

Imagen e identidad visual: monografías e historietas. La historia de la *Conquista de Tenochtitlan* recreada

Por *Martín* OLMEDO MUÑOZ*

ENMARCADO EN LAS ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN educativas, el objetivo del presente artículo es poner a debate la relación entre la imagen, lo supuestamente *real* y el tiempo en la construcción de argumentos historiográficos, éticos y sociales. En el acto de describir y explicar la historia visual nos describimos y nos entendemos a nosotros mismos, en consecuencia la historiografía de las representaciones visuales es fundamental para entender los actuales procesos de comunicación en América Latina. En las siguientes páginas mostraré cómo se ha fomentado una pedagogía de diversos sucesos de la Historia nacional mexicana, en particular la llamada “Conquista de México” con base en una sistematización de la información de los objetos visuales. En las siguientes páginas expondré de qué manera las formas del cómic han participado en la construcción de la visualidad. Para demostrar los elementos formales comunes en ambos medios y cómo éstos han construido una mirada de los sucesos y acontecimientos del pasado, haré una comparación entre el uso de las llamadas *monografías de papelería* y las historietas de bolsillo como *El libro vaquero*.

Compararé iconográficamente los cómics con los recursos visuales discursivos de las monografías de las editoriales Sunrise, BOB y Raf que se distribuyen en las papelerías de varios lugares del país. El objetivo será definir una serie de elementos que construyen la mirada del pasado con base en los modelos formales del discurso. Finalmente desarrollaré el planteamiento acerca de la necesidad de una *Historia visual* definida por criterios diferentes a los que se tienen en la actualidad. Para concluir haré algunas reflexiones en torno de la pregunta que da sentido a la ponencia, ¿para qué una historia visual?, ¿es importante “ilustrar” los libros, las series, las películas etcétera?

* Becario del Programa de Becas Posdoctorales de la Coordinación de Humanidades en el Centro de Investigaciones sobre América Latina y el Caribe de la Universidad Nacional Autónoma de México; e-mail: <martinolmedom@gmail.com>.

*La imagen como objeto de lo real-histórico
en contraposición al discurso objetivo*

EN algunos ámbitos de la historiografía actual los hechos se transforman para convertirse en ficción histórica y son observados no como repercusiones en el presente sino a la luz de la objetividad. Ésta les otorga un carácter de discreción, el hecho se mantiene intacto y se coloca en la probeta para analizarlo, pero a suficiente distancia para que no me toque y no pueda identificarme con él. En los textos literarios los asesinos son muy claros en esa relación: “It remains my crime, but the crime is no longer me”. *Historizar* o *historiar* con las reglas del siglo XXI por medio del discurso académico profesional representa una forma de separarnos de lo pasado y colocarlo en el ámbito de lo *acontecido* para así evitar una presión en el aquí y el ahora.

En muchas ocasiones el historiar busca encubrir traumas y vergüenzas de la historia nacional plegada a intereses institucionales y académicos. En ese sentido la responsabilidad social, la ética, queda fuera, lo importante son el análisis y la metodología para desentramar y explicar *lo que sucedió*. El *hecho pasado* se caracteriza por ser objetivo, ajeno, respetable, abstracto, confuso, sin pasión, sacro y eterno en la memoria y normalmente brinca de la descripción al símbolo. El historiador otorga valor simbólico a los hechos, pues éstos deben significar algo más para no perder validez interpretativa y, por ende, conservar el sentido de la disciplina. Para no involucrarse en ellos el historiador narra los acontecimientos en pasado, los enmarca en la objetividad y los explica con una metodología *ad hoc* para alejarlos del presente.¹ La contraparte consiste en colocar el escándalo en el pasado para desmembrarlo, ubicarnos en él y así generar un autoconocimiento. La historia, así entendida, funge como un mecanismo de defensa social extenso y diverso, en el cual las posibilidades de reconstrucción permiten un panorama amplio de entendimiento del pasado. No sólo existe un pasado, se crean diferentes versiones que nos enfrentan a nosotros mismos como en un sueño que requiere ser contado.

¹ Sobre el tema de la responsabilidad del historiador contemporáneo en la narración y la construcción de la memoria pueden consultarse, entre otros, Paul Ricoeur, *La memoria, la historia, el olvido*, Agustín Neira, trad., México, FCE, 2004; François Hartog, *Regímenes de historicidad*, Norma Durán y Pablo Avilés, trads., México, Universidad Iberoamericana, 2007; Michel de Certeau, *La escritura de la historia*, México, Universidad Iberoamericana, 1993.

La imagen

Los recursos en la generación de las composiciones, la gestualidad, el uso de los colores y la iconografía de una imagen indican mucho de su carácter visual o, como lo denominan varios autores, su “gramática de las emociones”, la retórica de lo gestual. Con base en estos elementos no puede negarse el sentido de construcción poética que se deriva de las imágenes y sus elementos de epopeya, épica, tragedia: *ut pictura poesis*, describe el poeta. Es decir, la imagen como metáfora, sinécdoque, alegoría y eufemismo del presente con importantes cargas de contenidos.

Los historiadores, cronistas o recreadores del pasado han dado un gran valor a las imágenes posteriores a los sucesos que, en muchos casos, son utilizados como figuras de lo *real* de los acontecimientos o, como en el caso de este artículo, de los sucesos violentos. James Hillman describe el proceso de formación de la memoria por medio de esas ficciones organizadas en imagen:

Las historias tienen diferentes estilos para sus ficciones y pueden ser escritas en una amplia variedad de géneros de ficción. Una terapia puede ser más útil cuando una persona es capaz de establecer su vida con base en esa variedad, como en un amplio panteón politeísta, sin escoger el uno dentro de los otros. De vez en cuando una parte de mí sabe que mi alma se dirige hacia la muerte en una tragedia, otra está viviendo una fantasía picaresca y una tercera está entrelazada en una comedia heroica de superación.²

La memoria crea imágenes y las hace más “reales” al añadirles el sentido del tiempo pasado, lo que en consecuencia les otorga una carga de *realidad histórica*. Pero esta “realidad” encubre los significados de lo que se observa, es sólo una manera de adaptar el sentido arquetípico de lo *sucedido* lo que dota de importancia a la conciencia de los hechos recreados. En la construcción de lo histórico la imagen no es una *realidad* documental sino un proceso de observación que genera experiencia y comunicación. Al mirar una imagen sobre un suceso “histórico” se genera una *conmemoración*, es decir, un tipo de ritual para crear formas en la memoria: recuerdos de un suceso articulados por lo percibido y contemplado.

Los diferentes niveles de temporalidad forjados en la memoria y la adaptación de esos recuerdos como experiencias vivenciales

² James Hillman, *Healing fiction*, Nueva York, Spring Publications, 1983, p. 19.

dependen sustancialmente de las imágenes que nos creamos. Podemos tener recuerdos que nunca vivimos y que forman parte de nuestro presente, o al contrario, vivencias recordadas. Todo eso se expresa por medio de los síntomas visuales. En su nivel más social la historia es una forma de reconocer esos síntomas presentes en el acontecer diario y subsumidos por la cotidianidad.

Las imágenes-hecho y las académicas

Las imágenes-hecho son creaciones utilizadas en determinados momentos y con un objetivo definido. Por lo tanto son las favoritas del discurso académico que recurre a ellas como *fuentes* históricas. Son considerados imágenes-hecho aquellos objetos visuales que forman parte de la configuración cultural de una época determinada. En ocasiones los investigadores, documentalistas o medios de comunicación las utilizan como referentes de una época, un periodo o una circunstancia particular. Su principal cualidad es su capacidad de rememorar el pasado por medio de su carácter documental. Son aquellas expresiones visuales que con la idea de la objetividad encubren los procesos históricos. Como si se colocara una tela encima, no permiten el reflejo y el historiador poco a poco va describiendo las imágenes pero sin admitir que el observador las mire y genere una experiencia propia pues éstas ya están interpretadas y son *académicas*.

Las imágenes pedagógicas

Como objeto de enseñanza las imágenes-educativas se convierten en fetiche; tienen un valor de uso como portadoras de un mensaje y por lo tanto generan un aprendizaje. Los casos de los libros de texto “ilustrados-educativos” y las *monografías* están en el ámbito de mercancías a la venta. A diferencia del libro que se vende como producto acabado, las monografías están hechas para recortarlas, para ser modificadas, reutilizadas y cambiadas en el ambiente de la educación institucional dentro de la primaria o secundaria. Son discursos con variaciones iconográficas adaptadas al momento y al marco en el que se ubican y se usan.

El punto de partida es un proceso de fetichización que inicia con la utilización de los modelos escritos o visuales. Su *fuentes* de creación, su *modelo*, no es la circunstancia histórica que demarca, como en el caso de la imagen-hecho. Los referentes visuales, como

veremos más adelante, son adaptaciones contemporáneas adecuadas para un uso educativo en el momento en que se producen.

Las imágenes relacionadas con hechos violentos son especialmente significativas de los procesos antes mencionados. Las hallamos en el ámbito académico y con base en la objetividad están lo suficientemente distantes para ser transformadas en fetiche histórico. Jacques Lacan describe este proceso de la siguiente manera:

En el fetichismo, el sujeto mismo dice que encuentra finalmente su objeto, su objeto exclusivo, tanto más satisfactorio cuanto más inanimado. Así al menos, estará tranquilo y seguro de no sufrir ninguna decepción por su parte. Amar una zapatilla es tener verdaderamente el objeto de sus deseos al alcance. Un objeto desprovisto de toda propiedad subjetiva, intersubjetiva incluso transubjetiva proporciona más seguridad.³

En tal sentido nos encontramos con uno de los sucesos más efusivos de la Historia nacional mexicana: la Conquista de Tenochtitlan y su proceso de creación de imágenes-fetiche para la educación. Este proceso histórico abarca desde la llegada de los españoles a Veracruz y los combates que se realizaron con la construcción de los bergantines, hasta el sitio militar a Tenochtitlan y la captura de Cuauhtémoc.

Lo visual de la Conquista de Tenochtitlan

“Qué maravilla poder mirar lo que no se ve”, afirma enfáticamente el cineasta e historiador de la imagen Jean-Luc Godard.⁴ En la llamada Historia de México se ha representado, se ha montado con férrea obstinación el proceso de la Conquista del año 1521. No existen imágenes de ese proceso de la década de los años veinte del siglo XVI. No obstante éstas han sido creadas a partir de narraciones y crónicas, en particular las de Bernal Díaz del Castillo y la tercera *Carta de relación de Cortés*. Muchos de estos textos indudablemente tienen un sentido heroico y épico, y no está de más recordar que no pretenden ser una crónica “real” de los sucesos.⁵

³ Jacques Lacan, *La relación del objeto: seminario 4*, Barcelona, Paidós, 1998, p. 157.

⁴ *A place in the sun* (1951), filme de George Stevens, citado por Jean-Luc Godard, *Histoire(s) du cinema* (1988), 4 caps., en DE: <<http://elparaguasderififi.tumblr.com/>>. Consultada el 15-IV-2015.

⁵ Véanse Alfonso Mendiola y Norma Durán, “La caída de Tenochtitlan: ¿un relato verídico o un relato de ficción?”, *Historia y Grafía* (México, Universidad Iberoamericana), núm. 2 (1994), pp. 53-79.

Por otro lado, en el ámbito de la imagen y la creación de referentes visuales, estos escritos han tenido —desde la segunda parte del siglo xvi hasta la actualidad— un sentido fundamentalmente ontológico del suceso, ya que han servido para definir los cómo y los porqués del proceso bélico.

La historiografía del siglo xvi tiene mayormente un sentido de legitimación con base en los sucesos de construcción heroica. Ese proceso se constata con una simple revisión de fechas. Si nos atenemos al momento de la supuesta caída de Tenochtitlan, 13 de agosto de 1521, día de san Hipólito, el planteamiento de lo real en la narración pierde sustancia. Cortés terminó de escribir su tercera carta al rey el 15 de mayo de 1522, nueve meses después, lo cual evidentemente trastoca el supuesto de la crónica *in situ*. Muchos historiadores como Edmundo O’Gorman o Alfonso Mendiola han puesto el acento en que las crónicas no deben utilizarse como “documentos” fidedignos en la explicación de esos acontecimientos, y rechazar la creencia de que éstos fueran objetos inanimados en el tiempo a la espera de que el historiador los leyera y extrajera de ellos los datos necesarios para explicar sus hipótesis. Como obras de la historiografía muestran un discurso de época, no *son* el pasado ni obras cerradas.⁶

¿Qué ha provocado la utilización de estas fuentes para definir el proceso? Ha propiciado que el sentido violento del suceso sea el único presente. Se describe generalmente como un conflicto de fuerza, no políticosocial, sino de lucha de fuerzas en el sentido más puro de lo *guerrero*. Ello se debe a que la única perspectiva que nos ha llegado —y que algunos historiadores del siglo xx han repetido hasta la saciedad— es el carácter belicoso. La otra opción muy utilizada es la del fraile, estrechamente relacionada con el concepto de *conquista espiritual*.

Regresemos al mundo de lo visual. Existe la historia recordada, olvidada, distorsionada, negada, reprimida; pero también existe una memoria que no es histórica: recuerdos de pantalla (creados), confabulaciones (montajes). La guerra a lo largo de la historia de la humanidad ha estado estrechamente relacionada con el dolor, concurre al daño, a la destrucción, la ruptura, la violencia etc. Las imágenes de la Conquista de Tenochtitlan tienen ese doble sentido

⁶ En los objetos visuales pasa lo mismo; los grandes catálogos, los museos tienden, salvo notables excepciones, a cerrar las piezas bajo el concepto de *lo artístico*, por eso la importancia de las fichas para “explicar la obra”.

visual, por un lado ocultan sucesos —pues no sabemos “realmente qué sucedió”— y, por otro, pretenden recrearlos y describirlos. Los discursos visuales instituidos a partir de narraciones escritas, muestran la atrocidad de la crisis a partir de una iconografía de valores paradójicos respecto de un pasado. Son objetos anacrónicos que generan secuencias igualmente anacrónicas cuyo objetivo es *reconstruir y reformular* imágenes fantásticas que inmovilizan lo visual reflexivo. Se hiperboliza la imagen, se transforma en pantallas de papel que tornan real la fantasía, se dice que pasó así porque la imagen lo dice.

En su sentido fantástico la dialéctica de esas imágenes es fundamentalmente transformada en referentes de la época cargados de la historicidad de la destrucción, la ruptura, la violencia y los valores épicos que la historiografía les ha conferido. Por ejemplo, durante el periodo virreinal en el ámbito visual la conquista militar fue tratada con un sentido de corte del patriotismo criollo como un sentimiento de grandeza y fincada en “lo maravilloso, en lo heroico”.⁷ ¿Qué ha propiciado esa herencia? Hemos transformado nuestra relación con la llamada *conquista* a partir de ilusiones esencialistas basadas en un fetiche con imágenes de guerra y violencia.

Con base en esa tradición histórica, historiográfica y educativa los creadores de imágenes han definido tres tipologías esenciales que se han repetido desde mediados del siglo XVI hasta la época contemporánea:

a) *Imágenes de la ilusión*. Aquellas que cubren las ausencias y recrean su propia realidad pues manan de la supuesta experiencia desgarradora. En la medida en que no hay límites para definir el sufrimiento, la gestualidad del dolor convierte en fetiche la pintura y el observador se deja habitar por la imagen.

b) *Imágenes de valor*. En ellas la bizarría se transforma en el momento cumbre de la batalla. Todos los guerreros lucharon con vigor y energía a pesar de que los españoles tenían “una tecnología más avanzada” (armas de metal y caballos).

⁷ En su texto para el catálogo de la exposición *Los pinceles de la historia*, Pablo Escalante menciona que “los episodios militares fueron pintados de memoria, tiempo después de ocurridos los sucesos; para componerlos se usaron lo mismo grabados de batallas tomados de libros europeos que escenas de conquista de algunos códices, y ambos ingredientes se combinaron con información de la tradición oral, haciendo diferentes inflexiones en los protagonistas y los acontecimientos según el interés del patrono y del artista”, Pablo Escalante, “Pintar la historia tras la crisis de la Conquista”, en *Los pinceles de la historia: el origen del reino de la Nueva España, 1680-1750*, México, Munal/UNAM, 1999, p. 44.

c) *Imágenes de la derrota*. No se sabe cómo ni por qué después de la descomunal batalla se perdió Tenochtitlan. Se observan los combates y en el cuadro siguiente aparecen las torturas, la destrucción de lo prehispánico y la llegada del cristianismo.

La importancia de cada una de estas tres tipologías reside en su carácter no explicativo; son jirones donde cada persona se siente mirada, reactualiza el objeto a partir de una gestualidad y unos lugares comunes que se transforman en el momento —se reactualiza la mirada— ya sea en el ámbito de lo interpretativo-académico o de lo educativo-didáctico.

La lucha heroica y la derrota que no vimos

LAS imágenes son fisuras que muestran síntomas culturales y forman parte de aquel que las observa, que construye su mirada con esos “objetos de creación tejidos de destrucciones, objetos de contemplación abiertos por el espanto [...] objetos de consenso trenzados de agresividad; objetos culturales urdidos de perversiones; objetos de reparación perforados por el trauma; objetos de vida atravesados por la pulsión de muerte o de destrucción. Objetos *paradójicos*”.⁸ En la estructura percibida en la monografía la violencia visual se va formando como una historia teleológica cuyos referentes remiten a designios providenciales —ya sean “de la destrucción de la cultura prehispánica” o “de la llegada del catolicismo”. En términos compositivos los creadores organizan la narrativa visual con base en estructuras lineales. Comienzan en la esquina superior izquierda, de arriba hacia abajo y terminan con la llegada del cristianismo representado por un fraile, una iglesia o un proceso constructivo. Advertimos otra posibilidad compositiva en la monografía *Sunrise*, en la cual un hecho central define los acontecimientos y los demás cuadros complementan la dinámica. La estructura formada por medio de cuadrados da un sentido narrativo semejante al del cómic-historieta, en el que puede observarse de izquierda a derecha o a partir de un eje centrado.

¿Qué acontecimientos se resaltan en las monografías? A pesar de la paz generada por los personajes religiosos y la llegada del cristianismo, los cuadros pictóricos muestran predominantemente la ruina derivada del conflicto armado. En su construcción historio-

⁸ Georges Didi-Huberman, *Imágenes pese a todo: memoria visual del holocausto*, Mariana Miracle, trad., Barcelona, Paidós, 2004, p. 73.

gráfica este tipo de narrativa visual se incorpora a la idea formada en el siglo XIX. En el terreno ideológico de los conservadores la Conquista generó un destino providencial referido por la voluntad divina. En contraste, la vertiente liberal promovió el rechazo hacia la Conquista por la destrucción, la “invasión extranjera” y la generación del régimen colonial.⁹

En la estructura compositiva predominan iconográficamente las imágenes de violencia, destrucción y tristeza acordes con los planteamientos liberales. ¿La Conquista fue una Santa Cruzada o una devastación cultural? Los referentes visuales para explicar estas concepciones contrapuestas se manifiestan por medio de los elementos gestuales derivados de la cultura masiva del cómic. Los modelos de las historietas conceden la carga emocional para demostrar que hubo una devastación, una lucha heroica y una paz posterior. Tales referentes visuales establecen una interrelación entre la monografía y las características del cómic: la historia como una aventura animada. Se ve una lucha entre dos grupos antagónicos, dualistas, buenos contra malos. Esta dicotómica mirada define al acontecimiento, en el sentido de forma historiográfica visual, como una serie de modelos de educación de virtudes. En los dibujos nos encontramos con el “pasado” y con una amplia gama de teleologías visuales del acontecer, esencialistas y contrapuestas.

La primera imagen de la editorial BOB¹⁰ presenta los aspectos violentos del suceso y la lucha entre los antagonistas. No se explica visualmente el porqué del conflicto. Sólo sabemos, por medio de la relación entre texto e imagen, que Cortés y los *conquistadores* (término poco preciso para describir un suceso) llegaron a territorios que actualmente conforman a México. Los combates se realizaron desde la construcción de los bergantines, después sigue el sitio a Tenochtitlan hasta la captura de Cuauhtémoc. En el caso del esquema de la editorial BOB, el panel central lo ocupa la escena de la batalla y por lo tanto la lectura comienza a partir del lado derecho con la “Llegada de Cortés” y sigue la narración visual de derecha a izquierda hasta llegar al “Sitio de Tenochtitlan”

⁹ Edmundo O’Gorman, *México, el trauma de su historia*, México, UNAM, 1977, pp. 3ss.

¹⁰ En su página electrónica la editorial BOB describe sus materiales como “didácticos cuya finalidad es ayudar al estudiante a trabajar, investigar, descubrir y construir. Adquiere así un aspecto funcional dinámico, propiciando la oportunidad de enriquecer la experiencia del estudiante, aproximándolo a la realidad y ofreciéndole ocasión para actuar”, en DE: <<http://edicionesbob.com.mx/>>. Consultada el 10-IV-2015.

que muestra una escena de dolor con dos mujeres, una arrodillada y otra que protege a un infante junto a una especie de croquis con flechas que pretende indicar las rutas de ataque. El espacio representa el dolor y el sufrimiento de mujeres y niños, los seres más débiles e indefensos en todo proceso violento.

La batalla épica

En la escena de la batalla se observa a un español con armadura sometido por un mexica que le pone la rodilla en el pecho mientras lo tiene asido por el cuello. El gesto de dominación es evidente y el jinete del segundo plano está a punto de caer ante el embate de los indígenas. La escena muestra la valentía, la fortaleza y el poder guerrero de los personajes mexicas y cómo se contraponen el metal y el caballo frente a la semidesnudez del hombre nahua.

Después de la batalla épica y la lucha, la siguiente escena llama poderosamente la atención: se exhibe como una mal editada secuencia de cine en la que se perdió una parte del rollo o hubo una discontinuidad de la narración. Observamos a un español con armadura frente a un cadáver ensangrentado y, atrás de ambos, una mujer en actitud de derrota, mientras en un segundo plano un conquistador sostiene un collar de oro. La siguiente secuencia se compone de escenas de violencia, “El tormento a Cuauhtémoc”, “La muerte de Cuauhtémoc” que derivarán en “El surgimiento de la Nueva España”, en la que se muestra al constructor español y al fraile como elementos de unión de la supuesta “nueva sociedad”: la incorporación de “México” a lo europeo constructivo y la evangelización como el otro gran tópico de la historiografía del siglo xx referida al xvi. El texto en la parte de atrás los describe: “Nos sometieron a una gran cultura europea y al cristianismo, pero aun así mucha gente no se desligó por completo de sus raíces”.¹¹

La monografía de la editorial Raf sigue composiciones similares pero con colores más llamativos. El eje de su composición es la “Gran Tenochtitlan” coloreada con unos tonos pastel azules, amarillos y rosas. Las escenas no son cronológicas y rodean a ese sentido de grandeza de lo prehispánico. El recuadro de “La batalla de Otumba” conserva los códigos de la valentía, la bizarría, el ímpetu y el arrojo de los guerreros mexicas. Un mexica vence a un español a caballo con el golpe de su *macuahuitl* (espada de madera

¹¹ *La conquista de Tenochtitlan*, México, BOB, 2014, monografía núm. 728.

con navajas de pedernal u obsidiana). En este caso el sentido de lo heroico no remite a la batalla, sino a las virtudes morales de los emperadores mexicanos. El texto de la escena “El tormento de Cuauhtémoc”, describe: “el tesorero Alderete, en Coyoacán, le aplicó aceite hirviendo en los pies para que confesara dónde había ocultado el tesoro de Moctezuma. Éste soportó el tormento con estoicismo y aún pudo reprender al señor de Tacuba, que también era atormentado: ¿Estoy yo acaso en un deleitoso baño?, le dijo”. El sentido cuasi-hagiográfico del texto se complementa con la gestualidad visual.

El esquema de la monografía Sunrise continúa el patrón de los hechos. Los ejes visuales están conformados por la valentía mexicana, la codicia española y los tormentos. Con respecto a los discursos iconográficos de los otros modelos “didácticos”, las diferencias consisten en que resaltan el proceso de victoria de los mexicanos. La composición en primer plano presenta a dos guerreros mexicanos que han vencido a sendos españoles, el primero de izquierda a derecha de pelo negro y el segundo con cabello rubio (esquema 1). El guerrero nahua porta un *macuahuitl* occidentalizado con tres picos de hierro en la punta —arma imaginaria pero de gran potencia—, y su escudo cuyo diseño con grecas azuladas fue tomado por el pintor del llamado *Chimalli de Yanhuítlán* o escudo mixteco que formaba parte de la colección del Museo Nacional de Antropología. El otro guerrero victorioso tiene un vestido púrpura y un enorme tocado. El sentido de tales elementos era mostrar que los mexicanos formaban parte de una gran cultura. No sólo se pretendía resaltar el ámbito de lo esforzado de los mexicanos, sino sus características “culturales”. El texto en la sección posterior de la monografía explica el momento de la caída de Tenochtitlan:

Finalmente, el 13 de agosto de 1521, en medio de una fuerte tormenta, pues hasta el mismo cielo lloró la caída de Tenochtitlán, los aztecas fueron vencidos y Cuauhtémoc cayó prisionero de Cortés. El conquistador no respetó los acuerdos pactados con sus aliados y los trató con la misma despiadada dureza que a los vencidos mexicanos. El mundo perdió para siempre la mayor parte de los conocimientos de nuestros antepasados, algunos de ellos mucho más avanzados que los hasta entonces adquiridos por los europeos, y también fueron destruidas las bellísimas obras de arte y los magníficos templos, monumentos y palacios hechos con su refinado gusto y sus talentosas manos.¹²

¹² *La conquista de Tenochtitlán*, México, Sunrise, 2014, monografía núm. 517.

La interrelación entre texto e imagen profundiza el sentido heroico y trágico del artefacto pedagógico. La “destrucción de la cultura de nuestros antepasados” —coloreada literalmente de tonos pastel y rosas— comenzó con esos “extranjeros” llegados en barcos. Ningún indio formó parte de la Conquista en este imaginario visual del siglo XXI, que podemos resumir con la siguiente frase: lo recién llegado violentó lo autóctono.

Las estrategias visuales del cómic

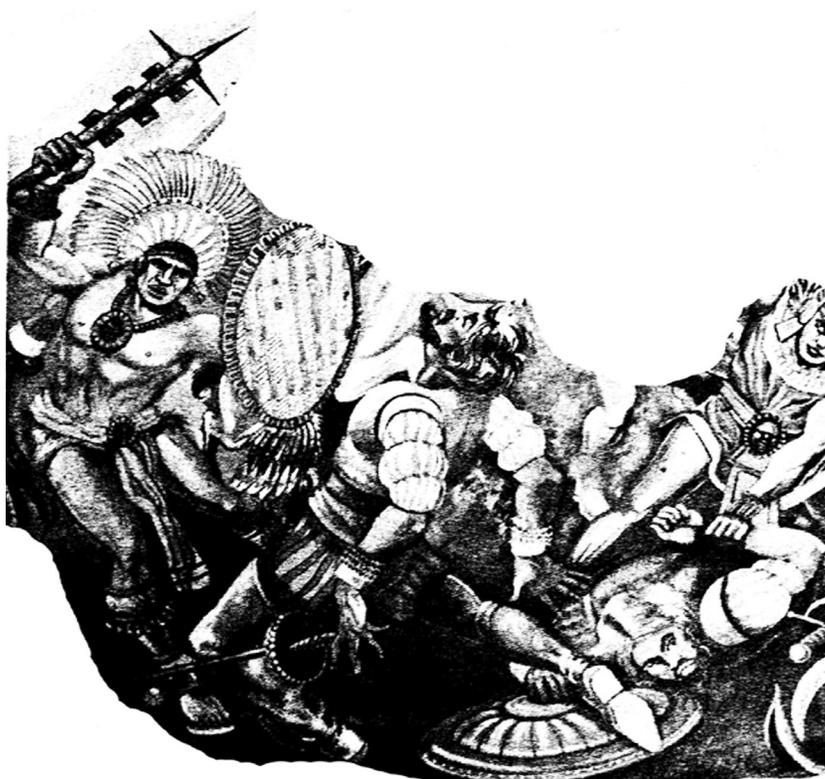
Los creadores y los editores de las pinturas que ilustran las monografías actualizaron los sucesos con elementos narrativos relacionados con los códigos de las historietas. Estos códigos están basados en la gestualidad. El *gesto de la imagen*, es decir las estrategias discursivas para mostrar las posiciones de cuerpos, cabezas, ojos, vestimenta etc., en su sentido más amplio, es el fundamento de los montajes de estos artefactos de papel. La reproducción de ademanes corporales complejos muestra que las capas de la historia se repiten y brincan de una época a otra en las pinturas. Miramos los discursos del siglo XIX a partir de esas estrategias de conformación de lo visual.

Como ejemplo del cómic tomé algunos recuadros de *El libro vaquero* en los cuales observo que los movimientos corporales, los enfrentamientos cuerpo a cuerpo y los momentos de violencia poseen elementos comunes. En los esquemas comparativos 1 y 2 vemos el cuerpo ladeado del atacante, que en el caso de la historieta golpea al malhechor y en la monografía sostiene sus armas a punto del ataque. El atacado, en ambos casos, abre los brazos, cierra los ojos, jala la cabeza hacia atrás —lo que otorga movimiento al gesto—, sus dedos se crispan con una tensión profunda y su rodilla izquierda se dobla ante el golpe. No hay un sentido de perspectiva o “realismo” en las pinturas, lo importante es representar por medio de éstas el momento violento. Los personajes están sobrepuestos y las iluminaciones no existen, simplemente las escenas están coloreadas para mostrar el suceso, resaltan la vestimenta y el ambiente donde se desarrolla la violencia: en el caso de la historieta, el “ambiente agreste rocoso” del “viejo Oeste de los vaqueros” y en la monografía el contraste de vestimenta, armas y ámbito “urbano mexicana”.

Los elementos comunes parten de los dibujos de los caballos con sus posiciones y los usos de trazos negros para dar volumen. Los atacantes en sus monturas y los cuerpos yacentes con sus

manos dobladas en señal de sometimiento mantienen la misma dinámica visual. Los pintores representaron la derrota en combate con un cuerpo yacente, cuyo rostro aparece en primer plano con la cabeza hacia atrás y las manos abiertas. La historieta complementa el mensaje con el texto: “¡D-Desgraciados!”.¹³

Esquema 1



¹³ *El libro vaquero*, México, Hevi, 2015.

Esquema 2



La conocida pedrada que provocó la muerte de Moctezuma tiene su unión gestual-corporal con las formas del cómic (esquemas 3 y 4). Ambos personajes, el vaquero y el gobernante mexicana, tienen las piernas en compás, abren los brazos y, al igual que en las otras imágenes de dolor, el movimiento hace que la espalda caiga y la cabeza se doble. Es evidente que en la monografía el recurso no respeta la perspectiva pues, no obstante haber recibido la piedra en un costado, la postura de Moctezuma da la impresión de recibirla de frente al lado de un español que no se inmuta ante la situación y permite las agresiones.

Esquema 3

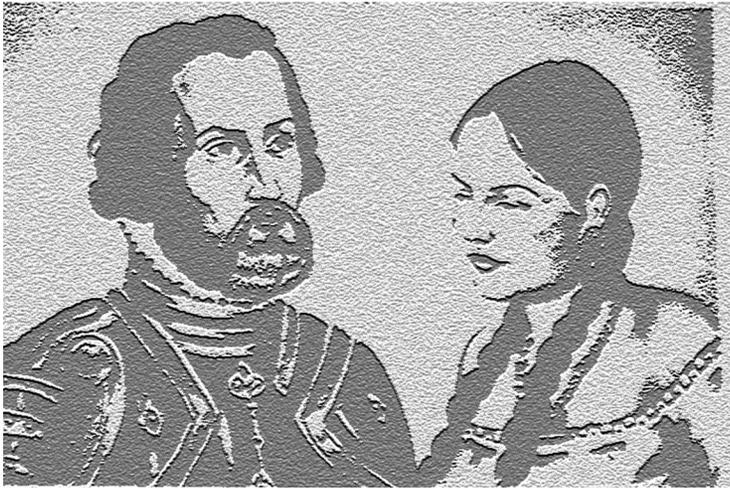


Esquema 4



El modelo de lo femenino indio también tiene relación entre ambos elementos. La portada del cómic muestra a una “india” con nariz y boca pequeñas, labios redondos y rojos; sus cejas son un par de tenues líneas negras. Cada una porta collar y vestido con amplio escote. Con base en estos trazos, constatamos que las estrategias para mostrar la belleza autóctona tienen elementos comunes (esquemas 5 y 6). En el caso del retrato de Hernán Cortés se nota claramente que éste es un lugar común visual adaptado al estilo de los dibujantes, derivado de los grabados del conquistador difundidos por múltiples libros desde el siglo xvii.

Esquema 5



Esquema 6



Como hemos mencionado, las formas compositivas, los recursos de color, la manera de acomodar a los personajes, así como el uso de los gestos revelan modelos de moralidades que defino como *historia visual retórica* basada en elementos dirigidos al ámbito de la distribución masiva. Como *personificaciones visuales* esas imágenes encarnan valores y tiempos sociales con base en códigos morales, gestualidad y atributos anacrónicos. El discurso de lo heroico vuelve *humanos* esos gestos entre la monografía y la historieta, es decir, figura el discurso material de “lo que pasó”. Para la mirada educativa las modificaciones y la complejidad histórica se hacen comprensibles en imágenes de colores brillantes, movimiento continuo y narraciones dualistas extemporáneas.

¿En qué momento de la historia se involucra el cómic? Los recursos gestuales y corporales utilizados figuran el entendimiento de lo pasado. La correspondencia de la violencia de la historieta ficticia y la historia real implica una paradoja de tales gestos y viceversa. Para un observador del siglo XXI representa un gran problema entender un proceso o un acontecimiento tan brutal como una guerra, sobre todo si *sucedio* en una realidad alterna. Es evidente el reajuste en la temporalidad del suceso del *pasado* con los códigos actuales. Lo supuesto real de las figuras conforma el pasado *no asequible*. La información visual y las actitudes de los personajes nos describen a un creador de imágenes que forma parte de una sociedad con evidentes conflictos irresueltos. Por un lado, existe un conflicto de representación en el momento de la generación de *temporalidades visuales*, no existen nociones del tiempo histórico y menos una capacidad explicativa. Por otro, está el problema del creador para recrear un *pasado* que no observó ni como “testigo presencial” —en el sentido del fotógrafo actual— ni como intérprete discursivo como en el caso del historiador del arte ni como creador de un objeto de arte con todas las implicaciones modernas del término.¹⁴ Este pintor se encuentra en medio de una bisagra perceptiva. Crea *imágenes-hecho* con base en el uso de los modelos de las historietas y produce cómics como *imágenes-hecho* para una estrategia visual comercial. En el mundo del papel, el dibujante y

¹⁴ Con respecto a las implicaciones del arte contemporáneo y sus parámetros véanse, Pierre Bordieu, *Las reglas del arte: génesis y estructura del campo literario*, Thomas Kauf, trad., Barcelona, Anagrama, 1995, pp. 265ss; y Arthur C. Danto, *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*, Elena Neerman, trad., Buenos Aires, Paidós, 1999, p. 141.

el editor acercan al público masivo una forma compositiva cercana a sus códigos de percepción.¹⁵ La pretensión es que el observador compre un objeto llamativo y entendible visualmente para su uso pedagógico; así se torna palpable y observable lo que no puede verse, “lo que ya sucedió”, en eso reside su utilidad pedagógica. La monografía se transforma en un artefacto visual plasmado en papel y tejido en dos temporalidades y usos: pasado-presente/fetichismo-mercancía.

La monografía como fetichismo-mercancía

CLARAMENTE puede observarse que existe un consenso muy amplio en la historiografía del siglo XXI y que las obras de arte y las imágenes no son resultado de un genio creativo individual y único; en su conformación las piezas son procesos sociales. No son lugares comunes de autoconfirmación doctrinal o de buen gusto de la estética. Existen dimensiones éticas y políticas inherentes en las posturas estéticas que van más allá del proceso individual.¹⁶

Asimismo las monografías están condicionadas por la producción mercantil que las convierte en objetos “iluminados” por la presencia inmediata de la manufactura en masa, se reactualizan con las miradas y, como antes mencioné, se vuelven *fantasmas* con autoridad de recreación del pasado. Lo fantasmagórico, como fue descrito por el filósofo Walter Benjamin, les brinda ese *brillo* del que se rodea la sociedad productora de mercancías. Se ajustan en ello las supuestas “bellas apariencias” de lo estético masivo con el carácter fetichista de las cosas.¹⁷

Este doble juego visual de material-artefacto educativo genera un proceso transfigurado del pasado, lo materializa y le otorga un sentido. Las monografías transforman lo que se tiene: el objeto, el fetichismo y lo que se posee con la compra, y no lo que ES; por lo tanto esa representación colectiva traída a la memoria se desfigura y se transforma. El problema no recae en que un objeto se convierta en representación de la memoria de algo pasado, sino en que no

¹⁵ Debido al hermetismo de las editoriales, los creadores y las distribuidoras de las monografías, no me fue posible entrevistar a los artistas de ese ámbito para la elaboración del presente artículo.

¹⁶ Véase Jacques Thullier, *Teoría general de la historia del arte*, México, FCE, 2006.

¹⁷ Walter Benjamin, *Libros de los pasajes*, Rolf Tiedemann, ed., Madrid, Akal, 2005, pp. 577ss.

damos por hecho que esos objetos SON esa memoria en el sentido de selección y negación de acontecimientos.

Las imágenes históricas, como las que hemos tratado en este artículo, están atrapadas “entre el ya y el todavía no, dado que el peso del ya —de lo cumplido, de lo pasado, de la tradición— había aumentado a medida” que un poder se convertía en institución como heredero de esa tradición.¹⁸ Antes de decir que un objeto es pasado o memoria hay que reconocer quién o quiénes se consideran herederos de ese objeto, imagen y tradición. Las editoriales, como sectores de producción de esos materiales, conforman el uso de ese artefacto para significar la historia nacional.

La mirada y las sensaciones de lo actual y lo nuevo convergen en la monografía. Al ubicar la vida comercial al nivel del cómic, se le otorga una carga de entretenimiento: la imagen para *ilustrar* es el adorno del pasado.¹⁹ La monografía vende “pasado”, “la vivencia de lo remoto”. El cliente busca imágenes de lo histórico, de lo historiable. El creador (pintor, editorial, impresor etc.), pretende generar empatía en el observador, por lo tanto recurre a lugares comunes de la mirada que se aplican a otras áreas del ámbito visual de masificación como hemos visto con la historieta. El artefacto monografía moldea fantasmas del pasado de “México” por medio de la “personificación fetichista” que humaniza lo acontecido transformado en mercancía visual de formas heroicas. En consecuencia, la monografía tiene la capacidad de reutilizarse en otros ámbitos: se recorta para el “periódico mural”, se reutiliza, se pega en la tarea, el cuaderno, la exposición. El papel, derivado de una modernización técnica y una reproducción masiva de la imagen, provoca un estímulo que deriva en un reuso aplicado en prácticas sociales en el ámbito educativo. Lo mismo sucede con otras imágenes de la producción mercantil contemporánea, por ejemplo los anuncios de moda en las revistas: primero se observa el anuncio, se discute, se compra el producto si existe la posibilidad o se rehace por medio de otros ámbitos, sastre, costurera etc. La imagen de prensa tiene esas mismas variantes: se mira la foto, se reconoce su valor como ente noticioso y se divulga por medio de la pantalla.

¹⁸ Hartog, *Regímenes de historicidad* [n. 1], p. 183.

¹⁹ Estas formas de utilizar las imágenes tienen amplias consecuencias en la historia académica. Debido a la extensión del artículo no podré tratarlas pero involucran artefactos educativos y sociales desde los libros de texto de primaria hasta los de posgrado, series televisivas, museos, conmemoraciones y artículos científicos.

¿Por qué reflexionar sobre una historia visual?

¿Es importante “ilustrar” los libros, las series, las películas etc.? ¿Qué función desempeñan los historiadores, pedagogos y comunicólogos en ese[proceso? Los procesos de generación de identidades son parte de la construcción de una visualidad colectiva común con base en una preponderancia de gestos con referentes ejemplares y atributos de una construcción discursiva del supuesto pasado. El problema de la recuperación de la memoria en el ámbito de la Conquista desde esta perspectiva es la carga violenta que implica toda guerra. Todo suceso violento en la memoria es destrucción, dominación, ruptura y dolor. ¿Por qué para nosotros es importante recordar esto? ¿Forma parte del mito fundacional de un país? ¿Para qué nos sirve reconocernos sin reconocernos? Nos *buscamos*, nos *miramos*, *miramos* a nuestros antepasados en esas imágenes sin encontrarnos o nos encontramos para negarnos en un pasado común como sociedad. Lo doloroso detiene y paraliza, yo pregunto, ¿ése es el fin de la enseñanza visual de ese suceso dentro de la historia?

Exorcizar fantasmas en la globalidad

Ya mencioné mi consideración de la monografía como una fantasmagoría: espejismo, una ambigüedad característica de las relaciones y productos sociales de esta época. Por lo tanto, las imágenes de la Conquista contienen un doble sentido visual: *a)* ocultar sucesos, pues no sabemos “realmente” qué sucedió; y *b)* pretender recrear, describir los acontecimientos a partir de narraciones escritas que muestran la atrocidad de la crisis a partir de una iconografía de valores paradójicos con respecto a un proceso histórico. Son objetos anacrónicos transformados en una pantalla donde la fantasía se vuelve “real”. El criollismo latinoamericano ha utilizado los elementos de las conquistas de las culturas prehispánicas para afirmar su ser por medio de “la atribución de una superioridad, tanto en el orden material como en el moral, y así, al orgullo de pertenecer al tronco de la cultura ibera [...] se añade la soberbia alimentada por la supuesta jerarquía de las peculiaridades propias”.²⁰ La superioridad moral en el discurso historiográfico está remarcada por la religión

²⁰ O’Gorman, *México, el trauma de su historia* [n. 9], p. 15.

que implica el control del mundo natural. En las monografías lo anterior se expresa por la “superioridad técnica” y el “carácter constructivo” de la empresa evangelizadora. Reconocemos por medio de la enunciación de esta mirada pedagógica una visión de la historia en las imágenes de conquista: providencialista religiosa o de progreso. ¿Qué se postula en esas tesis? La Conquista fue la entrada de México en la globalización. ¿Cómo pasó ese ingreso al mundo globalizado? ¿En qué residía la diferencia? ¿Hubo victoria o derrota? ¿Por qué perdieron unos y ganaron otros? Por los niveles de desarrollo de las culturas, se parte de una igualdad: “el motivo de su interna contradicción estriba en suponer que la diferencia que muestran entes históricos no es expresión de modos de ser esencial en distintas etapas de su desarrollo”.²¹

Por otro lado, el sentido violento del suceso sigue estando presente como un conflicto de fuerza, no político ni social, sino de lucha de fuerzas en el sentido más puro de lo guerrero porque la única perspectiva que nos ha llegado, y algunos historiadores han repetido hasta la saciedad, es la del guerrero. La otra opción es la del fraile, pero su análisis es tema de otro artículo. Desde esta perspectiva el problema de la recuperación de la memoria estriba en la carga violenta que implica toda guerra. En la memoria todo suceso violento es destrucción, dominación, ruptura y dolor. ¿Por qué como sociedad es importante recordar esto? Si ése es el mito fundacional de un país, ¿para qué nos sirve reconocernos sin reconocernos? En esas imágenes nos buscamos sin encontrarnos, o mejor dicho, nos encontramos para negarnos como sociedad. Lo doloroso detiene y paraliza. Yo pregunto, ¿ése es el fin de la enseñanza visual de ese suceso dentro de la historia? Frente a un acto violento, ¿lo importante es describir el hecho pasado o la forma en que está construyendo la experiencia en el presente, la experiencia que nos genera ese suceso? El fin es reconocer por medio de lo visual los diferentes niveles de temporalidad en la memoria, la adaptación de esos recuerdos depende sustancialmente de las imágenes que nos creamos. Podemos tener recuerdos que nunca vivimos y que forman parte de nuestro presente, o al contrario, vivencias recordadas (experiencias). Todo eso se expresa por medio de los síntomas de lo que miramos aquí y ahora.

²¹ *Ibid.*, p. 31.

Recreación identitaria para el presente

La paradoja de la Conquista en el contexto del nacionalismo del siglo xx es: seamos españoles pero sin ser españoles. La importancia de la imagen visual reside en que de esa manera recreamos nuestra memoria y la identidad colectiva con respecto al pasado. La forma en que imaginamos nuestros pasados es la manera en que los vivimos y los traemos al presente, y también de la manera en que los observamos, nos los contamos y los transformamos en experiencias que inciden en las decisiones sociales. Es evidente para la historiografía contemporánea que no hay eventos desnudos, hechos llanos o datos simples, todos dependen de una organización discursiva o de un montaje cuyas estrategias arquetípicas generan el pasado con base en mitos heroicos.

¿Las imágenes están dadas o las creamos?, ¿existe la posibilidad de que un historiador pueda permitirse hacer imágenes? La respuesta es afirmativa. La historia es todo, no sólo las citas, las referencias eruditas, los “referentes” científicos, la organización de hipótesis. Puede devolverse a la historia su sentido artístico, la historia puede ser una obra de arte. Las estrellas constituyen la metáfora más representativa de ese proceso. Pueden observarse como objetos de masas solares compuestas de hidrógeno en constante fusión o bien como constelaciones, como un gran montaje estelar de la cultura que las observa.

El arquetipo forma parte de la retórica como arte de la persuasión. El historiador usa arquetipos, los promueve y los difunde. Queremos creer en el mito, en la trama y en su historia; porque el mito y la imagen (visual o escrita) no están colocados por separado, están listos para ser *desvelados* en la revelación de los artefactos (libros, monografías, historietas etc.), *ilustrados* por las imágenes. Estas formas arquetípicas retóricas, al observarlas y observarnos en ellas, nos persuaden sobre cómo relatamos, qué pasó (pasado), qué pasa (presente) y qué pasará (futuro).²² Por medio de los géneros respondemos al *porqué*, en el caso del presente artículo: monografía-historieta-histórica.

La novelista Siri Hustvedt menciona que “escribir literatura de ficción es como recordar cosas que nunca han pasado”.²³ Entonces

²² Hillman, *Healing fiction* [n. 2], p. 23.

²³ Citada por Hermann Bellinghausen, “Conversaciones de Federico Campbell”, *La Jornada* (México), 21-iv-2014, p. 31.

¿recrear procesos históricos sin imágenes será como recordar cosas que pasaron en algún momento?, son historias recordadas, no ficción, por lo tanto deben tratarse de esa manera. El pasado histórico puede ser una forma de dignificar el presente; no propongo una historia apologética ni reivindicativa. No propongo una historia que reivindique o que genere un ser o un destino de vida. Todo lo contrario, reconozco la necesidad cultural de buscar un inicio o un pasado y la importancia de lo visual en esa causa; pero también pienso que cargar con fantasmas históricos o fetiches contruidos por intereses específicos no es útil para ninguna sociedad. La historia visual es muy útil, ya sea la historia del arte o de la imagen; no obstante, una vez localizados, buscados y creados, debemos dejar ir a fantasmas tales como el de la trifulca entre hispanos y nahuas o el fantasma visual de la Conquista. No debemos caer en la tentación de la historia totalitaria, en la cual sólo hay un método y una salida; y mucho menos, caer en la variante relativista con muchas historias individuales sin conexión entre sí. El objetivo sigue siendo el mismo, no es abstraer procesos o relativizarlos sino comprenderlos para generar experiencias y, en la medida de lo posible, cambiar actitudes y prácticas. La historia visual puede ser arte. Finalmente el historiador no debe estar al servicio del conocimiento sino al de la vida, como afirma Nietzsche.

Conclusión:
la imagen es parte de la cuestión ética

CON respecto al proceso de la Conquista, la pregunta no es cómo se recuerda sino ¿cuántas cosas se han olvidado en ese proceso para que ahora sea un acontecimiento icónico de la cultura social? Por medio de la violencia visual se limaron asperezas, conflictos y choques y se creó algo que nunca fue: un proceso de falsas equivalencias. El historiador debe asumir las responsabilidades del discurso ético en la construcción de sus imágenes y montajes. La generación de formas y experiencias (imágenes de lo unimaginable) en el discurso historiográfico ha generado absolutos que han tenido una repercusión social muy grave en la sociedad actual. Vivimos en el mundo del *montaje* y sobre todo de las abstracciones de estas formas de armar lo histórico: “Las imágenes se vuelven preciosas para el *saber* histórico a partir del momento en el que se ponen en perspectiva en unos *montajes* de inteligibilidad”.²⁴

²⁴ Didi-Huberman, *Imágenes pese a todo* [n. 8], p. 89.

La memoria es reconfigurable y cambia en el tiempo con base en las semejanzas, las diferencias, los cambios que ofrece, pero ante todo el historiador debe reconocerse a sí mismo como una forma de construir la mirada que pretende difundir.

La Conquista no fue el *origen* de la nación mexicana, los textos nos indican que el pasado fue muy anterior, lo llaman milenario, culturas ancestrales etc. Tal hecho no fue un cataclismo de esa mexicanidad, fue un momento en el que participaron nuevos actores, nuevos personajes, pero la *esencia mexicana* no existía, no hubo catástrofe ni salvación para ese ente, fue un suceso social del que no han quedado rastros, sólo cenizas dispersas. El historiador debe aprender a controlar los procesos de creación de montaje de imágenes para reconocer el juego entre tiempo y memoria, miedos, fatalidades, usos, ética y sociedad, y así evitar discursos esencialistas, generalizadores y traumáticos en una sociedad que en la actualidad tiene suficientes problemas para además transmitir a sus miembros a través de historietas que sus antepasados *fueron conquistados*.

RESUMEN

En el marco de las estrategias de comunicación educativas se compara el uso de las llamadas *monografías de papelería* y de los cómics de bolsillo como *El libro vaquero* para mostrar los elementos visuales formales comunes y cómo éstos han construido una mirada de los sucesos y acontecimientos del pasado. Se concluye con una reflexión acerca de la historia visual, la importancia de “ilustrar” libros, películas etc., así como la función de historiadores, pedagogos y comunicólogos en los procesos creadores de identidades colectivas visuales.

Palabras clave: historia de México, historiografía/imagología, monografía/cómic, educación.

ABSTRACT

In the context of educational communication strategies, this paper compares the use of the so-called “stationery shop monographs” (a type of visual primer) and pocket comics such as *El libro vaquero* as strategies for presenting common formal elements, and how these have constructed a vision of historical events. The paper concludes with a reflection on visual history and the importance of illustrating books, films, and so on, together with the function of historians, educators, and communication experts in the creative processes behind such collective visual identities.

Key words: History of Mexico, historiography/imagology, monographs/comic, education.