

Los Once, una anti-fábula de la Toma y Retoma del Palacio de Justicia

DANIEL CUESTA ÁGREDO, FREIE UNIVERSITÄT BERLIN, GERMANY

Introducción

Pero si el país político quedó conforme con el tratamiento de silencio que se le dio a todo el drama y participó activamente en que se le diera un entierro de pobre, todavía se levantan voces discrepantes.

-Procurador general Carlos Jiménez Gómez.

El miércoles 6 de noviembre de 1985 un comando de la guerrilla del M-19, compuesto por 35 efectivos, asalta sorpresivamente el Palacio de Justicia en Bogotá, sede del poder jurisdiccional colombiano. En su interior se encontraban altos funcionarios del gobierno (como el presidente de la Corte Suprema de Justicia, Alfonso Reyes Echandía), magistrados, consejeros, trabajadores del edificio y visitantes. Se cuentan alrededor de 350 personas tomadas como rehenes, las cuales serían utilizadas por el M-19 para ejercer presión sobre las altas cúpulas del poder colombiano para traer a juicio al entonces presidente Belisario Betancur en la Plaza Mayor de la República por haber incumplido con los Tratados de Corinto y el Hobo en 1984, un armisticio pactado entre el gobierno y este grupo guerrillero. Inmediatamente después de enterarse del asalto, la Policía Nacional y el Ejército colombiano comienzan un despliegue militar para recuperar el control del Palacio, haciendo un uso desproporcional de sus recursos bélicos. El operativo se prolongaría hasta el día siguiente, 7 de noviembre. Este acontecimiento es conocido por la historiografía como La Toma del Palacio de Justicia a manos de la guerrilla del M-19 y la Retoma, designando con esto a las operaciones llevadas a cabo por las F.F.A.A. para contrarrestar el asalto. Es considerado como el combate urbano más feroz de la historia contemporánea en Colombia y, a su vez, se destaca por el uso desmedido y desigual del poder bélico del Ejército, cuyo objetivo principal era el de aplastar al reducto guerrillero, sin importar la vida de rehenes. Estos hechos son abordados en la novela gráfica *Los once*.

Impresa en 2014 por la editorial Laguna libros, es la materialización de un proyecto creado por el grupo de artistas gráficos e ilustradores SharpBall, cuyos fundadores

son Andrés Cruz y los hermanos Miguel y José Luis Jiménez. Este proyecto tuvo diferentes etapas y medios como soporte: inicialmente se trató de una propuesta para concursar en una convocatoria del Ministerio de Cultura para la creación de cómics; luego fue presentada como aplicación digital financiada a través de *crowdfunding* y finalmente aparece publicada en formato de libro cómic. Es sobre esta versión que basaremos nuestro análisis. El título en la etapa inicial del proyecto era *Los once, como un cuento sin hadas*, el cual fue modificado en el libro cómic, pero cuyo programa narrativo continuó en la versión del 2014. Los autores definen su trabajo como una anti-fábula de la Toma y Retoma del Palacio de Justicia. El prefijo “anti” ya anticipa en el lector una modificación de las convenciones del género en el que se subsume: las fábulas y cuentos de hadas en las que los protagonistas son animales con propiedades humanas, pero en donde la función del ayudante (las hadas) estará suprimido; sus protagonistas estarán a su suerte y no se les garantiza un final feliz.

Una de las pocas menciones a esta novela gráfica en trabajos académicos especializados aparece en la introducción del libro *Comics & Memory in Latin America* en la que se destaca el uso de estrategias retóricas y visuales complejas al momento de retrabajar y representar el pasado gracias al uso de: “visually dense images, of quotes from historical testimonies blended with fictional narrative, and of animals to represent humans, intensifies the difficulty of unpacking past events” (Catalá Carrasco et al. 19). Resulta interesante señalar que este suceso ha sido también conocido en Colombia como “El Holocausto del Palacio de Justicia”¹ y que precisamente *Los Once* recurre a una estrategia retórica—la representación antropomórfica de animales—utilizada por Art Spiegelman en su paradigmático *Maus*. Sin embargo, en *Los Once* la metáfora visual de los animales antropomórficos es trabajada de manera diferente, alejándose de la tradición de los *funny animals* para acercarse más a las fábulas de Esopo y con ello acentuar la diferencia de rasgos biológicos de los actores implicados.

La novela gráfica *Los Once* aborda un hecho cuya representación ha sido abundante en el escenario cultural colombiano y que aún persiste en las discusiones políticas y

¹ De acuerdo con Leal-Guerrero el uso del término “Holocausto” para referirse al hecho fue usado por primera vez por el diario El Espectador el 7 de noviembre de 1985. No intentamos aquí equiparar ambos eventos, sino resaltar cómo desde Colombia se utilizó esa plantilla genérica para designar catástrofes y traumas nacionales en distintas latitudes, que es el Holocausto como tropo dentro de una memoria global actualmente. En este sentido, Aleida Assmann (114) apela a la función del Holocausto como icono global, el cual puede viajar a través de distintos soportes, como libros o películas, a diferentes contextos nacionales llevando de manera condensada la información histórica o inclusive descontextualizándola por completo.

en la memoria colectiva del país. Para Sigifredo Leal-Guerrero² la Toma del Palacio de Justicia se ha consolidado como un *topos* en la memoria colectiva reciente del país: “because of the extreme violence employed, the deaths of many judges of the high courts, and the certain involvement of state forces in the torture, assassination, and forced disappearance of survivors” (Leal-Guerrero 141). Este autor identifica tres tipos de narrativas que se movilizan sobre la culpabilidad en la Toma del Palacio: a) los agentes del Estado son los perpetradores; b) la guerrilla del M-19 es responsable del desenlace y c) la consigna oficial de permanecer neutral y de no tomar parte. Según la perspectiva política asumida, se actualizarán diferentes recursos retóricos, entre ellos la apelación a definir el hecho como “Holocausto”, actualizando dos acepciones: (i) la de una serie de crímenes de Estado y (ii) la de una catástrofe que connota a su vez un sacrificio. Quienes otorguen la culpa al Estado acentuarán la connotación criminal, mientras que aquellos en defensa de éste, apelarán a la connotación de un sacrificio necesario para salvar a la patria de la amenaza comunista. Por otra parte, el segundo tipo de narrativas designa al hecho como “La batalla”, especialmente entre los altos rangos militares y sus simpatizantes, como el comandante Plazas Vegas, uno de los responsables del despliegue militar. Esta perspectiva sostiene que la Toma fue una alianza entre el M-19, como agente del comunismo internacional y el Cartel de Medellín, para quienes era urgente evitar la firma de tratados de extradición así como la quema de sus archivos judiciales (Leal-Guerrero 150). Esta perspectiva concibe el uso desmedido de la fuerza y la comisión de crímenes de Estado como acciones legítimas y necesarias para restaurar el orden y salvaguardar a la patria de la amenaza comunista.

Una vez bosquejado el panorama en que se involucran las memorias sobre la Toma del Palacio de Justicia nuestro análisis se ocupará de las siguientes preguntas: ¿de qué forma la novela gráfica *Los Once* se instaura en alguna de las narrativas antes mencionadas y cuáles son los recursos que moviliza para lograrlo?, ¿de los actores implicados cuál es caracterizado como el *perpetrador* y a través de qué estrategias

² Para este autor hay una serie de características que están en función de fortalecer esa persistencia en la memoria y que, además, ayudan al rompimiento de la lógica de la violencia experimentada en el país hasta ese momento, entre ellas: (i) la ubicación en que tuvo lugar el hecho: el Palacio de Justicia, símbolo de una de las tres ramas del Estado (el poder jurisdiccional) ubicado en pleno corazón de la República (ii) muchos colombianos fueron testigos indirectos del hecho gracias a las transmisiones de radio y televisión y a la lenta reacción de la censura por parte del gobierno, dinámica distinta a la de los otros eventos violentos que ocurridos en regiones muy alejadas de los centros urbanos y con pocos testigos (iii) las víctimas no fueron campesinos o ciudadanos del común, sino, jueces de la suprema Corte de justicia. Estos elementos son los que han permitido la constante actualización del debate en el país, representado entre otras, con el encuentro anual de los familiares de los desaparecidos cada 6 de noviembre al frente del nuevo edificio del Palacio.

visuales y retóricas se logra? Para ello, reconstruiremos brevemente el acontecimiento apelando a diferentes fuentes históricas. Después, analizaremos los mecanismos a través de los cuales la novela gráfica se relaciona con este *topos*. Una de ellas es la actualización del contenido en el plano de la historia estableciendo así un correlato con el hecho histórico. La matriz narrativa será abordada teniendo en cuenta las particularidades del médium. Luego, abordaremos el género estilístico (el neo-noir) en el que se inscribe la novela gráfica y la función que cumple en la representación de elementos constitutivos del *topos* del Palacio: las fotografías y las citas radiales. Después, se abordará el recurso de la fábula en una disertación a caballo entre el ámbito literario y las implicaciones de este género en el medio del cómic. Finalmente haremos un análisis de la caracterización visual de los actores implicados en la fábula.

Un episodio más de la violencia en Colombia: La Toma y Retoma del Palacio de Justicia

La mañana del miércoles 6 de noviembre de 1985 el Palacio de Justicia en Bogotá es asaltado por un comando de la guerrilla del M-19. El objetivo del operativo—llamado “Iván Marino Ospina” en honor al exjefe guerrillero abatido por la policía meses antes—era traer a juicio al entonces presidente Belisario Betancur en la Plaza Mayor de la República por incumplir con los Tratados de Corinto y el Hobo en 1984. Alrededor de 350 personas fueron tomadas como rehenes al inicio del asalto. Para el comando era clave hacerse con el control del edificio, especialmente del cuarto piso, pues allí estaban los despachos de los funcionarios más importantes para presionar al Estado.

A pesar de la ventaja del factor sorpresa, el operativo no estuvo exento de diferentes dificultades: el desorden logístico y la resistencia inicial de guardaespaldas y de la seguridad del edificio impidieron que el M-19 controlara el edificio. La Policía Nacional y el Ejército colombiano desplegaron a sus efectivos para contrarrestar la ofensiva justo después de comenzado el asalto. Los soldados que intentaban entrar en el edificio eran repelidos por las defensas que el grupo había logrado establecer en las escaleras internas del edificio. La situación cambió drásticamente cuando los tanques Cascavel y Urutu ingresaron al Palacio:

No por la desoladora sensación de la puerta judicial hecha pedazos, sino, ante todo, por lo que a partir de este suceso empezaría a presentarse: lo que ha debido ser coacción legítima y fuerza justificada del Estado; rescate limpio de

rehenes y desalojo guerrillero, se convirtió en desmedida violencia e irracional retoma. (Atehortúa & Vélez 55)

El asedio de los tanques facilitó el ingreso a los militares, lo que conllevó a la liberación de varios de los rehenes de los dos primeros pisos, pero también a las irregularidades en las acciones del Ejército, como la detención de presuntos guerrilleros y su posterior tortura. Al atardecer del primer día se desencadenó un incendio. Citado por Germán Castro Caycedo (2008), el Tribunal Especial afirma que:

La fuerza del incendio cambió las condiciones de permanencia de las personas, combatientes o no, que se encontraban en el Palacio obligando a varios de los rehenes, sobre todo los que se hallaban en el tercer piso, a salir de sus refugios para evitar la muerte por asfixia o por incineración. (Castro Caycedo 89)

El Ejército recurrió al “fuego libre”: los tanques disparaban contra los muros del edificio, los soldados lanzaban granadas y gases lacrimógenos a través de troneras sin importar la presencia de civiles. El incendio semi destruyó el costado oriental del Palacio y el grupo de personas escondido en el edificio se redujo a sesenta rehenes y ocho guerrilleros; los efectivos militares abandonaron el recinto hacia las diez de la noche, puesto que las llamas, junto con los gases tóxicos que se comenzaron a formar, eran peligrosos para ellos. A lo largo de la noche, los bomberos se dedicaron a controlar el incendio y a evacuar a los rehenes y militares heridos, sin embargo, un oficial dio la orden al comandante del cuerpo de bomberos de retirarse, ya que la presencia de francotiradores representaba una amenaza para ellos (Jimeno 107).

La operación de retoma a manos de las F.F.A.A se prolongó hasta el día siguiente, 7 de noviembre. El presidente decide dialogar con los guerrilleros, enviando como emisario de la Cruz Roja a Carlos Martínez Saens, no para aceptar su demanda armada, ni prestar servicios médicos a los rehenes, sino para discutir los términos de su rendición. El Ejército, sabiendo que su victoria militar sobre esta guerrilla que tantas veces los había dejado en ridículo con sus operativos, estaba muy cerca, ralentizaron la entrada del emisario y miembros de la Cruz Roja. Por su parte, el reducto del M-19 autorizó que el magistrado Reynaldo Arciniegas saliera del Palacio e informara que aún había un grupo numeroso de rehenes y que necesitaban atención médica, contradiciendo la información radial que indicaba la presencia exclusiva de guerrilleros en el edificio. Las declaraciones del magistrado, sin embargo, sólo fueron usadas por los militares para ubicar el escondite. Tras las

primeras explosiones provocadas por zapadores para demoler los muros de concreto que protegían el baño en que se escondían, los guerrilleros deciden liberar a las mujeres y los heridos. Con este grupo salen las combatientes Clara Helena Enciso, única sobreviviente del M-19 ya que logró evadir el control de seguridad, e Irma Franco, identificada por el grupo de inteligencia B2 y quien está desaparecida. El mismo destino corrieron once personas más, la mayoría trabajadores de la cafetería del edificio; a pesar de los registros fílmicos y fotografías que evidencian la salida del Palacio de estas personas con vida hacia la Casa del Florero, aún se desconoce su paradero. Jimeno (1989) afirma que, después de la salida de este grupo, no hay registros testimoniales sobre la entrada de los militares al baño y la ejecución del grupo restante. Aunque no se conoce con exactitud el desenlace del último enfrentamiento, las grabaciones de las comunicaciones radiales de los militares ofrecen un indicio: “<<ya se está recuperando aquí todo el material y los fumigados. Está todo el personal prácticamente acabado...para eso necesitamos las linternas. Este personal está totalmente fumigado. Cambio.>>” (Jimeno 144).

Alrededor de este episodio hay muchos interrogantes que hasta el día no han sido clarificados entre ellos las desapariciones forzadas, el origen del incendio antes mencionado o la relación entre el M-19 y el narcotráfico. A partir de esta información estableceremos correlatos entre el mundo ficcional propuesto en *Los Once* y el acontecimiento.

Descripción del plano del relato y de los entrelazamientos en el plano de la historia

El primer indicio para vincular a la novela gráfica con este acontecimiento es su título: *Los Once*. Los paratextos ayudan al recipiente a “disparar” narratividad, es decir, activan marcos cognitivos que influenciarán la manera en que ciertos elementos serán decodificados (Wolf 161). En efecto, el paratexto “los once” activa los conocimientos previos de los lectores sobre La toma del Palacio anticipando así las acciones, los actores y una cronología histórica. La posible alusión del título a los once desaparecidos del Palacio es un indicio de la posición de los autores sobre la memoria y las culpabilidades de la Toma.

El entrelazamiento intrincado entre ficción y testimonios históricos articulados dentro de la novela gráfica es logrado a partir del establecimiento de dos líneas argumentales que se traslapan a lo largo de la lectura; desde la instancia del relato se proponen dos planos de la historia. Denominaremos al primer plano como

historia A, correspondiendo a los eventos de una abuela ratona que espera el regreso de su hijo junto con su nieta. Durante la espera se desarrollan los acontecimientos de La Toma asumiendo ellas el rol de testigos indirectas del hecho. La *historia B* presenta el transcurso de un día normal dentro del Palacio de Justicia en el que habita un grupo de ratones, viven su vida cotidiana hasta que: “se ven envueltos en una serie de eventos caóticos y sombríos que los obliga a buscar una salida ante el conflicto que los acosa” (Torres), a saber, la llegada inesperada de un grupo de mirlos negros que intentan cazarlos y, poco después, la intempestiva aparición de una bestia cuadrúpeda que entabla una lucha feroz contra los mirlos, amenazando la integridad de los ratones y destruyendo a su paso todo el edificio.

La obra inicia presentando dos paneles con fondo blanco. En la página izquierda a través del código verbal escrito encontramos la siguiente información: Día 1, noviembre 6, 1985. En la página siguiente aparecen dos elementos, uno visual: la ilustración de una ratona durmiendo y uno verbal: “era miércoles”. Elementos tipográficos caracterizaran la información escrita: el uso de negrita para indicar la fecha; la cursiva para indicar el día. El texto en cursiva se mantendrá en las páginas siguientes, que hacen parte de la *historia B* (cuyo fondo es de color negro), manifestándose aquí como *Textbox*. La información continúa: “las palomas se levantaron cuando escucharon a los mirlos cantar. Las oí mientras se iban posando, una por una encima de nosotros” (Jiménez et al. 3-6). Este relato en primera persona funge como un hilo que une las dos historias. Surge entonces la pregunta por la identidad del emisor de esa información, es decir, ¿quién cumple con la función de narrador?

En la narrativa gráfica: “the narrator sometimes comes to the fore as a fully-fledged personality, but sometimes the narrative only implies an ordering agency that is not personalized” (Kukkonen *Contemporary* 32). Dos factores indican que la función de narrador es personificada en la figura de la abuela ratona. El primero es el *anchorage*, una función denominativa que permite concentrar la mirada en determinados elementos y también delimitar el sentido (Barthes 1978). En *Los Once* la información verbal está “anclada” a unas coordenadas tempo-espaciales invocando como telón de fondo en la diégesis una cronología histórica específica—la de La toma y Retoma del Palacio de Justicia—pero a su vez, situando el momento de enunciación después de que los hechos narrados ya han sucedido: así lo indica el uso del imperfecto “era miércoles”. De igual manera, este enunciado parece anclarse a la abuela, ya que ambos elementos conviven en la misma viñeta y de acuerdo con las convenciones del cómic, es fácil asociar al texto mostrado con el personaje ilustrado.

El segundo factor es el del *framing*, en donde lo narrado verbalmente coincide también con lo ilustrado; la descripción anterior de las palomas es representada visualmente en esas páginas. Dado que esta es una función tradicionalmente ligada al narrador, junto con los otros factores, se puede especular que la narradora de la historia es la abuela. ¿qué sucede entonces con los elementos de la *historia B*? Empero, hay una característica esencial en esta novela gráfica que dificulta otorgar el rol narrador a un personaje representado dentro de la diégesis: la ausencia de *word balloons*, aquel recurso visual que representa un acto de habla (Eisner 26) y que indica al lector quién está hablando dentro del cómic. En *Los Once* tendríamos pues una “representación no narratorial”, es decir:

the kind of verbal-pictorial representation in panels or sequences of panels, which is evidently also the result of a process of creation but whose ‘source’ is usually not—or at least not explicitly—represented and whose multimodal configuration prevents us from attributing it to a ‘speaker’ as readily as is the case with exclusively verbal forms of narration. (Thon 72-73)

La instancia encargada de la narración es de orden heterodiegético, en tanto que se limita a ofrecer coordenadas tempo-espaciales, y es a su vez encubierta, puesto que ofrece pocas informaciones sobre el lugar donde tiene lugar el acto de la narración. El uso de deícticos temporales y de persona hace parte de la estrategia para crear un entramado narrativo complejo. Hasta ahora hemos articulado las pistas desde una perspectiva que privilegia el medio verbal de expresión, las cuales funcionan como indicios que permiten al lector asociar esa narración al personaje al menos en lo que respecta a la *historia A*. En efecto, al leer cómics se moviliza la suposición de la existencia de un personaje al que se le pueda atribuir aquella narración verbal, olvidando así la naturaleza multimodal de la narrativa gráfica.

Ahora bien, nos interesa destacar los roles narrativos que la abuela ratona pueda obtener a lo largo de la diacronía, ya que sus características narratológicas pueden dilucidar su rol en tanto que representación, sino de una mujer humana, al menos de un personaje femenino frente a una situación de desaparición. La caracterización de la narradora abuela sería homodiegética en lo que concierne a la *historia A*, donde ella da cuenta de su vida cotidiana, del quiebre que significa esperar al familiar que no llega, de su angustia y, además, de ser testigo de la destrucción del Palacio desde las afueras. Dado que no participa de los hechos al interior del Palacio su rol es el de narradora extradiegética para la *historia B*. La abuela es representada en el ámbito de su rol familiar y de parentesco en el marco de las desapariciones: es la protectora del hogar, cuidadora y acompañante de los miembros menores de su familia.

También es relevante el lugar donde aparece representada visualmente (la casa o en este caso su “agujero de ratón”) y los objetos que la circundan: la mesa del comedor, el desayuno: se trata de una serie de signos que funcionan como metonimia de su rol de madre. El *textbox* informa sobre cómo la experiencia límite comienza a hacer mella en la estructura de su cotidianidad, de sus estados anímicos y a su vez narra la experiencia del “otro”, de su hijo:

La ambigüedad de la posición de sujeto activo/acompañante o cuidadora pasiva puede entonces manifestarse en un corrimiento de su propia identidad, queriendo “narrar al otro”. Esto implica una elección de ser testigo-observadora del protagonismo de otro/a (un hijo detenido-desaparecido, por ejemplo), negando o silenciando el testimonio de sus propias vivencias— aunque obviamente estas se “cuelan” en relatos que aparentemente están centrados en la experiencia de otros—. (Jelin 564)

Las particularidades del médium permiten presentar de manera simultánea el relato de la abuela y la narración visual de las vicisitudes afrontadas por su hijo. En tanto que su rol extradiegético indica que ella no es partícipe de los hechos que acontecen en la historia B, su conocimiento sobre el hecho constituye un saber vicario, un saber mediado por otras fuentes: la radio. De allí que los hechos de la fábula puedan articularse como correlatos de una cronología histórica del hecho. A continuación, estableceremos los correlatos entre dicho relato histórico apelando a macroproposiciones fábula (Eco).

Reconstrucción histórica

- El comando guerrillero se moviliza en autos hacia el Palacio.
- Una parte del comando guerrillero se infiltra en el edificio del Palacio usando ropa de civil.
- El M-19 comienza su operativo. Se inicia la toma de rehenes en el interior del edificio.
- Llegada del escuadrón de tanques de guerra a la Plaza de Bolívar.
- Reacción bélica del comando del M-

Los Once

- Unos mirlos negros emprenden su vuelo hacia el Palacio.
- Una gran comunidad de ratones vive un día normal detrás de los muros. A su vez, otros ratones y un chef ratón se reúnen en una cocina.
- Los mirlos cazan a los ratones, intentan atraparlos con sus garras y llevárselos. Intentan esconderse. Los ratones a su vez intentan esquivar disparos.
- Un lobo destruye uno de los muros intempestivamente y se une al escenario.
- Los mirlos y el lobo entablan una

Polifonía

- | | |
|---|--|
| <p>19, disparos desde los pisos superiores hacia el tanque.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puede referirse a uno de los incendios en el edificio. Además, a la quema de los archivos y la biblioteca. • Retransmisión de un partido de fútbol, medida de censura tomada por la ministra de comunicaciones Noemi Sanín. • Puede referirse a alguna detonación de los cañones de los tanques del ejército. • Se alude a las explosiones provocadas por los tanques o bien a la infantería que usaba sus granadas y rockets por entre troneras. Fin del primer día. • Llegada al Palacio de Justicia de la comisión de la Cruz Roja y posterior retención para entrar al edificio. • Salida del último grupo de rehenes antes del asalto final del palacio. Ellos son llevados por el Ejército a la Casa del Florero para ser identificados. • Posiblemente se haga alusión a las acciones de tortura y posterior desaparición. | <p>pelea. Los ratones quedan en medio e intentan huir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hay un incendio, los ratones pasan por entre archivadores y máquinas de escribir en llamas. • Los ratones escuchan la transmisión de un partido en una radio gigante. • Hay una gran explosión, los ratones salen disparados. • Hay una explosión, los ratones se quedan dormidos. Al otro día comienzan a salir de los escombros donde yacían. • Unas palomas blancas llegan al peñasco donde se resguardan los ratones. Cuando intentan transportar a los ratones son atacadas por el lobo • Las palomas logran sacar del palacio al grupo de ratones y los ubican en un techo aledaño. El lobo los sigue acechando. • El grupo de ratones se enfrenta a una bestia de gran tamaño cuya forma es la sumatoria tanto de los mirlos, como del lobo. |
|---|--|

Frecuentemente el cambio entre planos de la historia es anticipado por *balloons* cuya forma (globo eléctrico o de diente de sierra) anuncia que el sonido emana de una máquina, o de una radio. Estos mensajes son citas de las transmisiones radiales las cuales acoplan cronológicamente la historia del cómic con la diacronía del relato histórico. Para finalizar, queremos destacar el color negro que caracteriza las viñetas de la *historia B* y que tiene dos funciones. La primera es la de imprimirle el matiz de pesadilla, de terror, que podría experimentar una madre que imagina los vejámenes y el terror experimentado por su hijo. La segunda funge como elemento

de significación en las escenas dentro del palacio ya que connota la sensación de “agujero”, de refugio, así como el terror experimentado por los rehenes. De esta forma se articula un relato de ficción (el de la abuela) con un relato histórico amparado por el uso de referencias intermediales.

Referencias intermediales: citas radiales y fotografías

La Toma del Palacio de Justicia difiere de otros episodios de violencia en el país en tanto que muchos colombianos fueron testigos indirectos gracias a las transmisiones de radio y televisión; esta peculiaridad es fundamental para la persistencia de este evento en la memoria cultural. Tres elementos son constantemente articulados en las narraciones de la Toma, consolidándose como los más representativos: la radiotransmisión demandando el cese al fuego, las imágenes de los tanques disparando al Palacio y la imagen del edificio ardiendo en llamas; estas imágenes y material sonoro han adquirido una función específica ligada a la memoria de la Toma (Sigifredo-Leal 145). En *Los Once* se trabajan estos temas a partir de referencias intermediales (Rajewsky 52), al proponer una imitación de las estructuras básicas de estas tecnologías amparadas en las convenciones propias de la narrativa gráfica.

En la novela gráfica las transmisiones radiales más representativas del hecho estas aparecen a manera de *balloons*. Al final de cada texto hay una nota al pie que aclara quién fue el emisor del mensaje. Una de ellas es el pedido de cese al fuego que hace el presidente de la Corte, Alfonso Reyes Echandía. También las comunicaciones entre los militares, entre ellas la frase: “**esperamos** que si está la manga, no aparezca el chaleco³” directriz del segundo comandante Luis Carlos Sadovnik, la cual, según una sentencia de la Fiscalía, se trata de una orden cifrada para desaparecer civiles (Semana 2016). Esta cita aparece casi al final de la novela gráfica (coincidiendo con el final del operativo militar) precedida por una viñeta en donde hay una bestia negra, semejante a un cerdo, que mira directamente al lector. En esta diacronía de la narración la presencia de la bestia y de la orden del comandante son significantes que connotan la desaparición de los últimos sobrevivientes rescatados antes de ser llevados la Casa del Florero; en efecto, en la página siguiente aparecerán por última vez los ratones protagonistas de la *historia B*. El uso de estas citas radiales complejiza el pacto de lectura: habíamos aceptado que se trataba de

³ Con negrita en el cómic

una ficción alegórica, una fábula, pero la presencia de esta información histórica precisa, dificulta leer estos hechos como si fueran *solamente* ficción.

Otra referencia intermedial propuesta en la novela gráfica es la adaptación visual de una fotografía pública, la del Palacio en llamas en su portada (ver fig.1). Se apela al “trazo oblicuo” a partir de las convenciones del neo-noir, introducido por la utilización de la fuente gótica en el título, la disposición de los colores y el realce de la llamarada gracias al color negro. El neo-noir como ámbito genérico y transmedial, se usa ampliamente para narrar historias de crímenes con tintes de ciencia ficción y horror (Lyons 458), recurriendo al uso del claroscuro cuya función visual es incrementar la tensión dramática a través del realce de ciertos elementos para crear un efecto que genere más emoción en el lector (Comicbook Glossary). La portada se desliga de un modo de representación realista al transformar esta foto en un escenario semejante al de las representaciones tradicionales del infierno. Esta decisión estilística privilegia elementos que resaltan la brutalidad y la violencia propias del género noir, movilizandó también la mirada que propone la novela gráfica, a saber, que la Toma como hecho, y la fotografía es símbolo de ello, fue brutal y extremadamente violenta.

Para concluir, la modificación más evidente que puede percibirse en la portada es la puesta en escena de los personajes presentes en la novela gráfica. Desde luego es una forma de anticipar al lector el contenido de la historia, pero también para hacer énfasis en lo siniestro de los actores: en especial el lobo rugiendo que destaca en la composición por su ubicación y tamaño con respecto a los demás. En lo que viene se analizará exhaustivamente la portada. Por ahora, basta con enfatizar en cómo la modificación, a través del código estilístico del neo-noir, de una imagen pública se le puede otorgar otro significado, otra interpretación de la memoria y producir afectación en el lector.

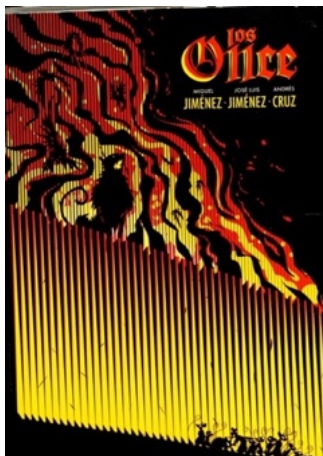


Fig. 1.: Portada de *Los Once* (Jiménez et al.)

Una anti-fábula: el género como hipótesis interpretativa

Los géneros pueden entenderse como grandes esquemas de organización de contenido, estos: “organize naturalized elements of cultural memory, offer a set of expectations to readers, and thereby allow us to characterize texts” (Kukkonen *Studying* 67). A partir de estos esquemas—que se nutren del espectro de la memoria cultural y de la tradición formada por obras ejemplares—un lector delimitará las expectativas, conjeturas y suposiciones que actualiza; podrá inferir con antelación los elementos en potencia que aparecerán en el texto, su orden de aparición y la función que cumplen. ¿Cuáles son las implicaciones de la elección de una anti-fábula como género en el proceso de lectura de *Los Once* y en la representación del hecho traumático de la Toma del palacio de Justicia?

A partir de la entrada *Fabel* del *Handbuch der literarischen Gattung* (Zymmer 234-239) formulamos una definición útil a nuestro análisis: una fábula es una historia inventada, con (i) matices épicos o ficcionales, en la que los actores suelen ser (ii) animales con rasgos antropomórficos. A su vez, es característico de este género la presencia de un *Anwendungssignal* o una moraleja, la enseñanza o mensaje contenido en la historia narrada. Al catalogar a *Los Once* como una anti-fábula de la Toma del Palacio de Justicia el marco fabula es activado. Un lector que se aproxime a la portada de esta novela gráfica (ver fig.1) acudirá a una serie de conocimientos previos de su memoria cultural popular (Kukkonen *Studying* 58), necesarios para dotar de sentido su acercamiento inicial con la novela gráfica. Es importante destacar que el recurso de animales con formas humanas como protagonistas de

relatos no es una propiedad exclusiva de la narración literaria y que se ha extendido a diferentes formatos y géneros; ejemplos representativos pertenecientes a la memoria cultural popular pueden ser el conejo Bugs Bunny o el ratón Mickey Mouse. La novela gráfica *Los Once* se vincula a un género en particular, la fábula, que tiene presencia en dos tradiciones diferentes: una tradición literaria, en la que podemos mencionar a Esopo o La Fontaine, y una tradición dentro de la cultura popular: los cómics y los *funny animals*.⁴

La presencia de unas aves (los mirlos), un lobo rugiendo y unos ratones en el extremo inferior de la imagen posiblemente lleven al lector a actualizar las historietas y *cartoons* de Mickey Mouse y de Tom & Jerry, en las que también hay animales con gestos y comportamientos humanos. Sin embargo, la potente llamarada infernal que rodea el edificio y que abarcan gran parte de la composición, no parece el lugar más adecuado para el desarrollo de una trama que involucre a estos tiernos ratones; el estilo y la presencia de elementos ajenos desautorizan las normativas del género de los *Funny animals*. De igual manera, el uso del prefijo “anti” suscita una modificación en la sintaxis narrativa y los roles semánticos propios del género fábula: una historia protagonizada por animales en la que el rol del ayudante estará suprimido de la matriz actancial. Por consiguiente, la propuesta de *Los Once* exige en su lector subvertir sus conocimientos en el ámbito de la representación pictórica y de las estructuras y esquemas narrativos genéricos subyacentes al término “fábula”. Es a partir de esta estrategia de representación que podemos establecer una relación intertextual con la novela gráfica *Maus* y su proyecto fundacional de utilizar e invertir recursos propios de la fábula para representar el Holocausto judío.

Animales antropomórficos

Una de las decisiones más problemáticas para Art Spiegelman al momento de establecer su metáfora visual para *Maus* fue la elección de ratones y de gatos para representar a los judíos y a los nazis respectivamente. La elección estilística de su novela gráfica ha sido constantemente atacada, dado que al utilizar el recurso de la

⁴ Este subgénero puede abarcar tanto obras de Walt Disney como Mickey Mouse o el pato Donald, como Condorito del chileno René Ríos Boettiger. Brian Cremins aboga por un entendimiento más amplio del género que no se limite a las comedias ligeras o los cómics enfocados hacia niños. Para él: “these strange creatures, for all their comic appeal, also remind us of how it feels to be fragile, vulnerable, and human” (146). En su lectura este recurso ha dado pie a preguntas metafísicas, dotando a los animales de temores, dudas y emociones humanas. También puede ser el resultado de la conexión entre sus creadores y la nostalgia. El autor también señala algunas influencias como las fabulas de Esopo, la literatura popular norteamericana sin olvidar el uso de este recurso para representar estereotipos raciales.

fábula puede conllevar a su vez el uso estereotipado de los roles asignados tradicionalmente a los animales: los ratones como débiles y perseguidos, los zorros como animales listos, los gatos como cazadores, etc. (Reynschi-Chikuma 271). La maestría de su novela gráfica radica en, precisamente, evitar ese riesgo al desplegar una serie de técnicas visuales que complejizan la lectura y la puesta en escena de los personajes.

Spiegelman decide utilizar la metáfora del gato y el ratón basándose en la memoria cultural popular que lo influenciaba: esa pareja es resultado de los cómics y *cartoons* con los que creció, como por ejemplo Tom & Jerry (Spiegelman 116). Para el autor esta dupla implicaba una disparidad biológica, concretamente en lo que respecta al tamaño de las criaturas: Tom, el gato, es mucho más grande que Jerry. La situación fue solucionada apelando al uso de máscaras como elemento diferenciador de cada actor. Para él: “To equalize them in scale didn’t mean to give them equal power, but it didn’t put the mice necessarily at the total biological disadvantage that the metaphor otherwise implies” (Spiegelman 118). De igual manera, el uso de las máscaras es una decisión estilística para evitar despertar simpatías por el ratón/judío simplemente por ser pequeño y adorable.

Por otro lado, para Spiegelman el uso de esta metáfora visual, y de las elecciones en lo que respecta al estilo (ligero, destilado y el uso del blanco y negro) también le proporcionó un distanciamiento de las implicaciones de una representación realista del Holocausto, permitiéndole así tomarse algunas licencias a la hora de relatar un suceso de tal magnitud:

Paradoxically, while the mice allowed for a distancing from the horrors described, they simultaneously allowed me and other to get further inside the material in a way that would have been difficult with more realistic representation, where one could constantly question my choices. (Spiegelman 149)

A pesar de que ambas novelas gráficas apelan al mismo recurso, lo hacen de manera diferente. En *Los Once* la desventaja biológica que implica la metáfora visual de los animales sí está acentuada, acercándola a las fábulas de Esopo, en donde las capacidades físicas sirven como propiedades distintivas de cada personaje; las escalas del tamaño de los animales involucrados en la novela gráfica evidencia la desventaja.



Fig. 2.: Las diferentes escalas de tamaño de los animales en *Los Once* (Jiménez et al.)

En *Los Once* tenemos a un grupo de ratones que representa a los civiles tomados como rehenes en la Toma del Palacio de Justicia; pueden también representar a las once personas desaparecidas. Como puede apreciarse en la fig.2, estos actores no son sólo los más pequeños dentro de la fábula, sino que también poseen los rasgos más cercanos a los humanos: caminan erguidos, su rostro—especialmente los ojos—están visualmente más elaborados y el conjunto de artículos que los decora perteneciente al “mundo humano” (gafas, bufandas, etc.) tiene mayor presencia que en los otros actores. A su vez, tenemos a los mirlos negros, representando a los comandos guerrilleros del M-19 y teniendo como rasgo distintivo una boina negra con una estrella comunista. Éstos son más grandes que los ratones y representan una amenaza para ellos, ya que al comienzo de la historia intentan atraparlos con sus garras: metáfora visual del secuestro. Siguiendo con las aves, encontramos unas palomas blancas—usualmente símbolos de paz—quienes brindan ayuda y sacan del edificio en ruinas a los ratones. Un rasgo distintivo es la cruz que tienen en sus cascos. Ellas representan a los miembros de la Cruz Roja y de la Defensa Civil que intentaron socorrer a los rehenes. Para finalizar con esta lista, encontramos al lobo, es el animal más grande de la fábula. A su vez, sus marcas visuales están asociadas con lo monstruoso y la bestialidad: sus colmillos y garras exacerbados se convierten en rasgos distintivos de este actor.

La desventaja biológica que entraña la forma de trabajar esta metáfora no sólo está en función de enfatizar la desigualdad de tamaños, sino también las diferentes capacidades físicas de cada animal: mientras que el lobo puede destruir muros y arrasar con el edificio, los ratones sólo pueden esconderse y escabullirse por agujeros: la desproporción de fuerzas está ligada a las características físicas de cada actor. Sin embargo, este no es el único indicio de la desproporción. Desde la misma

portada (ver fig.1) ya es suscitado en el lector el desnivel de fuerzas implicadas en la trama. En lo que respecta a la distribución espacial de los elementos, se puede evidenciar una desigualdad desde el lugar que ocupan: hay un arriba y un abajo. Casi en la mitad de la composición está el lobo rugiendo con una pose de guardián presto al ataque, casi capturando toda la atención hacia él y lo que allá arriba sucede: un vuelo en círculos de mirlos negros alrededor de él, como si anticipara un ataque de jauría. El fondo de ese “arriba” son unas llamas que semejan un fuego de infierno. Por el contrario, en un lugar remoto de la composición, esquina inferior derecha, tenemos a un diminuto grupo de ratones, algunos observan desde su rincón el conflicto y otros llevan su mirada hacia la derecha, lugar que coincide con el paso de página que daría pie al interior del libro.

También en las escenas relacionadas con el relato de la abuela y su nieta, los ratones ocupan un lugar no privilegiado en la página (ver fig.3): son diminutas en comparación a los objetos que las rodean una vez se han enterado del asalto al Palacio, donde se encuentra su familiar y de quien aún no tienen noticias. Así las cosas, podemos afirmar que el tamaño en *Los Once* es una propiedad de poder y los más pequeños carecen de él, no están en igualdad de condiciones frente a otros actores. Tanto desde la desproporción evidenciada en términos visuales (las escalas), como la desigualdad de jerarquías que entraña la distribución espacial de los actores en las viñetas, la novela gráfica moviliza una isotopía temática de *la desproporción de fuerzas* implicada en la Retoma del Palacio que tiene su correlato tanto en el escenario bélico como en el escenario de las luchas que aún llevan a cabo los familiares de los desaparecidos. En el primer ámbito, moviliza el relato de que los agentes del Estado hicieron un uso desmedido y desproporcional de sus recursos bélicos, al emplear armamento prohibido por el Derecho Internacional Humanitario en estas situaciones, ya que no garantiza el respeto a los principios de proporcionalidad, humanidad y distinción, tal como lo afirma el Informe final de la Comisión de la verdad sobre los hechos del Palacio de Justicia.⁵ El segundo ámbito, está en función de representar la sensación de impotencia que debieron sentir los

⁵ De acuerdo con Informe final de la Comisión de la Verdad sobre los hechos del Palacio de Justicia es evidente el: “desconocimiento de la normativa humanitaria, tanto en relación con el respeto a los principios de distinción, precaución y proporcionalidad, como frente al uso de determinadas armas impropias para una operación dentro de un espacio cerrado, en el que el número de atacantes frente al de los rehenes era sustancialmente inferior y su ubicación no estaba claramente definida. El ingreso con tanques, los disparos con rockets desde el interior y el exterior del Palacio, los ataques del 6 de noviembre en la tarde con explosivos en el cuarto piso y la Operación Rastrillo el 7 de noviembre son evidencias elocuentes y dramáticas del desconocimiento sistemático de la normatividad humanitaria por parte de la fuerza pública durante la operación de retoma del Palacio de Justicia” (Centro Nacional de Memoria Histórica, 254).

familiares al emprender una lucha jurídica contra el Estado, cuyas dinámicas burocráticas parecen apuntar hacia la impunidad del hecho; es un sentirse “diminuto” frente a la impunidad. Una de las estrategias que propone *Los Once* para adherirse a una versión del pasado, según la cual son los agentes del Estado quienes fueron los perpetradores y culpables en la retoma, es a través de la desproporcionalidad que implica adoptar la metáfora visual de los animales antropomórficos. A continuación, abordaremos los rasgos estilísticos de los ratones y el lobo que están en función de generar en el lector la adhesión al mundo de las emociones experimentadas por los personajes, en concreto los ratones, y motivar así los vínculos de empatía.



Fig. 3.: Abuela y nieta ratonas (Jiménez et al.)

Los rasgos como propiedades distintivas: humanidad / bestialidad

En su estudio sobre los cuerpos, las figuras y la manera en que éstos se relacionan entre ellos y el mundo que los rodea en la narrativa gráfica, Karin Kukkonen destaca tres ámbitos a los que son transportados los lectores a partir de la presencia y disposición de los cuerpos en las páginas. De acuerdo con esta autora, los cuerpos transportan en la historia narrada (*storyworld*); movilizan una serie de emociones y, por último, guían la lectura a través de las viñetas. En este apartado nos interesa ahondar en la segunda modalidad: la movilización de sentimientos y emociones a partir de la información que los lectores decodifican de las imágenes a las que están expuestos. Vale la pena recordar que, al momento de leer un cómic asumimos que los actores allí presentes no son simplemente objetos dibujados, sino personajes a quienes atribuimos facultades humanas como tener sentimientos o la capacidad de pensar. Hay a su vez una serie de pistas que informan sobre el estado emocional de

los personajes, entre ellos los *word balloons*, los gestos de los rostros y las posturas corporales. Para Kukkonen:

As our facial expressions communicate emotions, they serve to inform others of our sense of the situation and our potential responses. The social cause and effect of behavior is facilitated and communicated through emotions in the faces, bodies, and minds of characters. The appraisal and action readiness that come with emotions and their somatic markers shape the social fabric of the storyworld. (Space 58)

En *Los Once* hay un grupo de actores con rasgos físicos “humanizados” y con quienes será más fácil para los lectores identificarse, construyendo un vehículo para comunicar de manera precisa las emociones y generar un vínculo de empatía con los personajes. Por el contrario, hay un grupo de actores cuyos atributos y propiedades distarán mucho de una representación “humana”, los rasgos animales estarán acentuados, presentándolos como bestias. Ahora bien, dentro de esa metáfora visual de los animales, hay dos submodos de representación con funciones diferentes: mientras que un submodo realza y privilegia las características humanas, el otro destaca una serie de propiedades animales. Estos dos submodos de representación son definidos por Reyns-Chikuma como el *antropomorfismo* y el *animalismo*:

L’anthropomorphisme consiste à présenter des animaux avec des attributs humains, physiques et psychologiques. L’animalisation serait la présentation d’êtres humains sous forme animale pour accentuer l’animalité de l’homme et ainsi récuser ou au moins relativiser les caractéristiques humaines comme l’humanité, la raison, etc. (258)

Aunque en *Los Once* no hay “humanos con forma de animal”, sino simplemente animales, se tratará entonces de animales más humanos o de animales más animales, más bestias, a través de la representación estilística y de la distribución de ciertas propiedades esenciales, como la capacidad de pensar, entre otras. Llamaremos a cada una de las propiedades distintivas que constituyen a los actores como de humanidad y bestialidad. Los actores implicados serán analizados bajo esta perspectiva.

Bestias oscuras

Un primer aspecto de caracterización visual es el uso del blanco y negro: los ratones, al igual que las palomas, son blancas, por el contrario, los mirlos y el lobo se

distinguen por el uso del color negro. La dualidad que supone esta dupla de colores conlleva a su vez—apelando al plano simbólico donde se asocia al color blanco con la pureza, lo elevado y al color negro con la maldad y lo monstruoso—a una matriz actuarial en que se desarrolla una relación de antagonismo. En los actores caracterizados con el color negro se realzarán una serie de marcadores gráficos relacionados con el mundo de las bestias: sus garras afiladas, sus colmillos y sus ojos dilatados. Así mismo, alrededor de estos actores están presentes una serie de onomatopeyas provenientes del mundo animal: para el lobo “grrrr” y para los mirlos “ruaccc”. Por el contrario, este recurso no es actualizado para los ratones, de hecho, asumimos que el relato en primera persona es la narración que hace la abuela ratona; el rasgo humano de hablar es actualizado para los ratones.

No se trata sin embargo de una lucha entre los actores de acuerdo con su color. Como vemos en la fig.4 (viñeta izquierda) desde su entrada en la trama, el lobo entabla una pelea brutal con los mirlos y a lo largo de ese conflicto son los ratones quienes están de por medio: de acuerdo con la forma en que los ratones flotan, podemos afirmar que éstos salen disparados por la fuerza que ejercen los bruscos movimientos de las bestias debido a su fuerza desproporcional. El lobo babea, los mirlos abren más sus picos, las figuras se agitan y rugen, las pupilas se dilatan: en las escenas de combate se exageran los rasgos de la para connotar no sólo lo bárbaro del combate, sino también un comportamiento *instintivo*; el lobo entra a exterminar a los mirlos y ninguno de los dos se interesa por el bienestar de los ratones durante el combate. Ahora bien, la baba y los ojos dilatados del lobo dan la impresión de estar en un frenesí, en un estado de bestialidad que nubla el sentido de la lógica. Esta situación puede tener su correlato en lo que varias fuentes históricas caracterizan como el *encono* especial de las F.F.A.A contra la guerrilla del M-19 (cf. Jimeno 79). Esta situación es representada en la novela gráfica como el frenesí en que caen los depredadores cuando están cerca de sus presas.

Así pues, al otorgarse propiedades de bestia al lobo se desarrolla otro matiz en la reconstrucción de la narración sobre los hechos del Palacio propuesta por *Los Once*: la culpabilidad del Ejército radica en que sus objetivos militares primaron sobre los éticos. Sus acciones estuvieron inspiradas en: “eliminar al enemigo, antes que cumplir la insoslayable obligación constitucional de rescate a la población civil cautiva. No hubo ningún plan dirigido a liberar rehenes, el operativo militar apuntó a destruir al M-19” (Gómez Gallego 353).

Ratones: un llamamiento a la humanidad y empatía

Justo después de la intempestiva llegada de los mirlos al agujero de los ratones, estos buscan la manera de escapar del peligro. Acto seguido aparecen las primeras onomatopeyas de disparos (*Tas*), cuyas representaciones gráficas son unas gruesas líneas que los ratones logran esquivar con mucha dificultad (ver fig.4) en medio de la oscuridad. La gruesa línea blanca rompe el encuadre de la viñeta, connotando la fuerza del disparo, y el color blanco puede interpretarse como un destello, connotando la velocidad de los proyectiles. En medio de esta situación, el sentirse atónito, sin palabras en medio de tal ataque, es que debemos establecer un contexto para interpretar los gestos de los ratones al interior de la viñeta: el grupo mira de frente al lector, lo interpela, y sus ojos expresivos (similares al estilo manga) expresan la sensación de estar absorto, sin palabras ante un hecho de tan inesperada fuerza. En esta parte del panel hay un *textbox* que dice: “mientras nos **regañaban**” en este momento el mensaje verbal escrito parece coincidir con la imagen para precisar la información que los lectores deben extraer de esta situación con respecto a las emociones que experimentan los personajes y así, lograr entender qué significa la situación para el personaje. Otro elemento que está en función de guiar dicha actualización es el uso de la negrita en el verbo regañar, cuyo significado nos informa que ellos son los recipientes de esa acción: están siendo reprendidos y a la vez, hay un actor que desencadena una situación donde se “dan muestras de enfado con palabras o gestos” (RAE).



Fig. 4.: Detalle de los rasgos humanizados de los ratones en *Los Once* (Jiménez et al.)

Recordemos que a los personajes no solo se les representa de una manera gráfica particular, sino que también se les otorga una serie de propiedades esenciales que permiten caracterizar y distinguir a cada grupo de actantes: para el caso de los ratones, estas son propiedades ligadas a capacidades humanas como pensar, recordar y rezar. Que estos personajes sean dotados de capacidades más cercanas al

mundo humano es también una forma de enfatizar el vínculo de empatía entre los lectores, ya que a su vez permite el reconocimiento. Para finalizar este apartado nos detendremos en dos propiedades de este grupo: la capacidad de soñar-recordar y la de mantenerse juntos frente a la adversidad.

En la novela gráfica la propiedad de pensar (y demás derivados de dicha actividad mental, como soñar) es actualizada únicamente al actante de los ratones. Justo después del primer enfrentamiento de los mirlos y el lobo y de la posterior retirada de éstos encontramos un panel con la figura de un ratón iluminado levantando la mano; la luz proviene del ideograma del bombillo, convención visual para representar el surgimiento de una idea. Tal interpretación es respaldada por el *Textbox* debajo del panel: “tuve que **improvisar**” para dar paso después a la imagen del grupo de ratones subiendo por una tubería, es decir, solucionando su problema de ser perseguidos encontrando una ruta de escape. Otro ejemplo de dichas facultades la encontramos justo en la noche final, cuando después de una gran explosión los ratones se quedan dormidos. En este panel que ocupa dos páginas encontramos a todos los ratones dormidos, organizados a manera de una tabla, y de sus rostros hay unos *thought balloons* que dejan en manifiesto sus sueños. Esta focalización nos permite acceder al mundo de sus deseos: son escenarios ideales en donde aparecen rodeados de sus seres queridos o cumpliendo sus sueños, como adquirir un título académico o una propiedad. Llama la atención que justo al final de la tabla hay una ratona que no duerme, su rostro suscita dolor y tristeza y de su *balloon* no encontramos un escenario onírico, sino que, en tanto que está en vigilia, recuerda y la vemos tomando en sus manos la boina negra que caracteriza a los mirlos; justo detrás de ella en la composición vemos a un mirlo armado con un fusil planteando así la decisión de unirse a la lucha armada junto con el grupo guerrillero. Estos son pues claros ejemplos de la actualización de las capacidades mentales, un rasgo humano, para el actante ratones y que los distinguen en la fábula de los mirlos y del lobo.

Ahora bien, es necesario destacar aquí la insistencia de un elemento visual en el panel: la lluvia, que también es enfatizada con el uso de la onomatopeya “plac”. Esta situación puede tener su correlato con el asedio de los tanques al edificio y el incendio durante la noche del miércoles, que obligó al último reducto guerrillero y sus rehenes a buscar refugio en los baños del Palacio, en donde pasaron la noche. Recordemos que miembros del escuadrón de bomberos intentaron combatir las llamas, de allí un posible vínculo con el recurso de la lluvia. De aceptarse este correlato, también podría aceptarse una sutil referencia a la guerrillera infiltrada en el último grupo, Irma Franco, de quien hay registros y testimonios de su salida con

vida del Palacio de justicia (Semana 2015) y posteriormente identificada por los militares y puesta en detención, pero de quien hasta ahora no se tiene conocimiento de su paradero, es decir, es una de las once personas desaparecidas extrajudicialmente del Palacio. Esta es una de las referencias más “explícitas” que hace la novela gráfica al tema de los desaparecidos, puesto que es característico de ésta una codificación encriptada que complejizada tanto la lectura como la recepción y reproducción de la memoria de los desaparecidos del Palacio.

Finalmente, el último elemento que queremos abordar es la capacidad de mantenerse unidos de los ratones, la solidaridad del grupo. Desde su primera aparición en la portada siempre vemos a los ratones juntos, buscando solucionar las dificultades y preocupados por la integridad de los miembros del grupo después de cada explosión o ataque. Para los autores:

Este diminuto pero fuerte grupo nos ayuda a plasmar un concepto muy profundo de cómo los inocentes parecen pequeños al lado del abuso por parte de los organismos con poder y a través de esto recalcar la unión como un elemento clave para hacer resistencia y frente a lo que consideramos injusto e injustificable (Torres).

Así las cosas, en este caso más allá de caer en una privación de la agencia y la esencialización del rol de víctima que supone adoptar la metáfora de los animales, se trata de dejar en evidencia todos los intentos, la lucha constante de estos seres por vencer al terror que los acecha, cuyo correlato puede encontrarse tanto en la lucha jurídica de los familiares de las víctimas o del escenario bélico, en que murieron rehenes víctimas del fuego cruzado. El abuso del poder y la impunidad generada desde las instituciones es, sin embargo, una instancia más difícil de vencer.

Conclusiones: ¿relato épico? ¿y la moraleja?

La novela gráfica *Los Once* al actualizar el *topos* de la Toma y Retoma del Palacio de Justicia se instaure en el difícil campo de las luchas por la memoria; particularmente en un acontecimiento tan delicado que aún hoy suscita discusiones sobre la verdad y la culpabilidad del Estado. Más allá de evocar el evento, la novela gráfica retrabaja los elementos fundamentales que funcionan como temas recurrentes en la actualización de la memoria del evento (incendio, mensajes radiales y fotografías), los cuales son traducidos a las dinámicas y convenciones del cómic. Interpretar estas referencias intermediales y el estilo al que se subsumen (el *neo-noir*) es una forma de comprender la visión de los autores sobre lo que significó el hecho: una

hecatombe que genera terror no sólo en quienes la vivieron, sino en los que fueron testigos. A su vez, su estructura narrativa compleja y el diálogo que se instaura con fuentes históricas es una forma de caracterizarse como un relato en donde pueden confluír diferentes versiones o instaurarse rumores. Igualmente, el uso del negro para decorar las viñetas relacionadas con lo que sucede dentro del Palacio es una forma de tematizar la incertidumbre de no poder esclarecer lo que sucedió realmente en el epílogo de la operación militar: es una forma de connotar el terror.

Este cómic se aleja notoriamente de aquella versión oficial que pretende permanecer neutral y no buscar culpables: tal posicionamiento es logrado a través del uso de la metáfora visual de los animales antropomórficos y del otorgamiento de propiedades a sus actores. Así mismo, se establecen unos vínculos alegóricos entre los animales presentes en la anti-fábula y los actores sociales implicados en el hecho histórico. Dichas propiedades provienen de la interpretación de la fábula en su sentido tradicional y por ende implica una desventaja biológica. En la novela gráfica se caracterizan a los actores involucrados, logrando *individualizarlos* y permitiendo así evaluar sus acciones, por ejemplo, que el ataque del lobo (Ejército) continuase a pesar de la presencia de las palomas (Cruz Roja). El telón de fondo de la diégesis es una estructura de mundos que propone y actualiza el reino de animales y bestias, al que subyace una lógica de fuerza donde ganan los más fuertes. De aceptarse esta lectura alegórica, se puede afirmar que las fuerzas de Estado actuaron como bestias, dejando de lado su compromiso ético de salvaguardar civiles y enfocándose—al igual que el lobo en estado de éxtasis—únicamente en exterminar a su adversario. Por ello, *Los Once* se instaura en la versión que asume como perpetrador de la tragedia a los agentes del Estado.

Obras citadas

Assmann, Aleida. "The Holocaust: A Global Memory? Extensions and Limits of a New Memory Community." *Memory in a Global Age: Discourses, Practices and Trajectories*, edited by Aleida Assmann, Palgrave Macmillan, 2010, pp. 97–116.

Atehortúa Cruz, Ariel L., and Héctor Vélez Ramírez. *¿Qué pasó con el Palacio de Justicia?* Universidad del Valle, 2005.

Barthes, Roland. "Rhetoric of the Image." *Image, Music, Text*, edited and translated by Stephen Heath, Hill and Wang, 1978, pp. 152–63.

Castro Caycedo, Germán. *El Palacio sin máscara*. Editorial Planeta Colombiana, 2008.

Catalá Carrasco, Jorge, Paulo Drinot, and James Scorer. "Introduction: Comics and Memory in Latin America." *Comics and Memory in Latin America*, edited by Jorge Catalá Carrasco, Paulo Drinot, and James Scorer, University of Pittsburgh Press, 2017, pp. 3–32.

Centro Nacional de Memoria Histórica. *Comisión de la Verdad sobre los hechos del Palacio de Justicia*. Informe final (versión preliminar sin edición de estilo), Publicaciones Centro Nacional de Memoria Histórica, [fecha no indicada], <https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/28-anos-palacio-justicia/comision-verdad-palacio-justicia.pdf>. Consultado el 23 de agosto de 2025.

Comic Book Glossary. "Chiaroscuro." *Comic Book Glossary*, WordPress.com, <https://comicbookglossary.wordpress.com/chiaroscuro/>. Consultado el 23 de agosto de 2025.

Cremins, Brian. "Funny Animals." *The Routledge Companion to Comics*, edited by Frank Bramlett and Roy T. Cook, Routledge, 2017, pp. 146–53.

Eco, Umberto. *Lector in fabula*. Lumen, 1993.

Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. Expanded ed., Poorhouse Press, 1985.

Gómez Gallego, Jorge A., Javier R. Herrera Vergara, and Nelson Pinilla Pinilla. *Informe final de la Comisión de la Verdad sobre los hechos del Palacio de Justicia*. Universidad del Rosario, 2010.

Jelin, Elizabeth. "Subjetividad y esfera pública: El género y los sentidos de familia en las memorias de la represión." *Política y Sociedad*, vol. 48, no. 3, 2011, pp. 555–69.

Jimeno, Ramón. *Noche de lobos*. Editorial Presencia, 1989.

Jiménez, Miguel, José Luis Jiménez, and Andrés Cruz. *Los Once*. Laguna Libros, 2014.

Kukkonen, Karin. *Contemporary Comics Storytelling*. U of Nebraska Press, 2013.

———. "Space, Time, and Causality in Graphic Narratives." *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*,

edited by Daniel Stein and Jan-Noël Thon, Walter de Gruyter, 2015, pp. 49–66.

———. *Studying Comics and Graphic Novels*. Wiley-Blackwell, 2013.

Leal-Guerrero, Sigifredo. “‘The Holocaust’ or the ‘Salvation of Democracy’: Memory and Political Struggle in the Aftermath of Colombia’s Palace of Justice Massacre.” *Latin American Perspectives*, 2015, pp. 140–61.

Lyons, James. “‘It Rhymes with Lust’: The Twisted History of Noir Comics.” *A Companion to Film Noir*, edited by Andrew Spicer and Helen Hanson, Blackwell, 2013, pp. 458–73.

Rajewsky, Irina. “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality.” *Intermedialités*, no. 6, 2005, pp. 43–64. doi:10.7202/1005505ar.

Real Academia Española. “Regañar.” *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., Asociación de Academias de la Lengua Española, 2014, <https://dle.rae.es/regañar>. Consultado el 23 de agosto de 2025.

Reyns-Chikuma, Claude. “Pour une lecture postcoloniale de la bande dessinée *Ile Bourbon 1730* (2006) de Appollo et Lewis Trondheim.” *Image & Narrative: Online Magazine of the Visual Narrative*, 2011, pp. 245–71.

Semana. “Grabación indicaría que el coronel (r) Sánchez recibió órdenes de desaparición.” *Semana*, Redacción Nación, 12 de enero de 2016, Publicaciones Semana S.A., <https://www.semana.com/nacion/articulo/grabacion-indicaria-que-el-coronel-r-sanchez-recibio-ordenes-de-desaparicion/456442-3/>.

Semana. “Palacio de Justicia: la historia de la militante del M-19 Irma Franco que desapareció.” *Semana*, Multimedia, 20 de agosto de 2015, Publicaciones Semana S.A., <https://www.semana.com/nacion/multimedia/palacio-de-justicia-la-historia-de-la-militante-del-m-19-irma-franco-que-desaparecio/448594-3/>. Consultado el 23 de agosto de 2025.

Thon, Jan-Noël. “Who’s Telling the Tale? *Authors and Narrators in Graphic Narrative*.” *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the*

Theory and History of Graphic Narrative, edited by Daniel Stein and Jan-Noël Thon, De Gruyter, 2015, pp. 67–99.

Torres, Juan Sebastián. “Los once del Palacio de Justicia.” *Cerosetenta*, Universidad de los Andes, 7 de noviembre de 2012, <https://cerosetenta.uniandes.edu.co/los-once/>. Consultado el 23 de agosto de 2025.

Wolf, Werner. “Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences.” *Current Trends in Narratology*, edited by Greta Olson, De Gruyter, 2011, pp. 146–80.

Zymmer, Rüdiger. “Fabel.” *Handbuch der literarischen Gattungen*, edited by Dieter Lamping, Alfred Kröner, 2009, pp. 234–39.