

El alma y la venganza en la historieta Mexicana: *El caso Camila, de Aujerji*

Sarahi Isuki Castelli Olvera⁽¹⁾

Resumen: En este artículo, proponemos que la historieta mexicana, *El caso Camila* (2021), creada por Aujerji; cuenta con características de gore, cuya fuente principal de inspiración es un caso de violencia infantil, dado a conocer en 2016 en México. En esta historieta, la magia y la metafísica se proponen como fuentes alternativas de justicia a la violencia y la ineficacia de las instituciones sociales.

Realizamos un análisis visual de la fuente primaria, basado en el paradigma indicial de Ginzburg y Levi (1999), por lo que partimos de la identificación de detalles en la gráfica y narración, para interpretar procesos creativos entrelazados aspectos socioculturales e históricos relacionados con la fuente de información y su contexto de creación. Sustentamos este análisis en las propuestas teóricas e históricas de Marcel Mauss (1979), Claude Lecoteaux, y la definición y conceptualización de los muñecos *Voodoo* de Denisse Alvarado (2009).

Palabras clave: Historieta - Violencia infantil - magia - alma - gore

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 109-110]

⁽¹⁾ Doctora en Ciencias Sociales, por parte de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Es Profesora Investigadora de la Facultad de Comunicación en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. **Línea de investigación:** cultura visual en la gráfica contemporánea, por lo que sus investigaciones están orientadas a los temas relacionados con cultura visual, arte contemporáneo, *cómic*, *anime* y *manga* japonés e historieta mexicana. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel 1.

Introducción

En este artículo, proponemos que la historieta mexicana, *El caso Camila* (2021), creada por la artista visual Nathalie Arguez Obregón (Aujerji); cuenta con características de gore, cuya fuente principal de inspiración es un caso de violencia infantil, dado a conocer en 2016 en México. En esta historieta, la magia y la metafísica se proponen como fuentes alternativas de justicia a la violencia y la ineficacia de las instituciones sociales.

1. Basada en el género *gore*, el entorno cotidiano se propone como fuente principal de inspiración para casos extremadamente violentos, que dan el argumento para este género. Esta historia se basa en el caso de violencia infantil dado conocer en México en 2016, en donde una mujer maltrató sistemáticamente, para luego abandonar a su nieta de 7 años.
2. En la historieta, se representa al alma (*fylgja*) de la protagonista, cómo autora de una venganza contra su familia, aquí los protagonistas se mueven entre sueños, en donde sus dobles actúan, con consecuencias en la vida real.
3. Los fenómenos mágicos y metafísicos, se proponen como resolución inmediata a la justicia no resuelta. Las acciones de Camila al vengarse, presentan paralelismo al del imaginario de la bruja; mientras que su coprotagonista, Emilio, actúa como mago, al insertarse en una serie de ritos y actos mágicos, que sin embargo, no sirven para llevar a cabo la justicia, ante la representación de una realidad aplastante.

Fundamentamos este argumento a partir de un análisis visual de la fuente primaria, el cual está basado en el paradigma indicial de Ginzburg y Levi (1999), por lo que metodológicamente, partimos de la identificación de detalles en la gráfica y narración, que nos permitirán llegar a aspectos socioculturales e históricos más amplios, relacionados con la fuente de información y su contexto de creación y autora. En este sentido, partimos de un análisis formal de la fuente, para después identificar referentes iconográficos e históricos, y finalizar con un análisis interpretativo teórico de los procesos de representación presentes en la fuente.

Como teoría principal que da eje al proceso interpretativo que sostiene el argumento, tenemos la propuesta de Marcel Mauss (1979), con su análisis antropológico de la noción de magia como un constructo colectivo y social; aunado a lo anterior, trabajamos con las nociones y desarrollo histórico sobre la creencia occidental en el alma, propuesto por Claude Lecoteaux, y la definición y conceptualización de los muñecos *Voodoo* de Denisse Alvarado (2009).

Nuestras fuentes primarias son el volumen original de la mencionada historieta, así como entrevistas realizadas de manera personal a la autora. Las fuentes secundarias son los recursos bibliográficos y audiovisuales que soportan este análisis.

El caso de Camila, formato e historia

El caso Camila, es una historieta publicada de manera independiente por la artista visual Nathalie Arguez Obregón, la historia se centra en Emilio Mata Rosas, quien por tradición familiar, se dedica a proteger y salvar a entidades denominadas *semankak*¹, creadas, en sueños, a partir de las almas de los seres humanos. Emilio se centra en el caso de Camila Cruz Domínguez, una joven quien, junto a familia, fueron encontrados en estado de coma, siendo la chica la única en presentar heridas graves en todo el cuerpo. La transformación o nodo climático del relato se da cuando Emilio decide visitar a Camila en el hospital, porque concluye que el *semankak* de ella es quien genera el coma de sus familiares. En el hospital, Emilio tiene un encuentro con el *semankak* de Camila al ser atraído al interior del sueño de ella; ahí, Camila le cuenta los continuos abusos y golpizas de las que fue víctima



Figura 1

a lo largo de su vida, por parte de su abuela y familia. Finalmente, el *semankak* de ella se desintegra y el cuerpo de ella muere, cuando él intenta purificarla. La familia de ella se recupera sin la posibilidad de llevarlos a juicio debido a falta de pruebas.

La historieta mide 13.7x20.7 centímetros, cuenta con portadas a color e interiores en papel bond impreso en blanco y negro; el fascículo narra la historia auto-conclusiva a lo largo de 24 páginas. La gráfica se caracteriza por presentar alto contraste, pocas gradaciones y un estilo de dibujo que retoma la tradición gráfica del manga, lo que se observa en la sencillez del trazo, los rasgos expresivos en los rostros de los personajes, del uso reiterado de la línea cinética y el predominio de la imagen sobre el texto.

A nivel interno, la historieta presenta un manejo tradicional de la viñeta, la cual suele ser cuadrada, rectangular o romboide; presenta también el manejo de escenas completas que ocupan toda la página, sin el uso de viñeta. Un ejemplo representativo lo observamos en la página 18 (Figura 1), la cual está compuesta por dos viñetas ambas de formas irregulares; la de la parte superior mide aproximadamente 7.4x12.5x12.8 centímetros, y en ella observamos un *close up* de Emilio, quien tiene la mano colocada en el rostro de Camila; de ella emanan una especie de rayos blanco y negro que salen de su rostro y se dispersan por toda la escena, él la observa sorprendido al tiempo que dice: “pero ¿qué está pasando?, ¡¡se está negando!! ¡¡Camila!! Detente si continuas así tu cuerpo no...” (Argaez Obregón, 2021, p. 18).

En la viñeta inferior, observamos la continuación de dicha escena: la viñeta es también irregular, mide aproximadamente 15 centímetros de largo del lado derecho, 11.5 centí-

metros por el lado izquierdo, 15.7 centímetros de ancho en la parte superior de la viñeta y 13x7.5x4.4x12 centímetros 12.3 centímetros en la base inferior. La imagen presenta un plano general de Camila arrodillada con las manos en la cara, de su rostro salen los rayos blanco y negro que se dispersan en la escena; de su rostro también salen una especie de fragmentos negros que dan la forma de mariposas pequeñas, los cuales también se dispersan en el escenario. El fondo no presenta imagen alguna, solo una serie de líneas que simulan grietas, lo que da a entender que su mente se rompe ante la intrusión de Emilio. La imagen está acompañada de las onomatopeyas “crack, que apoyan la alusión a la mente (y cuerpo) de Camila rompiéndose, en el globo, ella dice: “¡¡Noo ¡Lárgate de mi sueño! Mi tiempo... Camila no puede... Camila se siente mal yo.. no.. no...” (Argaez Obregón, 2021, p. 18). La gráfica de esta historieta resulta agresiva no solo por la temática y lo explícito de las escenas, sino porque en el rasgo gráfico predomina un manejo de alto contraste en blanco y negro sin gradaciones, saturación de línea gruesa, aunado a la saturación de elementos que invaden la página.

El gore en *La historia Camila*

En este apartado, sostenemos la premisa de que *La historia Camila* es una historieta la cual, basada en el género gore, propone como fuente principal al entorno cotidiano para casos extremadamente violentos, que dan el argumento para este género. Esta historia se basa en el caso de violencia infantil dado conocer en México en 2016, en donde una mujer maltrató sistemáticamente, para luego abandonar a su nieta de 7 años.

El gore, es un subgénero cinematográfico derivado del cine de horror cuyos antecedentes datan del teatro francés fundado en 1899 por Oscar Metenier, y dirigido por Max Maurey; “Maurey ofrecía a su público emociones fuertes mostrando alto grado de violencia en escena, incluyendo decapitaciones y mutilaciones, entre otras agresiones” (Celestino Castillo, 2012, pp. 24-25). En la década de los treinta se crea el código Hays en Hollywood, que regulaba lo que estaba permitido proyectar en pantallas, esto motivó que este género se prohibiera por casi 60 años, hasta 1980, cuando surge el gore como género para atraer audiencias (Celestino Castillo, 2012); “el gore se caracteriza por la sangre, vísceras y mutilaciones, que hacen del género lo que es” (Celestino Castillo, 2012, p. 25). En el manga y anime, el género gore tuvo una de sus primeras manifestaciones con el manga de *Devilman*, publicado en la década de los setenta y animado en la misma década (EcuRed, 2023). En *El caso Camila*, la autora presenta en su gráfica e historia, una buena parte de las características del gore, como es el uso explícito de sangre y violencia en la narración y el predominio, a nivel estructural, de planos sencillos y primeros planos para detallar las escenas más sangrientas, como observamos en la página 19 (*Figura 2*), la cual está compuesta por tres viñetas, en la primera, observamos un *close up* del rostro ensangrentado de Camila; se observan detalles de sangre en ojos, nariz y la boca, cuyos dientes de aprietan para expresar dolor; de la mente de Camila emanan fragmentos oscuros que invaden toda la viñeta; la escena está acompañada por la onomatopeya *crack*. La segunda viñeta tiene una composición similar, se presenta de nuevo un *close up* del rostro ensangrentado de



Figura 2

Camila, solo que, los fragmentos negros que salen de su frente ocupan casi la totalidad de la viñeta y su boca se representa abierta, para mostrar más sangre y el su grito de manera paralela. La ultima viñeta es la más grande y ocupa la mitad de la página, en ella observamos un plano general de Camila, cuyo cuerpo se proyecta en el espacio, el fondo es blanco sin ningún elemento, salvo los múltiples fragmentos negros que continúan saliendo de frente y forman figuras circulares alrededor de ella, ocupando toda la viñeta; esta escena está acompañada por la viñeta *wiiiishiiii*.

Esta imagen es representativa de la estética de toda la historieta, ya presenta el uso de sangre, se acentúan los rasgos expresivos para denotar dolor y se utilizan primero planos o *close ups* para detallar las escenas más violentas; lo anterior se complementa con el manejo saturado de la gráfica en cuanto la línea, formas y altos contrastes; esto es una manera de adaptar las características del gore a la historieta, ya que en este género sus autores “No se preocupan por mostrar una estética limpia, sus planos y arte son imperfectos” (Celestino Castillo, 2012, p. 29).

Esta historieta tiene como fuente un caso que se dio a conocer en México en marzo de 2017, cuando a través de diversos medios, entre ellos periodísticos, la Procuraduría General de Justicia de la Ciudad de México dio a conocer el caso de una mujer de la tercera edad, detenida por ser sospechosa de maltratar a su nieta de siete años, a quien se le brindó “asistencia integral, que incluyó la realización de cirugías reconstructivas ante las heridas que se le produjeron” (Hernández, 2017). De acuerdo con la información emitida en las fuentes periodísticas, la menor fue encontrada en diciembre de 2016, vagando entre esqui-

na de Calle 67 y calzada Ignacio Zaragoza y presentaba diversas lesiones en varias parte del cuerpo, huellas recientes de encadenamiento en las manos, heridas en etapa de cicatrización, una tumoración en la frente, deformación en el cráneo, cortes hechos con arma punzocortante en el cuello, rodillas deformadas, anemia, dermatitis y sarna (Hernández, 2017). Luego de una intensa búsqueda de los responsables del maltrato contra la infante, se logró dar con la abuela de la menor,

Trabajadores de la Policía de Investigación permitieron ubicar el domicilio de la abuela, en el municipio de Ixtapaluca, Estado de México, donde también se encontraron tres menores de 5,8 y 9 años de edad, primos de la afectada y a quienes la niña los señala como sus hermanos, mientras que a su madre biológica y a la agresora, las identifica como su mamá (Hernández, 2017).

El anteriormente descrito, es el caso en el que se basó Argáez Obregón para realizar *El caso Camila*, por lo cual el entorno real cotidiano se convirtió en una fuente argumental para el desarrollo de esta historia, con la consecuente modificación de la afectada, que en la historieta no tiene 7 años, sino 14. Para la autora, la elaboración de esta historia fue una especie de liberación ante las emociones que le suscitó el enterarse de este caso de violencia “La verdad yo uso el arte como terapia, es un diario personal. Tenía que sacar este pensamiento en algún lado y así nació este cómic...” (Argáez Obregón, 2022).

Observamos en esta autora, y en el desarrollo de sus trabajos, una marcada tendencia crítica hacia su entorno, el cual se convierte en más violento y peligroso que cualquier trama de historieta o anime gore,

En el año 2016 me enteré por redes sociales de un terrible caso de abuso infantil, en esos momentos me encontraba realizando una serie de trabajos sobre las deformaciones humanas, cuando de pronto salto este caso a la luz, se trataba de una niña que había sido terriblemente torturada por su propia abuela, la niña vivió un infierno por culpa de su familia y lo peor es que de los golpes y maltrato la niña tuvo deformaciones y enfermedades.

Cuando lo vi no podía procesarlo, es difícil entender que no hay película gore que pueda superar la realidad y lo peor es que todos hablan de cosas bonitas, ayuda y superación cuando pasa un infierno por nuestras narices y al final nadie hace nada. Yo sé que tampoco puedo hacer mucho, pero al menos podía hablar e imaginar, ¿qué pasaría si esa niña hubiera tenido la oportunidad de vengarse de su familia? ¿Lo habría hecho? ¿sería lo justo para ella? (Argáez Obregón, 2022).

Aujerji, manifiesta abiertamente su tendencia crítica dada la violencia social que la rodea, y la hipocresía que se manifiesta en la sociedad, aunque esto, aunado a la saturación de su gráfica que suelen resultar violentas, le han valido censura en el medio, “la verdad me molesta a veces la hipocresía de la sociedad por eso me gusta criticarla y decir lo que pienso de ella pero ya en mi último cómic de vampiros trate de alejarme de la crítica social porque si le cerraron muchas puertas a mi trabajo por hablar así” (Argáez Obregón, 2022).

Esta tenencia altamente crítica y un tanto pesimista, se observa claramente en sus obras, en particular en la que analizamos aquí, ya que, contrario a lo que pasó en el caso real, en la historia Camila muere sin que ninguno de sus agresores pueda ser juzgado.

El alma (*fylgja*) y la venganza en *El Caso Camila*

En este apartado, desarrollamos la premisa de que en esta historieta, se representa al alma de la protagonista, cómo autora de una venganza contra su familia, aquí los personajes se mueven entre sueños, en dónde sus dobles actúan, con consecuencias en la vida real, aspecto que parece beber de la noción medieval de *fylgja* que plantea Lecoteux (2004). Una secuencia representativa de lo anterior, se desarrolla entre las páginas 6 y 8, en donde se nos da a conocer al coprotagonista de la historia, Emilio Mata Rosas, cuya familia se dedica a proteger y salvar a los *semankak*. En esta secuencia, Emilio descubre que puede ser Camila quien ha puesto a toda su familia a dormir, y pretende salvar el alma de ella guardándola en un muñeco; esta es, quizás, una de las secuencias más importantes de la historia, dado que en ella se explica qué se entiende por *Semankak*, y el papel del propio Emilio, así como sus acciones para con Camila,

Emilio: Camila Cruz Domínguez. Camila y su familia han sido encontrados en estado de coma...mmm... aunque ella es la única que presenta graves heridas por todo el cuerpo... sin duda es obra de un “semankak” y uno bastante tóxico... ¿serás tú, pequeña Camila? La que puso a su familia en un profundo sueño pero... ¿por qué lo harías? o ¿Quizás algún miembro de la familia es un “semankak” y puso a los demás en un profundo sueño? “Semankak” Espíritu del sueño que surge de una mente en estado vegetativo. Al no poder usar su cuerpo físico, recrea un ser antropomorfo para moverse por el mundo de los sueños. Generalmente suelen ser pacíficos, sin embargo aquellos que pasaron por un gran dolor se vuelven altamente tóxicos, causando estragos en las mentes de otras personas... si un Semankak tóxico pierde su cuerpo, lo único que puedo hacer por él es depositar su alma en un muñeco, para que no pierda su humanidad, por eso debo detener al Semankak antes de que se convierta en uno tóxico y todos los involucrados terminen en shock (Argaez Obregón, 2021, pp. 6-8).

En esta historia, se hace alusión a un caso en donde los personajes cuentan con almas que asumen figuras antropomorfas para moverse por el mundo de los sueños y causar daño en la mente de otras personas al hacerlo; se refiere a entidades que toman formas que no son necesariamente humanas del todo, y que tienen la capacidad de vengarse de otros al dañarlos de manera indirecta, a través del sueño. Este tipo de descripción, tanto de alma, como en modo de actuar de un sujeto dormido, se asemeja mucho a los fenómenos mágico-míticos descritos por Claude Lecouteux en su libro *Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media. Historia del doble* (2004), quien analiza una serie de aspectos característicos del imaginario del medioevo, en donde el sujeto pensaba que poseía un alma, la cual sa-

lía de su cuerpo para realizar acciones tanto en sueños, como en el mundo en el mundo cotidiano. Encontramos, abierta convergencia entre la idea medieval del alma, de la que habla Lecouteux, y la forma de representación de las acciones de Camila, mediante varios puntos de convergencia:

1. Viajes extáticos y la enfermedad. Para Lecouteux (2004), desde la antigüedad, hay escritos que dan cuenta de personas que durante el sueño, o en la enfermedad, salen de sí mismos y se enteran de hechos ocultos para los demás, “Los llaman ‘extáticos’, del griego *ektasis*, que significa en primer lugar ‘extravío del espíritu’, y designa luego, por extensión, el hecho de abandonar el propio cuerpo, es decir, una experiencia exomática” (p. 23). Durante la historia analizada, Camila realiza un viaje extático, debido a la gravedad de sus heridas, ya que de acuerdo con Lecouteux, (2004), una de las dos formas de que el alma abandone el cuerpo² es justamente la enfermedad que “nos pone a las puertas de la noche eterna” (p. 26); es por ello, que históricamente los tratados sobre enfermedades son importantes en la historia de las visiones; aunque en esta historia no es una enfermedad lo que postra a Camila, sino la gravedad de sus heridas lo que la pone a las puertas de la muerte, y que le permite que su alma tome una forma diferente a la de su cuerpo para ejecutar la venganza. En este caso, la entidad que abandona su cuerpo y que se manifiesta en sueños, se denomina *Semankak*, vocablo náhuatl que significa “eterno”.

2. La forma del alma. En *El Caso Camila*, el alma que sale del cuerpo, denominada “Semankak”, toma la imagen de una coneja con características antropomorfas muy similares las de la protagonista: mismo color y textura del cabello, color de piel, características corporales, lo único que varía es el rostro de la protagonista, los ojos se presentan ovales y rojos, más similares a los de los conejos; lo mismo ocurre con la nariz y los grandes dientes que aluden a dicho mamífero; su carácter se presenta violento y agresivo, lleno de enojo y deseo de venganza. En el análisis planteado por Lecouteux (2004), históricamente, siguiendo al teólogo Orígenes, en su *Tratado sobre la resurrección*, las almas son espirituales, al salir de su cuerpo toman una forma sutil totalmente parecida al cuerpo que abandonan; tal como ocurre con Camila, cuya forma de Semankak es muy similar a su aspecto físico, pero con variaciones zoomorfas, que tienen su explicación, por el tipo de alma que encarna, como veremos más adelante.

3. El doble y la *Fylgja*

Entre los germánicos del norte, Lecouteux (2004) identificó 3 vocablos para lo que los cristianos denominan alma: *Fylgja*, *hamr* y *hugr*. La *fylgja*, es al parecer, la que muestra mayor similitud con la representación presentada en este cómic, ya que se entiende como un genio tutelar vinculado a un individuo o familia; cuenta con varios aspectos, que observamos en el doble de Camila: primero, el carácter protector de este tipo de alma, que tiene la posibilidad de generar somnolencia en sus enemigos, “Cuando la *Fylgja* o las *fylgjur* se enfrentan a un enemigo, provocan en él bostezos y somnolencia irreprimibles” (Lecouteux, 2004, p. 58); la *Fylgja* tiene como principal misión proteger a quien acompaña y predomina en ella el carácter animal, tal como ocurre con la doble de Camila en sus sueños, quien es la encargada de llevar a cabo la venganza, atacando a sus familiares y provocándoles un

coma; aunado a lo anterior, la fylgja se despidе de su portador poco antes de su muerte, como observamos en la doble de Camila, quien desaparece de la vista de Emilio poco antes de la que la chica muera.

La magia como escape a la violencia social en *El Caso Camila*

En este último apartado, argumentamos que los fenómenos mágicos y metafísicos, se proponen como resolución inmediata a la justicia no resuelta. Las acciones de Camila al vengarse, presentan paralelismo al del imaginario de la bruja; mientras que su coprotagonista, Emilio, actúa cómo mago al insertarse en una serie de ritos (muñeca) y actos mágicos, que sin embargo, no sirven para llevar a cabo la justicia, ante la representación de una realidad aplastante.

En esta historieta, el fenómeno sobrenatural cobra fuerza en sueños, y sin embargo los traspasa, lo que lleva a que los culpables de la violencia ejercida contra Camila, se encuentren en coma al inicio de la narración; en este proceso, aunque Camila está inconsciente, presenta acciones que la asemejan a una bruja, principalmente con la materialización de un doble que lleva a cabo una venganza; imágenes representativas de este aspecto las encontramos en las páginas 15 y 16 (*Figura 3*), en la primera, observamos que la escena ocupa toda la página, sin viñetas, en ella se observan tres tomas sucesivas de Camila como un conejo infante siendo golpeado: en la primera se observa a Camila siendo azotada contra el fondo, en la segunda se le representa cayendo, y en la parte final se observa en el piso. El diálogo que acompaña la imagen es el siguiente: “anemia, cortes hechos con arma punzocortante en el cuello, rodillas deformadas, sarna, dermatitis, deformación en el cráneo” (Argaez Obregón, 2021, p. 15), En la página 16 una escena compuesta por cuatro viñetas, en la primera observamos un close up de Emilio diciendo “No Camila, por favor, a este paso tú...”; en la segunda viñeta, observamos una panorámica que retrata a Camila de espaldas, en un espacio desolado y frente a ella una especie de fuego dentro del cual se encuentran las figuras de 3 conejos que parecen colgados por el cuello: la abuela, la madre y el padre de Camila, ella dice “¿seré un monstruo? Ellos mataron a Camila antes de que Camila los matara a ellos”. La viñeta final muestra un close up de Camila apuntando con una especie de pistola, “¡Nadie tomará venganza por Camila, nadie hará justicia por Camila, así que Camila se salvará y se vengará ella misma!!” (Argaez Obregón, 2021, p. 16).

Observamos en el desarrollo de esta secuencia, el marcado carácter vengativo del doble de Camila, el cual se genera en sueños a partir de los deseos de venganza de la joven; esta situación crea un paralelo de este personaje con el imaginario de la bruja del que habla Lecouteux (2004), ya que a ella se le atribuye la posibilidad de enviar a una entidad, a dañar a sus enemigos, es lo que “... las creencias populares llaman ma(h)r (masc y fem), último avatar de los muertos malintencionados (...) el o la ma(h)r tienen varias fascetas (...) la pesadilla, el ‘cauchemar’ es también un doble” (Lecouteux, 2004, p. 115). Camila actúa dándole a sus enemigos pesadillas que los llevan al coma, tal como esa entidad denominada *ma(h)r*, que es también un doble cuyas acciones siguen, en los relatos sobre pesadillas, la siguiente estructura: “1.- Una persona se duerme de repente; 2. Sale de ella un animal y



Figura 3

desaparece; 3. Cuando regresa, recobra la vida. Los testigos saben que el animal ha ido a oprimir al alguien” (Lecouteux, 2004, p. 115). La única variante en el caso de Camila, es que al parecer ella no envía a su doble de manera consciente, sino en medio su agonía de muerte, así que la doble de la chica, en lugar de salir de ella, se mueve entre sueños, generando pesadillas y vengándose con ello.

Un paralelismo muy similar lo presenta el personaje de Emilio, a quien también se le inviste de características mágicas que lo dotan de la habilidad de ayudar a los semankak y a las personas que los generan; aunque las acciones de este personaje no se presentan con ritos muy detallados, sí se observa su capacidad para acceder a los sueños de Camila y cierta habilidad de llevar a cabo un proceso en el que su semankak termina debilitado y accede finalmente a un pequeño muñeco con forma de conejo cuando ella muere. Quizás la escena más representativa la observamos en la página 17 (Figura 4), la cual está compuesta por cinco viñetas: dos cuadradas en la parte superior, una rectangular en el medio de la página y dos más cuadradas en la parte inferior de la página. En la primer viñeta se observa al semankak de Camila apuntándole con una pistola a la cabeza de Emilio, ella dice “Así que si interferes, Camila te mata”; la segunda viñeta muestra un acercamiento a Emilio, de su mano izquierda empieza a manar una especie de energía, él dice: “La estoy perdiendo, debo desintoxicarla rápido”; en la tercer viñeta él coloca su mano sobre el rostro de ella al tiempo que expresa: “¡Detente Camila!, no pierdas la humanidad que te queda, por favor”. Las últimas dos viñetas dan cuenta de Emilio, quien continúa desintoxicando a Camila



Figura 4

con su mano mientras le habla: “Tú no eres como ellos, reacciona ¡Camila!” (Argaez Obregón, 2021). Observamos, mediante las acciones de este personaje, la reproducción de ritos mágicos, los cuales son todos aquellos que no forman “parte del culto organizado” (Maus, 1979, p. 57). A diferencia de Camila, Emilio es plenamente consciente de este poder, sus acciones son voluntarias, por lo que se asemeja a un mago, en tanto es representado como un agente de los ritos mágicos que lleva a cabo de manera profesional. Entre sus principales características que le brindan habilidades mágicas que pretenden ayudar y salvar a los *semankak* está:

1. Tiene la capacidad de entrar en éxtasis, lo que le permite entrar de manera voluntarias a los sueños de la joven (regiones no humanas).
2. Lleva a cabo rito y actos de magia, como la purificación del *semankak* de Camila a través de sus manos (ritos manuales).
3. La capacidad de trasladar a los *semankak* a un muñeco para que dicha alma pueda seguir existiendo aún sin su cuerpo físico. Este acto genera un tipo de muñeco muy parecido al *voodoo*¹, si se entiende a este como un objeto creado “para representar una deidad o para albergar un espíritu, no muy diferente de las estatuas de poder *Nkisi* utilizadas en toda la cuenca del Congo en África Central que se cree que contienen el poder espiritual de los espíritus” (Alvarado, 2009, p. 4). En la historia, Emilio está investido de la capacidad de trasladar el alma de los *semankak* a estos muñecos, diseñados literalmente para ser con-

tenedores de dichas almas, y que tienen la finalidad de permitirles seguir existiendo en el mundo de los sueños, aún cuando el ser humano que los creó ya haya muerto.

A nivel contextual, esta historieta, da cuenta de una estructura social marcada por la desigualdad y violencia, al interior de un país en donde “6 de cada 10 niños, niñas y adolescentes han sufrido métodos de disciplina violentos por parte de sus padres, madres, cuidadores o maestros” (UNICEF, 2022), y donde no existen instituciones ni mecanismos suficientemente claros para atender las necesidades de niños en estado de vulnerabilidad, lo que en algunos casos, “por un lado, sobrecarga el papel de la madre biológica y, por otro, crea condiciones de mucha vulnerabilidad para la infancia” (Palomar Vereá, 2004, p. 15).

El Caso Camila se basa en un caso ocurrido en la Ciudad de México, a partir del cual se llevó a cabo un proceso de reelaboración de la situación para crear una nueva historia: en esta, la protagonista, Camila, fue abandonada desde pequeña por sus dos padres, quienes la dejaron a cargo de una abuela a la que no le correspondía maternarla. La historia no profundiza en las condiciones económicas que pudo haber tenido dicha abuela, pero la gráfica de la página 12 muestra el boceto de una casa humilde, con techo de dos aguas y que parece estar fabricada con madera, lo que habla de pobreza, desigualdad y vulnerabilidad. La abuela entonces, se representa en la historia como lo que Palomar Vereá (2004) denomina “mala madre”, y que corresponde a la definición de “aquellas mujeres que son madres sin desearlo o que, aún habiéndolo deseado. Se ven forzadas a enfrentar la maternidad cotidiana en un marco tal de carencias y de falta de apoyo afectivo o material, que dejan de desear y de querer sostener a sus hijos” (Palomar Vereá, 2004, p. 19); esto lleva al desarrollo de una relación de desapego y destructividad con los hijos, tal como lo observamos en la historieta que analizamos, y en la que la abuela, como adulta mayor, enfrenta

...Por otra parte, la multiplicación de necesidades económicas a raíz del nacimiento de un/a hijo/a, así como la vulnerabilidad que supone la crianza en términos de capacidades, tiempos y energía crean circunstancias que conducen a condiciones humanas explosivas, considerando los papeles de género que suponen que sean las mujeres quienes carguen prácticamente todo el peso del ejercicio de la maternidad, la cual muchas veces se confunde y suma a dobles jornadas de trabajo (Palomar Vereá, 2004, p. 14).

En esta historia, en una realidad tan compleja, la magia se convierte en la “justiciera” que va a cobrar venganza por Camila, dejando de lado las circunstancias que llevaron a la abuela a actuar de la forma en la que lo hizo. La magia, dentro de las sociedades, tiene un origen colectivo, y se considera eficiente por esa capacidad de generar esperanza, esta última, es un fenómeno fundamental de la primera, y está presente en cada rito llevado a cabo de manera mecánica (Mauss, 1979), con la finalinalidad y expectativa de que los agentes que lo realizan entren en un estado específico, o salgan de un estado perjudicial,

...todo lo mágico es eficaz porque la esperanza de todo el grupo da una realidad alucinante a las imágenes que suscitan esa esperanza. Ya hemos visto cómo en algunas sociedades el enfermo que se ve abandonado por el mago muere o

cómo sana de confianza, pues hasta este punto puede llegar la sugestión colectiva tradicional. El mundo de la magia está lleno de esperanzas de generaciones, de ilusiones tenaces, de la esperanza concreta en fórmulas (Mauss, 1979, p. 147).

En esta historieta, la capacidad mágica de Camila de llevar a cabo viajes extáticos, le permite moverse en los sueños de sus familiares, para asesinarlos en ellos y provocarles un coma. En este caso, la magia se convierte en esa solución garantizada e inmediata a su intento de venganza; se trata de una solución que brinda un escape de circunstancias estructurales complicadas, en donde los actantes se mueven motivados por condiciones de violencia, vulnerabilidad, ignorancia, por la falla de las instituciones sociales, las cuales forman parte de un tejido estructural complejo que ni si quiera en la historia puede arreglarse con un acto mágico. La última secuencia de la historia inicia con el fracaso de Emilio, quien no logra salvar al alma de Camila, pero salva a sus familiares y victimarios al sacarlos del coma. La historia finaliza con el protagonista cuestionándose sobre la imposibilidad de llevar a juicio a los familiares de Camila, lo que evidencia el fallo de las autoridades sociales también, y da cuenta tanto de la impotencia de la organización social, como de la propia magia.

Conclusiones

En este artículo, partimos del argumento de que la historieta mexicana, *El caso Camila* (2021), creada por Aujerji; cuenta con características de gore, cuya fuente principal de inspiración es un caso de violencia infantil, dado a conocer en 2016 en México. En esta historieta, la magia y la metafísica se proponen como fuentes alternativas de justicia a la violencia y la ineficacia de las instituciones sociales.

A lo largo del presente análisis, identificamos que no sólo la narrativa de la historia da cuenta de un caso de extrema violencia, lo que se traduce en el carácter agresivo de la psicología de los personajes desarrollados; también el rasgo gráfico parece algo improvisado y su imagen presenta un alto impacto visual al omitir gradaciones de claro-oscuro, y presentar un grado exacerbado de línea cinética. Lo que habla de una confluencia entre el tema desarrollado, la representación que se hace del él y la gráfica que lo retrata.

A lo largo de estas páginas, analizamos una fuente que da cuenta de procesos de interpretación apropiación y asimilación de casos de violencia infantil, presentes en el contexto de origen de la autora; procesos que funcionan como liberación del horror que provocan casos de violencia como el reinterpretado en *El Caso Camila*, tal como lo expresa Aujerji (2022)

Cuando lo vi no podía procesarlo, es difícil entender que no hay película gore que pueda superar la realidad y lo peor es que todos hablan de cosas bonitas, ayuda y superación cuando pasa un infierno por nuestras narices y al final nadie hace nada. Yo sé que tampoco puedo hacer mucho, pero al menos podía hablar e imaginar, ¿qué pasaría si esa niña hubiera tenido la oportunidad de

vengarse de su familia? ¿Lo habría hecho? ¿sería lo justo para ella? La verdad yo uso el arte como terapia, es un diario personal. Tenía que sacar este pensamiento en algún lado y así nació este cómic... (Argáez Obregón, 2022)

Para esta autora y su proceso creativo, es la realidad y sus casos de violencia extrema, los que cumplen como una fuente de inspiración para la elaboración de historietas de este corte, lo que implica que con sus historias, altamente críticas, visibiliza la injusticia, la violencia social, e incluso la falla y colapso institucional, incluyendo la sensación de injusticia permanente y la necesidad de una fuerte crítica social. Lo anterior, da cuenta de una visión que puede presentarse incluso más pesimista que lo observado en la realidad, debido a la tendencia altamente crítica de la autora. Para este caso particular en el que se basa *El caso Camila*, la Procuraduría logró dar con la responsable del maltrato y atendió física y psicológicamente a la menor; cosa que no ocurre en la historieta, en donde Camila llega a la adolescencia siendo víctima de violencia, y muere en la impunidad. Esta fuente de cuenta de la sensación de cansancio e impotencia que los actores sociales viven en un contexto de violencia cotidiana, da cuenta también de la necesidad de llevar a cabo una crítica y una catarsis sobre estos temas, lo que se refleja en la creación de productos culturales como esta historieta.

En *El Caso Camila*, la magia aparece como ese recurso seguro e instantáneo que puede ayudar a la joven a hacerse justicia; sin embargo, la historia también da cuenta de manera implícita, de esa complejidad social, en donde las acciones de los sujetos, están enmarcadas por condiciones estructurales cuya dimensión es difícil de retratar; lo que incluye también los imaginarios adyacentes a la presentación de determinados roles sociales, como es el de la maternidad, que se observa a través del maltrato infantil reiterado de Camila; esta noción de maternidad entendida como una parte natural e instintiva en la mujer, completamente alejada de las condiciones estructurales en las que se materna, y que no se toman en cuenta pero son factores principales que influyen en la causas del maltrato. En la historieta, esta magia, con toda su efectividad, es incapaz de abarcar tal complejidad, no puede satisfacer a dos actores a la vez: o da cuenta de la venganza del alter ego de Camila, o cumple con la indicación de Emilio, quien pretende salvar tanto a Camila como a su familia, al final, lo único que queda es el fracaso de la magia, paralelo del de las instituciones de justicia social, que dejan en el lector, el sabor de la injusticia.

Notas

1. Semankak es un término de origen nahua que significa “eterno.” En esta historieta, un semankak es un “espíritu del sueño que surge de una mente en estado vegetativo. Al no poder usar su cuerpo físico, recrea un ser antropomorfo para moverse por el mundo de los sueños. Generalmente suelen ser pacíficos, sin embargo aquellos que pasaron por un gran dolor se vuelven altamente tóxicos, causando estragos en las mentes de otras personas” (Argáez Obregón, 2021, p. 7).

2. La otra forma es la religiosa basada en la obtención del viaje extático a través de prácticas ascéticas (Lecouteux, 2004).
3. Para Denisse Alvarado (2009), voodoo es quizás una de las religiones más antiguas de la humanidad, al igual que la fabricación de marionetas o muñecos para usarlos en rituales, “Se pueden encontrar formas similares a las humanas hechas de arcilla, piedra, tela, cera, raíces y madera destinadas a contener la esencia o el poder o espíritus particulares desde las primeras culturas paleolíticas hasta la sociedad contemporánea” (Alvarado, 2009, p. 15).

Referencias

- Alvarado, D. (2009). *Voodoo dolls in magick and ritual*. Lulu Press.
- Argaez Obregón, N. (2021). El caso Camila. Aujerji.
- Argáez Obregón, N. (27 de Noviembre de 2022). Entrevista sobre El caso Camila. (S. I. Castelli Olvera, Entrevistador)
- Burke, P. (1996). *Formas de hacer historia*. Madrid: Alizanza.
- Celestino Castillo, C. T. (18 de Junio de 2012). La estética del cine gore del siglo XXI: Cambios y continuidades con relación a su apogeo en el siglo XX: El caso de El amanecer de los muertos. *Tesis de licenciatura artes y ciencias de la comunicación*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- EcuRed. (Enero de 2023). Gore. Obtenido de <https://www.ecured.cu/Gore>
- Ginzburg, C. (1999). *Mitos, emblemas, indicios morfología e historia*. Barcelona: 1999.
- Hernández, E. (08 de Marzo de 2017). Abuela causa deformidades a su nieta. *El Universal*. Obtenido de <https://www.eluniversal.com.mx/articulo/metropoli/cdmx/2017/03/8/abuela-le-cause-deformidades-y-heridas-graves-su-nieta-por>
- Lecouteux, C. (2004). *Hadas, brujas y hombres lobo en la Edad Media Historia del doble*. Barcelona: El Barquero.
- Mauss, M. (1979). *Sociología y antropología*. Madrid: Tecnos.
- Palomar Vereá, C. (2004). “Malas madres”: la construcción social de la maternidad. *Debate feminista*(30), 12-34.
- UNICEF. (15 de Febrero de 2022). *Protección contra la violencia*. Obtenido de <https://www.unicef.org/mexico/proteccion-contra-la-violencia#:~:text=En%20M%C3%A9xico%20de%20cada,%20madres%20cuidadores%20o%20maestros>.

Abstract: In this article, we propose that the Mexican comic, *El caso Camila* (2021), created by Aujerji; It has characteristics of gore, whose main source of inspiration is a case of child violence, released in 2016 in Mexico. In this comic, magic and metaphysics are proposed as alternative sources of justice to violence and the ineffectiveness of social institutions. We carried out a visual analysis of the primary source, based on the indexical paradigm of Ginzburg and Levi (1999), for which we start from the identification of details in the graph

and narration, to interpret intertwined creative processes, sociocultural and historical aspects related to the source of information and its context of creation. We support this analysis on the theoretical and historical proposals of Marcel Mauss (1979), Claude Lecoteaux, and the definition and conceptualization of Voodoo dolls by Denisse Alvarado (2009).

Keywords: Comic - Child violence - magic - soul - gore

Resumo: Neste artigo, propomos que o quadrinho mexicano, El caso Camila (2021), criado por Aujerji; Tem características de gore, cuja principal fonte de inspiração é um caso de violência infantil, lançado em 2016 no México. Nesta história em quadrinhos, a magia e a metafísica são propostas como fontes alternativas de justiça à violência e à ineficácia das instituições sociais.

Realizamos uma análise visual da fonte primária, com base no paradigma indicial de Ginzburg e Levi (1999), para o qual partimos da identificação de detalhes no gráfico e na narração, para interpretar processos criativos entrelaçados, aspectos socioculturais e históricos relacionados à fonte de informação e seu contexto de criação. Apoiamos esta análise nas propostas teóricas e históricas de Marcel Mauss (1979), Claude Lecoteaux, e na definição e conceituação dos bonecos vodu de Denisse Alvarado (2009).

Palavras chave: Desenho animado - violência infantil - magia - alma - gore

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
