

El infierno de la historia

La peste de la memoria

JUAN PABLO SALAZAR

RAMIRO RAMÍREZ (ilustraciones)

Planeta Colombia, Bogotá, 2017, 226 pp.

EN UNA celda de una prisión de máxima seguridad, dos presos son obligados a pasar juntos una noche. Uno de ellos no da su nombre pues su fama lo precede, es el sicario y la mano derecha del narcotraficante más peligroso de la historia colombiana. Al otro simplemente lo llaman el Fantasma y es un anciano que ha pasado más de treinta años en esa prisión. Al primero le falta solamente una noche para cumplir su condena y salir libre. Al segundo lo pusieron en aquella celda como castigo, por pelearse con otro preso, y no parece que la libertad esté dentro de sus posibilidades. Así, en este encuentro y en su cruce de palabras, ellos empiezan a descubrir que aquello que los une y los separa va más allá de la realidad y la ficción, y que quizás ellos vienen de dos Colombias diferentes, ubicadas en universos paralelos. De forma que aquella celda que ambos habitan es un vórtice en el que se encuentran estos dos mundos.

Si el sicario no dice su nombre es porque le debe la fama a su patrón, un narcotraficante que salió con Virginia Vallejo, se llenó de tanto dinero que se ofreció a pagar la deuda externa de Colombia, le declaró la guerra al gobierno y asesinó a Luis Carlos Galán, candidato a la Presidencia. Al Fantasma, sin embargo, ninguno de estos hechos le dice algo. En la Colombia que él conoce Virginia Vallejo jamás se involucraría con un mafioso de poca monta, nadie se ofreció a pagar la deuda externa y Luis Carlos Galán no fue asesinado, de hecho fue elegido presidente y durante su gobierno se atacó el narcotráfico no mediante una guerra contra las drogas sino con una serie de políticas de legalización. La Colombia del Fantasma es una Colombia ucrónica, diferente a la que nosotros conocemos, pero es una realidad que él también ha presenciado solamente desde la cárcel.

Esta es la trama de *La peste de la memoria*, una novela gráfica escrita

por Juan Pablo Salazar e ilustrada por Ramiro Ramírez, la cual rompe convenciones de esta forma narrativa, como lo son las viñetas y los globos de diálogos. El diálogo del sicario y el Fantasma se desarrolla principalmente mediante retratos cercanos de estos personajes, mostrando sus gestos faciales y expresiones corporales. Cuando sus discursos los llevan fuera de aquella celda y empiezan a tocar temas como la historia nacional, lo que se nos muestra principalmente son las fotografías o imágenes televisadas de estos hechos y de algunas figuras destacadas como Luis Carlos Galán o Álvaro Gómez Hurtado. Por instantes también hay paisajes pero son desoladores, como los alrededores de la cárcel o de *El Espectador* tras el atentado que sufrió hace treinta años. Al no haber viñetas, estos recuadros se extienden por toda la página. En ausencia de los globos de diálogo, para diferenciar las voces de sus diferentes personajes, la propuesta gráfica de esta historia es la de volver constantemente al retrato, pero también asigna una tipografía diferente a cada voz y la precede de un pequeño ícono: una calavera para el sicario, una copa de aguardiente para el Fantasma, una placa de policía para los guardias.

Lo que el sicario espera en su última noche en la cárcel es la libertad o la muerte; por eso, cuando el Fantasma entra a su celda, una de las primeras preguntas que le hace el sicario es si él es quien lo va a matar. Pero su diálogo con este personaje lo lleva a pensar que quizás hace mucho tiempo está muerto y que esa cárcel es el infierno. Si el país que describe el Fantasma es real, si la historia verdadera es esa ucronía en que la guerra y el terror producto del narcotráfico no se desataron, entonces el horror que el sicario y su patrón sembraron es producto de una pesadilla. Lo que parece carcomer al sicario (que en nuestra realidad, después de ser youtuber y tuitero, ha vuelto a prisión) es que todas las atrocidades que cometió junto a su patrón estén solo en su cabeza y que nadie los recuerde a él y a su jefe. “El infierno son los otros”, dice Sartre en una obra de teatro ambientada precisamente en una celda, y eso es lo que descubren el Fantasma y el sicario, el uno en el otro. El primero ve una historia nacional

demasiado violenta y el segundo descubre la posibilidad de ser olvidado.

Si el tronco de *La peste de la memoria* es la historia de Colombia, aquella que nosotros conocemos y es confrontada con la del Fantasma, esto no evita que la narrativa y el diálogo de los dos personajes principales se vayan por algunas ramas. Una de estas es cuando el Fantasma habla sobre la alta prevalencia de alzhéimer en Yarumal, el pueblo de donde viene el sicario. Por ello le cuenta sobre una investigación de una universidad que indagó las causas por las que familias enteras comenzaban a perder la memoria en este pueblo. Otra de sus ramas nos lleva a la historia de Brasil. Para explicar la razón por la que ese país no solamente es bueno en el fútbol sino que también está acostumbrado a ganar, el Fantasma dice: “Yo leí por ahí que en una de esas guerras de Europa los reyes de Portugal se volaron porque los iban a matar y se fueron a vivir a Río. Y allá reinaron. De frente a los indígenas que habían conquistado los hicieron sentir iguales”. Si bien la afirmación del Fantasma no necesariamente debe ser compartida por los autores, es lamentable que esta historia plantee en pleno siglo XXI que la posibilidad del desarrollo de los países americanos depende de una reivindicación por parte de nuestros antiguos colonizadores. Es lamentable que en esta obra, que por lo demás está muy bien construida y muestra un proceso cuidadoso de investigación, esta relación entre los reyes de Portugal y los indígenas se pueda considerar como igualitaria, teniendo en cuenta que fue una relación entre colonizadores y colonizados.

Rompiendo las convenciones del cómic y la novela gráfica, *La peste de la memoria* trae una propuesta estética que se relaciona bien con la narrativa. Esta experimentación formal no confunde ni distrae al lector, sino que lo sabe guiar a lo largo de la historia y la conversación de los personajes. Aun así, también permite cierta ambigüedad en el desarrollo de algunos hechos y que está a tono con el ambiente en el que se encuentran los personajes, donde no se sabe con exactitud lo que es real o es ficción. Al eliminar los globos de diálogos y jugar con la forma en que estos son representados, y al suprimir las viñetas

NOVELA GRÁFICA		RESEÑAS
y crear otras formas de personificar las secuencias narrativas, esta obra plantea un final abierto en el que los destinos del Fantasma y el sicario no son claros. Al usar el término “novela gráfica”, creadores como Will Eisner describían una serie de historias que, si bien tienen las mismas características formales del cómic, se alejan de los temas de superhéroes y pretenden tener un estatus más artístico y literario. La expresión “novela gráfica”, por oposición a “cómic”, también implica que la historia es autocontenida y no una aventura que continuará a lo largo de un número indeterminado de episodios. En este último sentido, <i>La peste de la memoria</i> es quizás una novela gráfica, una historia escrita para iniciar y concluir en este libro. Pero con una ambientación tan intrigante en la celda y esta historia de fondo entre diferentes Colombias posibles, con personajes tan misteriosos como el Fantasma, me gustaría pensar que vendrán nuevas entregas y que podremos saber más del universo creado en este cómic. Cristian Soler		