



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

Facultad de Educación y Humanidades  
Departamento de Ciencias Sociales  
Escuela de Pedagogía en Historia y Geografía

# **EL ESTADO DE LA UNIÓN: “DMZ” Y LA FRACTURA SOCIAL ESTADOUNIDENSE**

**TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
PROFESOR DE EDUCACIÓN MEDIA EN HISTORIA Y GEOGRAFÍA**

**AUTOR:**

DIEGO JOSÉ SÁENZ-LAGUNA ABUÍN

**PROFESOR GUÍA:**

Dr. FÉLIX MAXIMIANO BRIONES QUIROZ

**Chillán, 2023.**

## ÍNDICE:

|   |    |
|---|----|
| Introducción .....  | 4  |
| Estado del arte .....   | 6  |
| Planteamiento del problema .....  | 22 |
| Objetivos .....   | 28 |
| Objetivo general .....  | 28 |
| Objetivos específicos .....   | 28 |
| Hipótesis .....   | 28 |
| Metodología .....   | 29 |
| Capítulo 1: “DMZ”: Historia de la fractura de una nación .....                    | 33 |
| 1.1. La madurez del comic y la génesis de “DMZ” .....                             | 33 |
| 1.2. “DMZ”: Un análisis contrafactual .....                                       | 37 |
| Capítulo 2: “DMZ”: La ciudad en conflicto .....                                   | 51 |
| 2.1. Todos los días son 9/11 .....  | 51 |
| 2.2. La contracultura urbana en “DMZ” .....                                       | 54 |
| 2.3. La contra memoria gráfica .....  | 57 |
| Capítulo 3: Nuevas formas de guerra .....   | 59 |
| 3.1. La guerra sin fin .....  | 59 |
| 3.2. La influencia del complejo militar industrial .....                          | 60 |
| 3.3. La guerra contra el terror y el cambio de las reglas de enfrentamiento ..... | 63 |
| 3.4. Castigo colectivo y el costo humano de la guerra .....                       | 67 |
| 3.5. La era postnuclear .....   | 68 |
| Capítulo 4: La importancia del periodismo en tiempos de guerra .....              | 70 |
| 4.1. La realidad televisada .....   | 70 |
| 4.2. “Agenda Setting”: Imponer la verdad .....                                    | 71 |
| 4.3. Periodismo en tiempos de guerra .....  | 73 |
| Conclusiones .....  | 77 |
| Bibliografía .....  | 80 |
| Anexo: Galería de Portadas .....  | 83 |

**“Esta es una historia inventada, pero ¿acaso no lo son todas?”.**

**Alan Moore (1986)<sup>1</sup>**

---

<sup>1</sup> Cita extraída de Alan Moore (1986). “*Superman*”, N ° 423, p. 22.

## Introducción

Los comics han sido parte de mi vida desde que aprendí a leer. Durante mi infancia y juventud estuve acompañado por diferentes personajes, desde “Batman” hasta “Tintín”. Siempre me impresionó lo ambiciosas y radicales que eran. Sus historias eran algo que no veía en el cine y la televisión. Ya de adulto pude llegar a la conclusión lógica, el comic no es un medio masivo. Al menos no como lo era en sus inicios en las tiras cómicas de los periódicos. Tiene un público cautivo y eso les permite tomar riesgos que la televisión y el cine, con sus grandes presupuestos, no pueden tomar. Con esa mirada empecé a leer compulsivamente, sumado a mi interés por la historia, empecé a investigar el contexto social en el que fueron creados y como se reflejaba este en la historia.

Paralelo a la campaña presidencial que enfrentó a Trump y Clinton, descubrí el comic “DMZ”<sup>2</sup> y me iluminó la cabeza. Dicha ficción narra como las tensiones políticas en EE.UU. hacen estallar una ficticia guerra fratricida. Mientras leía una historia que relataba hechos ocurridos durante una hipotética segunda guerra civil norteamericana, todo esto visto desde la perspectiva de un joven fotógrafo que cubre periodísticamente el conflicto, veía en las noticias como se estaba cocinando un quiebre institucional, llegando a un punto cúlmine con la invasión al Capitolio por parte de los fanáticos seguidores de Trump.

La llegada de Donald Trump a la presidencia de Estados Unidos ha polarizado al país del norte. El concepto de “la unión” es una institución política que se está erosionando con rapidez aterradora. Los términos “*second civil war*” o “*second american revolution*”, están siendo introducidos en la cultura popular a través de redes sociales y la prensa conservadora. Protestas con muertos y heridos, autos en llamas y encapuchados luchando con las policías, postales que estábamos

---

<sup>2</sup> “DMZ” es un comic publicado por la Editorial Vertigo entre el año 2005 y el 2012. La historia se sitúa en un escenario ficticio en donde Estados Unidos se encuentra enfrascado en una Segunda Guerra Civil. La sigla “DMZ”, “*Demilitarized Zone*” o “Zona Desmilitarizada” en español, hace referencia a la isla de Manhattan, la “tierra de nadie” en este conflicto.

acostumbrados a ver en los países del tercer mundo, se están introduciendo en Norteamérica. Solo basta ver los escandalosos reportajes del canal ultraderechista “Fox News”.

Para estudiar dichos sucesos con un método histórico, he recurrido a la joven postura de la “Historia Contrafactual”, también conocida como la historia del “*If*”. Esta propone plantear escenarios hipotéticos que no ocurrieron, a modo de ejercicios mentales. Si bien es una postura histórica bastante joven, su premisa es tan vieja como el ejercicio de la historia. Todo historiador ha imaginado que hubiese pasado si los hechos hubiesen acontecido de manera distinta.

Si bien dicha postura plantea una propuesta metodológica, dado que analizaré una obra de ficción, no pretendo realizar una investigación de un rigor científico que pretende la objetividad. Esta investigación se podría enmarcar dentro de la corriente de pensamiento posmoderna, ya que más que tratar de adelantarse a los hechos que sucederán o entregar predicciones concretas, busco analizar una obra de ficción que plantea un escenario histórico alternativo.

Tomando esos antecedentes en consideración, tenemos que volcarnos hacia las creaciones culturales para tomarle el pulso a una sociedad. El arte siempre ha sido un reflejo de la época en la que fue creado. Elijo el comic no solo por su temática, lo hago porque representa al hijo bastardo de la escritura y la pintura. Esa característica de paria le permite conectar con las pulsaciones ocultas de la psiquis colectiva. Dichas pulsaciones están presentes en “*DMZ*”, por lo que pretendo usar dicha obra de ficción como un escenario alterno de la historia reciente de EE.UU.

La ficción ucrónica, que es básicamente la versión de literatura ficticia de la historia contrafactual, es un espejo de la historia como tal. Puede estar quebrado, curvado para distorsionar la imagen o ubicado en cierto lugar solo para indicar un aspecto. Pero pese a todo eso, sigue siendo un reflejo, uno que simplemente muestra otra realidad. En cuanto al desarrollo de esta investigación como tal, se analizará “*DMZ*” bajo cuatro ejes: el análisis contrafactual, la importancia de la

ciudad como cortina de la historia, las nuevas formas de guerra y el rol del periodismo en los conflictos bélicos.

## Estado del arte

El núcleo temático de esta investigación es la historia contrafactual, también conocida como “contrafácticos”, o “*conterfactuals*” en inglés. Para contextualizar el “paraguas” temático, es necesario desarrollar la evolución del pensamiento posmoderno, paradigma que influencia fuertemente la historia contrafactual. Siguiendo esa línea teórica, se analizará el pensamiento contrafactual desde sus inicios teóricos y las diferentes disciplinas que lo desarrollan. En el ámbito de la influencia de la ficción como fuente, se analizará el impacto de la ucronía en el pensamiento contrafactual, además de explorar la posibilidad del comic como fuente histórica. Finalmente, se contextualizarán los diferentes textos académicos que se refieren en particular al comic “*DMZ*”.

Al analizar la historia contrafactual, es necesario ahondar en el contexto teórico bajo el cual se enmarcan esta posición histórica y la obra: la posmodernidad. Dicho paradigma de pensamiento nace producto de la pérdida de la fe en el progreso indefinido que trajo la modernidad. Esta forma de ver el mundo, que tiende a relativizar la realidad, surge como una respuesta al fracaso de los ideales de la ilustración. Bajo el alero de dicha corriente de pensamiento, los límites entre ficción e historia se han difuminado. En un artículo sobre la novela histórica latinoamericana, Antonia Viu (2007) resume dicho planteamiento:

Otra manera posible de acercarse a las novelas hispanoamericanas recientes que dialogan con el pasado es a través de conceptos como ficción histórica posmoderna o metaficción historiográfica, los que explican la nueva manifestación de la ficción histórica por el cuestionamiento de la modernidad o por la aparición de un nuevo paradigma cultural: el posmodernismo. (p.171)

Si bien, esa premisa se refiere a una nueva ola de ficción latinoamericana, para efectos de esta investigación se puede extrapolar a la ficción ucrónica o ciencia ficción. Dichos géneros se han caracterizado por criticar aspectos de la sociedad en que fueron producidos. Estos mundos alternativos aterradores, como se señaló anteriormente, son un repudio hacia los sistemas imperantes. Como dice el famoso

grabado de Francisco de Goya (1799), “*el sueño de la razón produce monstruos*”. Estos monstruos se reflejan en estas obras ficticias que vienen a desenmascarar los miedos de las sociedades en que fueron gestadas.

En ese sentido, el trabajo de Hayden White es vital, según la visión de este historiador, la historia es un relato. No existiría una diferencia entre una narración ficticia y una histórica. En su ensayo “*Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica*” (2010) señala:

El registro documental nos permite decir acerca de lo que pasó en el tiempo y lugares particulares puede proveer conocimiento de solo una porción muy pequeña de lo que la realidad consiste... Algo como esto puede haber sido lo que Aristóteles tenía en mente cuando, en lugar de oponer la historia a la poesía, sugirió su complementariedad. (p.169)

La postura de este historiador demuestra que la historia no muestra lo que realmente pasó, es más bien una forma de representar el pasado, con una estructura semejante a una obra de ficción. Esto producto de que la historia como ciencia tiene un objeto de estudio que no existe: el pasado. El historiador no puede afirmar de manera objetiva que su estudio demuestra exactamente los hechos acontecidos en el pasado, sino que debe llenar vacíos con su propia imaginación. Pese a estar guiada por una metodología, lo que convierte a dicha disciplina en una ciencia, no deja de tener algo de poesía, como bien señalaba Aristóteles.

Si bien, este estudio no pretende afirmar que la ficción y la historia son lo mismo, sí son complementarias. En este sentido, la ficción ucrónica sirve para entender el presente a través de un escenario ubicado en un pasado o presente alterno. La justificación de usar una ficción como fuente de estudio, el comic “*DMZ*” en este caso, proviene de los postulados antes mencionados. Esto gracias a que, bajo este alero teórico, se amplían las fuentes. Por lo tanto, es irrelevante si se estudia un antiguo manuscrito del siglo IV D.C o una novela de ciencia ficción, ya que ambos entregan información referente a la época en que fueron producidos. En

su artículo: “*La novela como documento histórico de la cultura*”, Andrés López-Martínez (2015) postula:

Además de la exploración de métodos y enfoques, y de la emergencia de actores antes no privilegiados, o de novedosos trabajos acerca de los ya tradicionales (la burguesía, los obreros) –, lo que ha devenido en la búsqueda y el cuestionamiento de otras fuentes de información, que pueden ofrecer la posibilidad de construir o reconstruir el pasado. (p.208)

Dicha postura se liga a la historia de la cultura. La ficción es válida cuando se intenta desentrañar la mentalidad de la época histórica que se está estudiando. Obviamente, no se usará este tipo de fuentes para evidenciar un suceso histórico en específico, sino para descubrir qué pensaba la sociedad de dicho periodo.

Si bien, el pensamiento contrafactual ha estado siempre ligado al ejercicio de la historia, su sistematización metodológica se puede rastrear en la filosofía. En 1973 el filósofo David Lewis publica “*Counterfactuals*”, libro que sienta las bases filosóficas de dicho pensamiento. Además de presentar las formas metodológicas de este, mediante complejas afirmaciones basadas en lógica modal, se construyen ecuaciones semánticas que permiten respaldar los enunciados contrafactuales bajo sistematización lógica. La lógica modal es un concepto acuñado por Lewis (2001), que plantea que los mundos posibles son tan reales como el mundo actual. Esto se logra al aterrizar los mundos posibles mediante su propuesta metodológica. La que este mismo resume en:

Mis métodos vienen de investigaciones recientes sobre la semántica del mundo posible para la lógica intencional. Introduciré un par de operadores condicionales contrafactuales con el fin de corresponder a las varias construcciones condicionales contrafactuales del lenguaje ordinario. Interpretaré estos operadores explicando como el valor de la verdad en cualquier mundo posible de una condicional contrafactual depende del valor de la verdad en los varios mundos posibles de sus antecedentes y consecuentes. (Lewis, 2001, p. 20)

Dicha publicación marca el inicio de la metodología contrafactual. Sin el aporte de este libro, los enunciados contrafactuales solo serían meras especulaciones. Esta postura metodológica ha sido adoptada desde distintas disciplinas: psicología, filosofía, historia, economía, etc.

Otra forma de acercamiento a los contrafactuales son los denominados “mundos posibles” (término también acuñado por Lewis). A diferencia de los escenarios contrafactuales, a través de los cuales se sostiene que el enunciado contrafactual es falso y en base a eso se van operando distintas relaciones semánticas. Sin embargo, deja de lado las posibilidades que tienen estos mundos virtuales, no desarrollando el tema central de estos estudios: la plausibilidad de los escenarios. Con respecto a ese aspecto, Carlos Eduardo Maldonado (2005) señala lo siguiente:

Los mundos posibles hacen referencia al estudio de los modos o, mejor aún, de las modalidades de los enunciados y, por consiguiente, de los acontecimientos. Notablemente, se trata no y simplemente de la verdad o la falsedad de los sucesos, sino, además, de su posibilidad, de su necesidad, de su imposibilidad o de su improbabilidad. (p. 13)

Para finalizar el análisis del pensamiento contrafactual originario, es necesario referirse, nuevamente, al creador de la versión moderna de este tiempo: David Lewis. En su ensayo “*Mundos Posibles*” (1973), que fue traducido por María José García-Encinas (2009) se señala con respecto a estos mundos posibles:

Sólo le puedo pedir que admita que sabe qué tipo de cosa es nuestro mundo actual, y entonces explicarle que los otros mundos son más cosas de ese tipo, que no difieren en clase sino únicamente en lo que en ellos ocurre. Nuestro mundo actual es sólo un mundo entre otros. Sólo a él lo llamamos actual, no porque difiera en clase de todos los demás sino porque es el mundo que habitamos. Los habitantes de otros mundos pueden con verdad llamar actuales a sus propios mundos si por ‘actual’. (p. 157)

Dicha cita resume las limitaciones, que se trataron anteriormente, de la plausibilidad de la existencia de los contrafactuales. Si por definición entendemos que vivimos una realidad determinada, no hay forma de refutar la existencia de otra. No se trata de un postulado más ligado a la ciencia ficción, sino más bien un ejercicio mental que sostiene el estudio de los contrafactuales. Sumado a eso, hay que recalcar que el pensamiento contrafactual tiene que ser, por definición, multidisciplinar. No se puede aislar solo a un campo de las ciencias. Por poner un ejemplo, si alteramos un suceso del pasado, esto tendrá como repercusión en varias disciplinas científicas, por lo que se puede abordar de forma holística. Con respecto a esta reflexión, Juan Jiménez (2018) aporta lo siguiente:

Realmente mucho tienen que ver estas reflexiones con las aportaciones de diferentes disciplinas además de la propia histórica. Desde la filosofía, la lingüística, la economía y, por qué no, la física. Diversos campos pueden abordar mundos paralelos con el fin de plantear si nuestro presente es finito y concreto o es fruto de un momento específico del tiempo y del espacio, siempre dentro de los parámetros de nuestro conocimiento. (p. 99)

Dado que el pensamiento contrafactual tiene su origen en la mente, es lógico que sea investigado por la psicología. Esta ciencia busca darle sentido al pensamiento contrafactual con relación a su relevancia en la capacidad de crear escenarios imaginados. Estos escenarios o experimentos mentales, sirven en la psicología para que los pacientes analicen las decisiones que no tomaron, o para poder entender lo que sí pasó. A diferencia de la historia, la psicología usa los contrafactuales para analizar los caminos que no se optaron, pero para llegar a conclusiones sobre el futuro. Neal Roese (2005) se refiere en estas palabras al significado del futuro:

Ahora bien, los contrafactuales no son una mera recreación retrospectiva de lo que no ocurrió en el pasado, sino la iniciación de un proceso constructivo orientado al futuro a través de la simulación mental de nuevas posibilidades válidas en un futuro inmediato. (p. 34)

Para la psicología, es necesario aplicar los postulados contrafactuales para entender los procesos cognitivos que llevan a este tipo de pensamiento. Son modelos mentales que permiten pensar en condicionales fácticos y contrafácticos. En su aplicación práctica con pacientes, el uso de condicionales contrafactuales, tiene fines terapéuticos.

La historia contrafactual es una corriente bastante joven y no exenta de polémica. No se puede hablar de una escuela histórica propiamente tal, es más bien una posición, una visión distinta de la historia. Básicamente consiste en imaginar escenarios hipotéticos sobre acontecimientos históricos, no pensar en lo que pasó, sino en lo que *podría* haber pasado. Sus antecedentes históricos se pueden rastrear hacia la época de Tito Livio, quien teorizó sobre la posibilidad de que Alejandro Magno se enfrentase a las legiones romanas. Sin embargo, su origen más contemporáneo (del cual se ahondará en la fundamentación) se puede rastrear hacia la primera mitad del siglo XIX, un ejemplo de esto es un artículo de 1931 escrito por Winston Churchill, donde se elabora un escenario hipotético en el cual el General Lee y los confederados ganaban la batalla de Gettysburg durante la guerra de secesión norteamericana. Sin embargo, durante gran parte del siglo XX fue considerada como un “juego de salón”.

Formalmente ha tenido problemas para entrar en el ámbito académico. En 1983, el profesor Alexander Demandt creó un curso de historia contrafactual en la Universidad de Berlín. Asignó a sus estudiantes la tarea de generar escenarios hipotéticos sobre la historia europea. Sin embargo, a la hora de presentar sus trabajos, la misma universidad decretó que estos eran inválidos, debido a que el curso carecía de validez científica. Esta pequeña anécdota es la perfecta forma de ilustrar la posición que tiene la historia contrafactual contra la academia tradicional. A pesar de que ciertos historiadores se inclinan hacia ella, todavía será mirada con desconfianza. Hay que destacar que el profesor Demandt luego publicaría el libro *“Historia que nunca ocurrió, un tratado sobre la pregunta “¿Qué hubiese pasado sí?”*, el cual se convertiría en la vanguardia de los estudios contrafactuales en Alemania. El contrafactualista Martin Bunzl (2004) propone una visión que

argumenta a favor del profesor Demandt, señalando que “donde el alcance de las leyes termina, podemos depender nada más que a la imaginación para pensar contrafactualmente” (p. 852).

Dicha declaración se asocia a que la historia no es una ciencia positiva que se sustente en leyes establecidas que son infalibles. La propuesta metodológica contrafactual se opone al determinismo, paradigma que busca explicar los sucesos humanos según ciertas leyes. El historiador debe tener imaginación para construir historia, en ese sentido la historia contrafactual es solo una ramificación de esa imaginación. Siempre y cuando dicha imaginación sea de carácter racional y centrada en la coherencia y verosimilitud.

Tomando en cuenta lo anterior, es necesario entender cuál sería la función de la historia contrafactual: ir más allá del “juego de salón”. Básicamente es entender el pasado partiendo desde la premisa de un hecho que no ocurrió, una falsedad, si se puede decir así. Es un ejercicio mental que pretende entender el pasado analizando los diferentes escenarios hipotéticos que no sucedieron. Tal como se señalaba en el aporte de la psicología en los contrafactuales, se puede extrapolar esa canalización terapéutica que puede tener la historia contrafactual para la historia tradicional. Siguiendo esa lógica, Tetlock y Belkin (1996) señalan que:

Un buen lugar para comenzar es clarificar a que nos referimos cuando hablamos de razonamiento contra factual. Una definición filosófica, razonable y precisa, se refiere a que lo contrafactual es un subjuntivo condicional en el que el antecedente es sabido, o supuesto, con el propósito de que el argumento sea falso. (p. 4)

En base a esto, se puede afirmar que no busca encontrar la verdad, sino lo opuesto a aquello. A su vez, no se puede categorizar de mentira, porque es más bien un experimento mental. Su principal característica es que defiende, como se dijo anteriormente, una libertad opuesta al determinismo. El historiador puede echar a volar su imaginación para entender mejor el pasado. Tomando en cuenta de que

la base de la historia contrafactual parte de la falsedad o la conjetura, se puede afirmar sin dudas que es una “*contradictio in terminus*”. Sin embargo, esta no está exenta de una metodología bien definida para otorgarle bases científicas. En ese sentido, Víctor Hugo Palacios (2005) señala:

La historia contrafactual es un esfuerzo teórico que responde no solamente a requerimientos metodológicos sino también a las preocupaciones de un presente insatisfactorio y afronta el vértigo de reconstruir la historia desviando ficticiamente la ruta seguida en cualquiera de sus bifurcaciones, buscando incluso en tales representaciones lecciones del porvenir. (p. 81)

El método contrafactual no solo se limita al campo del historiador. En el ámbito de la informática, se están usando las computadoras cuánticas para producir escenarios hipotéticos. Dicha tecnología se ha intentado mezclar con la historia. En esa línea, Tetlock y Belkin (1996), otorgan una propuesta metodológica sobre cómo abordar escenarios alternativos, realizando una sistematización que se divide en cinco aspectos: “Ideográficos, Nemotécnicos, Ideográficos, Pruebas lógicas y simulaciones computacionales y simulaciones mentales sobre mundos contrafactuales” (p. 15).

Otro de los componentes claves de esta postura histórica en sus fundamentos para afirmar ciertos enunciados contrafactuales. En su definición de lo que sería la historia contrafactual, R.J. Evans (2018) postula que “la historia contractual es un cambio en la cadena de acontecimientos que llega a una serie de nuevos cambios que parecen seguirse del cómo mínimo con algún gran de plausibilidad” (p. 37). La palabra clave es el uso de elementos plausibles: es distinto plantear un escenario en que la Segunda Guerra Mundial terminara con una hipotética invasión extraterrestre, a uno que desarrolle la idea de que el Eje hubiese ganado dicha guerra. Ambos enunciados se consideran falsos por definición, pero solo el segundo tiene una base teórica que lo respalda. Por eso, es necesario que los enunciados contrafactuales tengan bases enmarcadas en una metodología que valide el desarrollo de dicha idea.

Los autores Urrutia y De Vega (2012) proponen otra definición de lo contrafactual, aunque su aproximación viene desde la psicología, su teorización hace eco con el sentido histórico del término: “lo contrafactual es el proceso constructivo orientado al futuro a través de una simulación mental de nuevas posibilidades válidas en un futuro inmediato” (p. 165).

En base a lo anterior, se puede afirmar que la historia contra factual, pese a que su premisa está basada en la imaginación en vez de un hecho acontecido, sí tiene bases metodológicas serias y rigurosas. Es por eso que se puede considerar una postura, posición o metodología historiográfica que puede entregar nuevas interpretaciones de la historia conocida.

Por último, en lo que refiere a la historia contrafactual, es necesario referirse al rol que esta juega en el ámbito educativo. Tomando en cuenta la premisa de este tipo de historia, es natural pensar que los y las alumnas se podrían sentir atraídos a un método de estudio que aborda más el uso de la imaginación. Partiendo de esa idea, los educadores Tim Huijgen y Paul Holthuis (2014) abordan el tema de la siguiente manera:

Muchos educadores con los que hablamos no utilizan mucho de su tiempo en el debate de la filosofía de la historia. Sin embargo, este podría ayudar a los estudiantes a ver las posibilidades y limitantes de la historia como una asignatura del colegio. ¿Dónde yace el poder y el uso de estudiar historia? ¿Cuál es el rol de los historiadores? Un intercambio de puntos de vista sobre preguntas así, estimulada por la asignación del razonamiento contrafactual, no solo puede contribuir al aprendizaje de los estudiantes sobre historia, pero también sobre su motivación. (p. 108)

Continuando con el planteamiento teórico de esta investigación, y antes de entrar de lleno en el análisis del comic en particular, es necesario referirse a la cultura que existe en torno a la imagen. Estando en pleno siglo XXI, existe una consciencia de que estamos viviendo en una era completamente dominada por lo visual. El teórico Gilbert Cohen Seat acuñó en 1959 el concepto “iconósfera”, el cual

se define como un “ecosistema cultural formado por mensajes icónicos audiovisuales que envuelven al ser humano, basado en interacciones dinámicas entre los diferentes medios de comunicación y entre estos y sus audiencias” (Gubern, 1987, p. 20).

Si bien el texto hace alusión a los medios audiovisuales, se puede extrapolar su significado a los medios visuales y escritos como el comic. De hecho, las historietas, que nacieron a principios del siglo XX como tiras cómicas, se pueden considerar como una de las primeras expresiones de la cultura de masas. Estamos en un mundo donde la realidad se expresa visualmente, con respecto a eso Vásquez (2002) declara:

La imagen es utilizada por varios medios comunicativos para difundir sus mensajes al público, aumentando la densidad y diversificación de la iconósfera. El aumento de la producción visual coincide con una nueva forma de ver el mundo o de acercarnos a la realidad, conformando una civilización de la imagen. (p. 99)

Las historietas, comics o tebeos son por definición una forma artística del siglo XX. Dada su juventud y origen bastardo (el hijo no legítimo de la ilustración y la prosa), hace que su estudio como fuente sea algo reciente. Se puede llegar a entender el escepticismo de ciertos historiadores al tomarla una fuente histórica. Parte de eso viene de la idea de que el comic ha estado generalmente asociado a la ciencia ficción, la fantasía y los súper héroes. Sin embargo, han existido publicaciones que se salen de dicho formato, como las historias bélicas narradas por German Oesterheld en la revista “Año Zero” o los relatos de los campos de concentración que cuenta la novela gráfica “*Maus*” de Art Spiegelman, aquellas son muestras de que esta forma de expresión artística puede tratar temas históricos con altura de miras. En ese sentido, el historiador Oscar Gual (2011) señala que:

Ahora bien, entre los fines de la generalidad de revistas de cómics, desde los puramente mercantiles y comerciales, hasta los proselitistas y doctrinarios, figura el de convertirse en fuente histórica, por muy bien que reflejen su

presente, o por muy influidos que estén por las ideologías o las corrientes de pensamiento contemporáneas. (p. 156)

Como se señaló anteriormente, las expresiones artísticas, ya sea de manera intencional o no, nos entregan visiones acerca del presente. Un comic de época más que hablar del pasado en que se sitúa, nos habla de cómo el presente mira a esa época. Esto va más allá de que si el autor lo pensó como una fuente. En este sentido, se podría argumentar que cuando en la paleohistoria se empezaron a dibujar pinturas rupestres, dichos artistas no podrían adelantar que su obra sería usada como una fuente pictórica para entender el pasado.

En ese sentido el comic ha sido tomando en cuenta por los académicos de manera progresiva desde mediados del siglo XX. Umberto Eco en su libro *“Apocalípticos e integrados”*, hace una reflexión sobre la aparición de la cultura de masas y la influencia de esta sobre la percepción de la realidad. En dicho libro el académico italiano teoriza sobre cómo los comics moldean la percepción que tenemos sobre los arquetipos, haciendo un símil entre “Superman” y los héroes del panteón grecorromano. En particular, sintetiza la importancia del estudio del comic en particular y de la cultura de masas en general:

Una de las objeciones que se formulan a investigaciones de esta clase (y que han sido formuladas a algunos de estos ensayos) es haber utilizado un aparato cultural exagerado para hablar de cosas de importancia mínima, como un comic de Superman o una cancioncilla de Rita Pavone. No obstante, la suma de estos mensajes mínimos que acompañan nuestra vida cotidiana, constituye el fenómeno cultural más notable de la civilización en la que hemos sido llamados a operar. (Eco, 2011, p. 35)

Las palabras de Eco vienen a reivindicar la importancia de la cultura de masas. Todos esos productos culturales considerados “menores” por la academia tradicional, son fuentes que pueden llegar a explicar el mundo desde perspectivas no exploradas. Con respecto al comic como fuente histórica, el investigador Edison Yorbej (2016) rescata como una ficción sí puede tener importancia historiográfica:

En los trabajos de Joe Sacco sobre su estadía en Palestina, el aire que recorre y del que respiran sus personajes, no es ficticio en tanto su base son entrevistas y la experiencia personal (...) los diferentes testimonios y fuentes de registro de información que contribuyen a la construcción de un conjunto de imágenes mentales, con las cuales es posible llegar a construir el caso. (p. 8)

Es decir, más allá de si es una obra de ficción o no, si está bien documentada con fuentes o entrevistas, puede entregar una visión nueva sobre un hecho histórico. Dicha visión, al ser acompañada de la potencia que tiene la imagen, puede llegar a formar parte de la imagen mental que existe sobre el hecho. Para reforzar dicho planteamiento, me refiero a las palabras de David Fernández de Arriba (2015), el que postula:

Establece el cómic como fuente histórica, con el mismo valor que cualquier otra en otro formato, ya que, tras un correcto análisis de la obra, esta transmite una gran cantidad de información sobre el periodo en que fue creada y publicada. (p. 12)

Después de todo, cuando tratamos de imaginar el pasado, una de las primeras cosas que se nos viene a la mente son escenas de ficciones sobre este. Dichas ficciones pueden aportar a la construcción del imaginario siempre que cuenten con un respaldo teórico sólido.

Finalmente, es necesario referirse a la importancia del comic en el aula. Más específicamente, al estudio de la historia. Estudiar el comic requiere, sí o sí, el uso de la imaginación, cualidad que los niños, niñas y adolescentes tienen de sobra. Sin embargo, es un tipo de fuente que no está exenta de dificultades para ser tratada como una fuente, a falta de una mejor palabra, “confiable”. En ese aspecto Juan Blay (2015) afirma lo siguiente.

Como inconveniente más reseñable, a la hora de utilizar el cómic como recurso en el aula, es la escasez de fuentes de información, bibliografía en

general, siendo un obstáculo para poder profundizar más en el tema. Pudiendo los alumnos malinterpretar los contenidos del tema explicado. Se deberá ir con cuidado y ser crítico con la historieta con la que se trabaje, lo mismo sucede en el caso de manejar otras fuentes o recursos. (p. 13)

Al igual que el cine, el comic es un tipo de arte que suele asociarse con el mero entretenimiento. Aunque es verdad que el cine tiene más prestigio académico y mediático que el comic, solo en los últimos años ha sido reconocido como una herramienta educativa y fuente confiable. El comic tiene mucho camino por recorrer, por lo que, si se quiere usar como fuente, debe estar contextualizado y acompañada de una guía para que los y las estudiantes se pueden acercar a él como una fuente histórica.

Así mismo, es necesario referirse a otras historietas que también cuentan una historia bajo el prisma contrafactual. En la literatura, las ficciones que se enmarcan dentro de los postulados contrafactuales son llamadas “ucronías”, La publicación más sólida en cuento a sus escenarios contrafactuales es “*El Día D*”, un comic de origen francés creado por: Jean-Pierre Pécau, Fred Duval y Fred Blanchard, en donde cada entrega plantea diversos escenarios históricos hipotéticos.

Está formada por distintos álbumes, formato de la industria franco-belga, donde cada uno plantea una historia que se enmarca en un postulado contrafactual diferente. Entre sus historias más destacadas se encuentran: “Los rusos llegan a la Luna”, “Octubre Negro” (en la cual la revolución rusa fue causada por los anarquistas), “Colón Pachá” (Colón llega a América, pero financiado por el mundo árabe) o “El imperio de las estepas” (los mongoles logran invadir exitosamente Europa Occidental). Más allá de su calidad como obra arte, esta serie de comics plantea una visión crítica sobre la sociedad. En general, son historias que presentan un tono antibelicista y crítico hacia las sociedades que imaginan.

Perteneciente a la misma escuela franco-belga, encontramos a “*Block 109*”. Es una serie de historias auto conclusivas creadas por Vicente Brugeas y Ronan

Tuolhoat. Dichas historias están enmarcadas en un mundo donde Hitler muere antes de finalizar la guerra y una orden neo teutónica-nazi llega al poder. Los alemanes logran ganar la guerra en el frente occidental mediante el bombardeo atómico en el año 1945 conocido como “Operación Noche Negra”. En el frente oriental sigue el conflicto en contra de la Unión Soviética, guerra que sirve para darle un enemigo al que culpar, táctica común de las sociedades políticas que son de carácter totalitario.

El mundo del comic estadounidense, donde los súper héroes dominan la escena, es normal que uno de sus mayores ejemplos de ucronía naciera de una historia de héroes enmascarados. En 1986 se comienza a publicar la serie limitada “*Watchmen*”, creada por Alan Moore y Dave Gibbons. Este comic se compromete a mostrar un siglo XX donde los súper héroes tuvieron un impacto significativo en la política nacional e internacional. Estos héroes encapotados aparecen durante la Segunda Guerra Mundial, provocando un efecto que tiende más a subir la moral que a combatir efectivamente el crimen. Esto produjo una sociedad mucho más conservadora.

En los sesenta aparece un súper héroe llamado Dr. Manhattan, cuyos poderes son inconmensurables, pudiendo crear elementos químicos a su gusto, controlar la materia en todas sus formas y crear “energía”. Con su aparición, la Guerra de Vietnam termina con una aplastante derrota para el Viet-Cong y Vietnam termina siendo anexionado. En el frente hogareño, la contracultura hippie y la disidencia política no tiene razón de ser, generando un Estados Unidos mucho más conservador en el que Richard Nixon va por su tercer periodo como presidente. Ivette Muñoz (2020) reflexiona acerca de la importancia de esta obra y señala lo siguiente:

El surgimiento de *Watchmen* marcó un hito en el tratamiento de la imagen del superhéroe, cuyo posicionamiento había comenzado hacia el final de los años treinta. Llena de simbolismo, predicciones de futuro y una caracterización adelantada a su tiempo, gracias a una temática adulta y una

sofisticada trama, *Watchmen* elevó el comic book de superhéroes a la altura de la literatura moderna. (p. 130)

Otro ejemplo en el mercado estadounidense es el comic "*Ex Machina*". El que plantea la premisa de que el primer (y único) superhéroe del mundo, "La Gran Máquina", se transforma en el alcalde de Nueva York. Dentro de esta ficción, "La Gran Máquina" fue capaz de impedir que el segundo avión chocara contra las Torres Gemelas, en un mundo alterno donde el 9/11 fue menos devastador. Después de ese acontecimiento, el protagonista, el ingeniero Mitchell Hundred (su identidad civil) decide postular a la alcaldía de la gran manzana. Con respecto a la importancia de dicho comic en la cultura americana, Anna Oleszczuk (2018) postula que:

En efecto, *Ex Machina* implica que si la gente quiere tener un mejor mañana (o al menos uno no peor) no pueden depender de un súper héroe, de manera literal o figurativa, pero ellos deberían mejorarse a sí mismos como individuos y como nación. (p. 107)

Dicha cita remarca la importancia del comic como motor de cambio en la política y cómo esta, usando postulados contrafactuales, puede desarrollar nociones para comprender y mejorar una sociedad.

Ambos ejemplos del mercado norteamericano tienen la misma base: el actuar de los súper héroes genera cambios en la sociedad en la que se desenvuelven. Estos comics, como la mayoría de las publicaciones de súper héroes, son verdaderas fantasías de poder. El poder de estos héroes le da un nuevo curso a la historia. Tanto "*Watchmen*" como "*Ex Machina*" exponen el peso que tendría la presencia de super humanos en el mundo. Tanto Marvel como DC (los dos grandes titanes de la industria del comic estadounidense), muestran historias donde existen seres con poderes o intelectos superiores, pero se desarrollan en un mundo parecido al nuestro. Esto es descabellado, pensando que seres así cambiarían el curso de la historia. Si bien estas ficciones se alejan temáticamente de "*DMZ*", sirven de ejemplo para mostrar que el comic se puede tomar en serio a sí mismo y plantear mundos alternos al nuestro, pero con una verosimilitud y plausibilidad aterrizada.

Dado que la publicación de “DMZ” es bastante reciente, existen pocos estudios y artículos científicos que analicen el material. En la tesis del académico español Juan Carlos Sánchez “*El cuarto superpoder: representación y tratamiento del periodismo en el cómic estadounidense*”, el comic “DMZ” es mencionado en apenas dos párrafos, aludiendo a que el protagonista es un periodista. Los trabajos que analizan la obra de manera exclusiva se originan principalmente en Estados Unidos, como “*NY 101: New York City according to Brian Wood*”, un artículo de Martin Lund que explora los aspectos urbanísticos del comic.

También explorando el ámbito urbano del comic, está el artículo “*Caught in Between: the conflicted city in DMZ*”, un trabajo académico que aborda como se desenvuelven las tensiones sociales y políticas del comic inmerso en la ciudad de Nueva York. Su autor, André Cabral, es profesor asistente de Literatura Inglesa en la Universidad Federal Fluminense. Cabe recalcar que es de los pocos trabajos académicos que están disponibles y dedicados en su cien por cien al análisis de “DMZ”. Otro de los trabajos que abordan la obra es “*See no evil, print no evil: the criminalization of free speech in DMZ*”. Dicha investigación ahonda en la importancia del periodismo en tiempos de guerra y la censura por parte de los aparatos estatales. Finalmente está el artículo “*Comic Book Journalist beyond Clark Kent*” de Bill Knight, profesor de Periodismo de la Universidad de Illinois, el cual sigue en la línea de analizar el comic desde el punto de vista del periodismo. Ambos trabajos serán debidamente analizados en el desarrollo de la investigación en el capítulo dedicado al periodismo en tiempos de guerra.

Hay que destacar que ninguno de los estudios mencionados analiza el comic “DMZ” bajo la mirada de la historia contrafactual. En ese sentido, la presente investigación será la primera en hacerlo.

## **Planteamiento del problema**

Antes de empezar el planteamiento del problema de esta investigación, es necesario hacer una apología de las nuevas formas de hacer historia. En este caso en particular, donde se aplica la historia contrafactual, la que ha sido terriblemente definida como un “juego de salón”. Las nuevas formas de hacer historia (y no me refiero a la “Nueva Historia”) poseen una diversidad y multiplicidad de enfoques, entre estas destacan: historia de las mujeres (o de género), historia desde abajo, microhistoria, historia de las imágenes, historial oral, etc. Esto lleva a ser difícil establecer nomenclaturas. Más que intentar definir las y encasillarlas, lo central está en atender a la solidez, metodología e innovación que puedan llegar a tener sus planteamientos. Bajo esos argumentos, se evidencia que la historia contrafactual puede ser una de las tantas nuevas formas de hacer historia. Aun cuando se podría decir que estas nuevas formas son inherentes a la mayoría de las ciencias, Urrutia y De Vega (2012) señalan en su artículo “Aproximación a la semántica contrafactual”, lo siguiente:

Los contrafactuals desempeñan un papel importante en el pensamiento hipotético, fundamental para la reflexión científica. Una práctica normal en ciencias es el uso de la argumentación hipotética en la que se establecen proposiciones contrafactuals para explorar posibles relaciones casuales de ‘experimentos mentales’. (p. 164)

En este sentido, se establece que la historia contrafactual no es un capricho o una forma que tienen los historiadores e historiadoras para perder el tiempo o perderse en escenarios hipotéticos. Es una característica que tienen el cuerpo de las ciencias para elaborar hipótesis y teorías.

Se puede afirmar que todo historiador ha tenido un acercamiento con los contrafactuals, porque hacer historia siempre implica imaginación y esta llevará a preguntarnos: “¿*Qué hubiese pasado si...?*”. El primer historiador que usó los postulados contrafactuals fue Tito Livio en su obra “*Historia de Roma desde su fundación*”. En esta, Livio ejecuta un escenario mental hipotético donde Alejandro

Magno invade Roma y es derrotado por las legiones. Aunque su primera versión en el mundo contemporáneo la podemos rastrear hacia el 1931, cuando se publicó el libro de ensayos “*If it had happened otherwise*” que contenían planteamientos contrafactuales. Esta forma de hacer historia estuvo dormida un par de décadas hasta que despertó a finales del siglo XX y principios del XXI, cuando empezó a aparecer de nuevo. Una definición moderna es la que plantean Black y MacRaild (2005): “es, en sus raíces, la idea de conjeturar en lo que no pasó, o lo que pudo haber pasado, para poder entender lo que pasó” (p. 125).

La clave está en la última sentencia de la cita: “*entender lo que pasó*”, esa es una de las misiones centrales de la historia contrafactual. Es irrelevante que Ciudad Gótica sea una ciudad alterna en un mundo con súper héroes. Lo que importa es lo que nos puede decir esta urbe sobre los problemas de la corrupción en las grandes ciudades.

Los postulados contrafactuales se sostienen como una versión inversa del determinismo. Se plantea la historia como una serie de sucesos donde existen variables dependientes (lo que pasó) e independientes (lo que pudo haber pasado). Plantear escenarios hipotéticos o hacerlo desde la literatura (que es el caso de la ucronía), los cuales serán válidos no por su realismo, sino por la verosimilitud que presenta la narración. Una especie de imaginación, pero enmarcada dentro de la racionalidad, por lo que es posible unir la ciencia con la narración ficticia. En este sentido, la presente investigación se anclará en los postulados que Hayden White (2010) expone en su ensayo “*El texto histórico como artefacto literario*”:

La antigua distinción entre ficción e historia, en la que la ficción se concibe como la representación de lo imaginable y la historia de la representación de lo real, debe dejar lugar al reconocimiento de que solo podemos conocer lo real contrastándolo o asemejándolo con lo imaginable. (p. 137)

Considerando lo anterior, tenemos que volcarnos hacia las creaciones culturales para tomarle el pulso a una sociedad. El arte siempre ha sido un reflejo de la época en la que fue producido y, a la vez, permite imaginar escenarios

hipotéticos. Es cosa de observar lo vigentes que son hoy en día novelas distópicas como: “1984”, “*Un Mundo Feliz*”, “*Fahrenheit 451*” y “*V de Venganza*”. Siguiendo esa lógica, esta investigación usará como fuente la historieta “DMZ” de Brian Wood (guión) y Riccardo Burchielli (lápices). Esta historia se publicó entre el 2005 y el 2012, planteando un futuro cercano, que bien podría ser nuestra historia reciente, donde Estados Unidos está inserto en una hipotética Segunda Guerra Civil. Dicho escenario se podría analizar como un postulado contrafactual.

Como señalaba la cita de Hayden White expuesta anteriormente, la historia y ficción no son más que un relato. Partiendo de esa base, se puede usar una obra ficticia como una fuente histórica válida. Es irrelevante si el comic “DMZ” es ucronía, ciencia ficción o historia alternativa. Lo importante es que es una fuente válida que, si se analiza de la manera correcta, nos puede dar formas de entender el pasado reciente. No importa si es ficción o no, lo importante es su mensaje y cómo éste nos ayuda a desvelar las contradicciones y problemas de la política de Estados Unidos. En esa línea de pensamiento, vuelvo a referirme a las palabras de Jiménez (2018) con respecto a los contrafocuales, esta vez aplicándolo más puntualmente a la pérdida de sentido que tiene la sociedad en un mundo posmoderno: “Lo interesante, es que, normalmente esos universos prometidos no son tales, sino que representan todos los miedos de nuestra civilización: es un monstruo del que huimos y por eso nos planteamos el ‘y si...’” (p. 100).

Ya aterrizados los conceptos sobre los mundos posibles, se puede comenzar a explorar el sentido más puntual de la obra: El estado de la unión y el quiebre institucional en Estados Unidos. El ciclo de polarización en Estados Unidos podría rastrearse a la elección de Barack Obama en el 2008. Su llegada al despacho oval destapó pulsiones conservadoras que, si bien siempre estuvieron ahí, quizá no eran tan ruidosas. Como diría el presidente de la Cámara de Diputados durante el 2011-2015 en el documental de Vice News “*A house divided*”: “¿En qué ciclo estamos ahora? ¡Locura!... ¿Qué diablos le pasó a América?” (Smith, 2016). La revolución progresista que impulsó a Obama hizo que empezara a germinar una contrarrevolución aún más conservadora. Es así como la elección de Trump marca

el inicio de un cambio de ciclo más polarizado. La llegada del magnate al poder aceleró tensiones sociales que se venían arrastrando desde la era Obama.

El concepto de la unidad de los estados, su unión, es una institución política que se ha erosionado con una rapidez aterradora. En este sentido, la presente investigación se enmarca temporalmente en el periodo del 2008 (la llegada de Obama al poder) hasta el 2020 (el asalto al capitolio). El panorama político se empieza a parecer atterradoramente al escenario que plantea Brian Wood en “DMZ”. Está claro que el comic, o cualquier narración dramática, tiende a exagerar las situaciones con fines narrativos. Si bien, sería un error anunciar que la polarización política tiene envuelto a Estados Unidos en una Segunda Guerra Civil, también sería un error decir que existe una paz social. Con respecto a los motivos y causas de la guerra Brian Wood declara:

Creo que esperaba evitar fechar la obra demasiado al vincularla con cualquier cosa específica, ya que sin importar cuán urgente pueda parecer en ese momento, el mundo -y las noticias - se mueven muy rápido y no quería que lo que escribo se sienta fechado o artificial. Creo, además, que muestra un poco más de respeto al lector el no trazar una línea tan obvia entre la influencia y la historia, como que no lo podrían descubrir por sí mismos si lo retuerces un poco. (Richards, 2022)

Esta investigación no aborda un hecho que hubo haber ocurrido en el pasado, más bien se centra en algo que pudo ocurrir en la historia reciente. Más que una visión contrafactual del pasado, donde se puede identificar un hecho o proceso puntual para plantear el escenario, mi propuesta es un espejo de lo que pudo pasar en un escenario alterno. Aludiendo al nombre de la popular serie de ciencia ficción “*Black Mirror*”, es decir, un reflejo de la realidad en la que todo salió mal.

Usar como fuente principal una obra de ficción descansa en la propuesta posmoderna de que cualquier objeto cultural puede ser una fuente, afirmar que las expresiones artísticas representan el *zeitgeist* de la época en que fueron creadas y que puedan ser usadas como fuentes no es algo nuevo. Toda expresión cultural, de manera consciente o inconsciente es una representación de la sociedad en la que

fueron hechas. Esto genera un ciclo sin fin: el autor genera una obra inspirada por su época, a su vez esta obra se instala en la psiquis colectiva generando un cambio en la percepción de dicha época y así *ad infinitum*.

Uno de los argumentos principales que respalda este trabajo es que la ficción puede ser vista como algo alterno a nuestro mundo. No estoy afirmando que “Superman” o “El Quijote” sean personas reales, pero su construcción dramática construye otra realidad, una imaginaria. Es por esta razón que utilicé una ucronía, que está más ligada a la literatura, como mi principal fuente de estudio. En este sentido, gran parte de mi respaldo teórico viene del trabajo de Alberto Murcia (2014), en su tesis doctoral, el cual postula que:

El PC (Pensamiento contrafactual) necesita ampliarse mediante dispositivos preparados para la comunicación en donde poder llevar a cabo sus narraciones –libros, películas, cómics, etc.– dada la cantidad de información que puede ser explotada. De esta manera se desarrolla una compleja y rica narración sobre las implicaciones que un nuevo resultado pudo suponer en una cadena de eventos. La Ucronía, así, se convierte en un vehículo para la comunicación del PC, y, a su vez, permite ampliarlo mediante el uso de dispositivos externos que alivien la carga cognitiva que supone mantener en la memoria de trabajo la información que se pretende explotar y elaborar (p. 128)

Dicho dispositivo narrativo en esta ocasión no cuenta con un punto de inflexión puntual. Si bien la tesis histórica ya fue planteada con anterioridad, la pregunta que alimenta la premisa de la ficción contrafactual debe estar resuelta: “¿*Qué hubiese pasado si...?*”. Como se mencionó anteriormente, el autor de la obra “DMZ” fue deliberadamente ambiguo en su descripción del origen del conflicto bélico. No hay un punto de inflexión específico: no se habla del asesinato de un presidente o de la insurrección de algún grupo de estados.

De esta manera, sabemos que no se puede partir la pregunta desde un punto histórico en específico, al establecer un marco temporal que se extiende desde el 2008 al 2020, dejó libre ese periodo de tiempo para la supuesta fractura. La forma

en que se desarrolla el conflicto bélico en DMZ será explicado en un capítulo siguiente, entonces las preguntas ucrónicas que tenemos que plantear son: ¿Qué tan dividido está Estados Unidos?, y en base a eso, ¿es posible una Segunda Guerra Civil?

En este sentido, “DMZ” nos invita como lectores a plantear nuestros propios escenarios. A esta ficción no se le puede pedir fechas exactas ni anclarla a un hecho específico, pero, honestamente, eso no importa. No se busca estudiar un hecho histórico puntual y ligarlo a la propuesta contrafactual y ucrónica, es más bien conectar el sentir de una época con una obra ficticia.

El objetivo de esta investigación no es elaborar una serie de hechos específicos acerca de cómo podría estallar una segunda guerra civil estadounidense, si el mismo autor de la obra no fue capaz de establecer un hecho puntual que la hiciese estallar. Más bien se pretende estudiar una obra ficticia bajo el prisma de una metodología histórica concreta para obtener reflexiones que den respuestas sobre cómo analizar el pasado reciente. Más que hacer una proyección de hechos concretos que, dicho sea de paso, no existen en la historia del comic, se pretende entender el clima político de una nación: explicar el porqué de la erosión del sistema político que mantiene unidos a cincuenta estados.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Analizar comparativamente la ficción ucrónica y escenarios políticos reales, mediante la metodología contrafactual.

### **Objetivos específicos**

- Analizar el comic “DMZ” usando el método de la historia contrafactual.
- Establecer paralelismos entre la ficción ucrónica y el escenario actual de la política norteamericana.
- Comprender la importancia de la identidad urbana, las nuevas formas de guerra y la relevancia del periodismo en los conflictos armados.

## **Hipótesis**

Analizado bajo la metodología de la historia contractual, “DMZ” entrega una visión que nos permite comparar y entender los problemas del pasado reciente, en particular la polarización de la política norteamericana. Además, de permitir la exploración y proyección de escenarios hipotéticos sobre el futuro cercano.

## Metodología

Si bien el pensamiento contrafactual tiene su materia prima en la imaginación histórica, eso no excluye que tenga una metodología para estar bajo el alero de las ciencias sociales. Como se estableció anteriormente, se podría afirmar que en algún momento todo historiador se convirtió, de manera voluntaria o involuntaria, en un contrafactualista, ya que al estudiar la historia no se puede evitar pensar: “¿*Qué hubiese pasado si...?*”. La gran diferencia entre una historia que sólo imagina y la propuesta contrafactual se sostiene en dos conceptos claves: la imaginación histórica, que puede ser de tipo más intuitivo, y el pensamiento contrafactual, que está más ligado a un método científico. Ambos no podrían funcionar por sí solos a la hora de realizar un enunciado contrafactual, en este sentido, se necesita el poder de la imaginación bajo el control del pensamiento científico.

En este sentido, la selección de las fuentes a analizar se hizo por temas y abordándolo de lo general a lo particular. En el caso del pensamiento contrafactual, se recurrió en primera instancia a fuentes que establecieran las bases de dicho pensamiento como el texto “*Counterfactuals*” de David Lewis (1973), o que aportaran nuevas metodologías como la tesis doctoral de Alberto Murcia (2014) llamada “*El sentido del comienzo: pensamiento contrafactual, ucronía e imaginación histórica*”. Ambas obras dan forma al pensamiento contrafactual mediante una sistematización de la información, la cual será explicada con posterioridad en otro apartado de la metodología. Se podría decir entonces que ambas fuentes son el pilar de la metodología contrafactual, mientras el resto de la bibliografía citada al respecto se basa, principalmente, en artículos sobre el tema. El estudio de lo contrafactual y sus respectivos métodos se aplica en el primer capítulo de esta investigación, en donde se trabajará mediante el análisis contrafactual de diferentes viñetas correspondientes al comic “*DMZ*”.

El resto de las fuentes a seleccionar vienen de los otros capítulos que sostienen esta investigación: ciudad como telón de la historia, el rol del periodismo en tiempos de guerra y las nuevas formas de guerra. Los criterios usados para

seleccionar las fuentes con respecto a cada capítulo corresponden a textos que se entrelazan de alguna manera con un aspecto del comic a analizar.

En torno a que versión del comic que se usará, se optó por analizar la versión “Deluxe Edition”, por un tema pragmático, teniendo en cuenta que los 72 números de la publicación están recopilados en diferentes tomos y que, además, la versión utilizada en esta investigación cuenta con material extra que también será utilizada a lo largo del estudio. Sólo en situaciones excepcionales se utilizarán algunos compilados distintos, ya que tienen textos e infografías que no están presentes en la versión “Deluxe Edition”.

Con respecto a las fuentes que corresponden a la historia contrafactual, se realiza un análisis en base a la solidez metodológica que puedan entregar para realizar una investigación. Para justificar este aspecto, es necesario centrarse en cuáles son las bases teóricas de lo contrafactual. El criterio analítico corresponde a lo qué nos pueda aportar la fuente en dos aspectos: 1) Una reflexión del pensamiento contrafactual en sí, y 2) Aspectos metodológicos que permitan sostener la investigación. La reflexión que hace la historia contrafactual con respecto a si misma, corresponde al marco teórico ya expuesto. Por lo tanto, es en este apartado donde se desarrollará más a cabalidad los aspectos metodológicos propuestos por la corriente histórica de lo contrafactual.

Los criterios escogidos para buscar y recopilar fuentes con respecto a los otros tres capítulos se basan en qué tan atingentes fueran a la historia del comic. Por lo tanto, el principal filtro fue hacer calzar las fuentes con ciertos momentos del comic y que permitieran explicar lo que el capítulo requiriera. En otras palabras, más que adaptar el comic a las fuentes se realiza el proceso a la inversa.

Como se señaló anteriormente, el origen metodológico del pensamiento contrafactual se puede anclar a las teorías del filósofo David Lewis (1973). Mediante el desarrollo de la lógica modal, se establece una sistematización del pensamiento contrafactual.

Esos enunciados contrafactuales se pueden expresar en una lógica racional que ordena, da significado, explica y analiza los sucesos de la historia en cuestión. Para reconocerlos, Andrej Sládek (2022) sostiene que existen cuatro principios claves:

- Principio 1: La historia contrafactual es un experimento de pensamiento centrado en el análisis de lo que pudo haber pasado, en vez de lo que pasó.
- Principio 2: La naturaleza de las brechas en los mundos contrafactuales es a la vez epistemológica y ontológica.
- Principio 3: Los mundos de historia contrafactual son físicamente mundos posibles.
- Principio 4: La historia contrafactual es un experimento de pensamiento: estamos probando la importancia de un factor particular en la historia (evento) mediante su modificación o eliminación.

Eso significa que los estudios contrafactuales descansan en bases filosóficas estables, como la epistemología y ontología, y que los postulados contrafactuales sirven para explicar mejor lo que sí sucedió. Como en el caso de Heródoto que, para explicar la sociedad griega, tenía que compararla con la persa. Parte de conocerse a sí mismo viene de compararse con un otro. En el caso de la historia, entender lo que no pasó puede ser clave para entender lo que pasó.

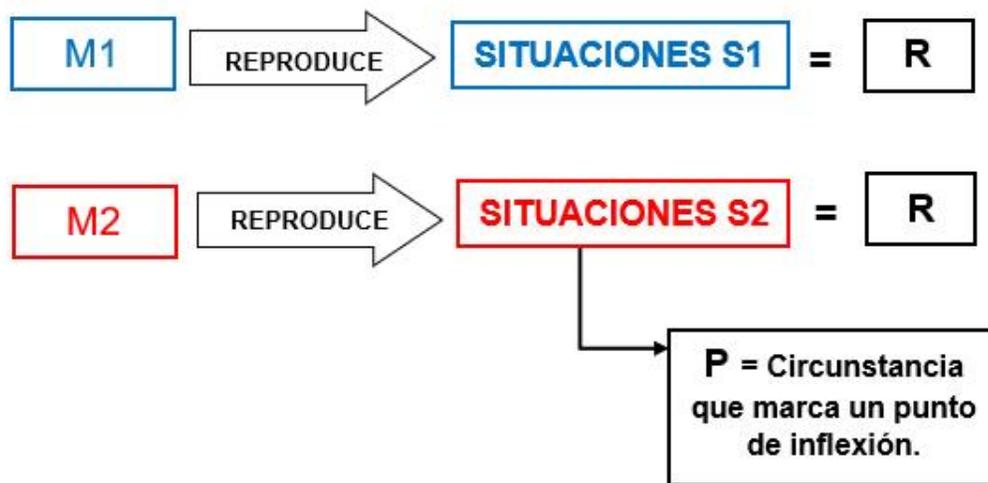
Como se señaló en el apartado del marco teórico y volviendo a la sistematización de Telock y Belkin (1996), detallaban que existen cinco tipos de historia contrafactual. Para efectos de esta investigación, se decantó por la simulación mental, la cual, según estos autores, se sostiene en que: “las representaciones mentales derivan su fuerza de persuasión y poder de sorprender, revelando tensiones ocultas entre creencias explícitas e implícitas” (p. 46).

Para finalizar, los postulados de Telock y Belkin (1996) le otorgan a la historia contrafactual un sólido pilar teórico resumido en seis criterios que sostienen los postulados contrafactuales. Estos son: “claridad, consistencia lógica, consistencia histórica, consistencia teórica, consistencia estadística, y predictibilidad” (p. 20).

En términos concretos, como se mencionó anteriormente, se opta por un modelo contrafactual planteado por Alberto Murcia (2014) en su tesis doctoral llamada “*El sentido del comienzo: pensamiento contrafactual, ucronía e imaginación histórica*”. En términos sencillos, esta es la operación lógica para realizar los enunciados contrafactuales:

- (1) Se activa de forma simultánea M1 y M2, donde M1 es un modelo sobre su realidad actual, y M2 es un modelo imaginado inconsistente con su realidad actual
- (2) *Reproduce* el efecto de M2 en una situación simulada S2, al usar M1 en S1 como si fuera M2 en S2, donde S1 es lo actual.
- (3) Imagina de forma simultánea (al menos) dos modelos del mundo, el real (lo sucedido) y el contrafactual-hipotético (no-sucedido). Estos modelos no son necesariamente actuales como sucede con el comportamiento contrafactual en el simular.
- (4) Atribuye una causa suficiente P “según las circunstancias” que explique R en S, donde R es el resultado de una cadena de sucesos S.
- (5) Elabora un enunciado condicional del tipo contrafactual.

Tal como indica el siguiente esquema:



La metodología para generar los postulados contrafactuales señalados anteriormente se realizará utilizando viñetas de diferentes momentos del comic. Dependiendo de su temporalidad (antes y después de la guerra) actuarán como ejemplo de los sucesos S1 y S2. Más que un análisis iconográfico de la obra, se abordarán desde el punto de vista histórico y social que representan. A la vez, el uso de viñetas también se extenderá a todos los capítulos, pero estarán centradas más en el análisis contrafactual. Si bien esta sistematización presentada será utilizada de manera puntual en el primer capítulo, durante todo el desarrollo de la investigación se ahondará en el tercer punto, el que refiere a comparar el mundo actual (M1) con la realidad alternativa en el universo del comic (M2).

Por último, es preciso destacar que el desarrollo de esta investigación se realiza mediante el estudio de la imagen y su influencia en la cultura de masas. Tal como se estableció en el apartado del estado del arte, la realidad del mundo en el que vivimos se expresa a través de lo visual, entregándonos una idea o un mensaje más acabado, que promueve el desarrollo de imágenes mentales que nos permiten comprender los contextos en que estas historias fueron escritas o acercarnos a la realidad de una manera más fidedigna.

Esto hace más sentido aún, teniendo en cuenta que el objeto de estudio de este trabajo es una historieta, un tipo de expresión iconográfica que resulta imposible de analizar sin acercarnos a la representación visual del contexto sociocultural y de los sucesos que ocurren a lo largo de la narración. Por lo tanto, el uso de imágenes a lo largo de la presente investigación, aunque puede resultar excesivo en su cantidad, se hace completamente necesario a la hora de abordar esta obra en su totalidad.

## Capítulo 1. “DMZ”: Historia de la fractura de una nación

Antes de aplicar el modelo de activación contrafactual postulado en la metodología, es necesario contextualizar y analizar en qué contexto histórico del comic se publicó dicha obra y cuál es su estructura básica, a eso estará dedicado el primer apartado de este capítulo. Posteriormente, en el segundo apartado, se realizará el análisis contrafactual basado en la propuesta metodológica que ya se propuso. Finalmente, en el tercer apartado, se realizará un análisis comparativo entre ciertos hechos históricos.

### 1.1 La madurez del comic y la génesis de “DMZ”

Esta publicación se encuentra dentro de los esfuerzos editoriales de Karen Berger en el sello editorial “Vértigo”, propiedad del gigante de la industria “DC Comics”. Desde mediados de los ochenta, esta editora ha promovido series regulares enfocadas a un público adulto, pero sin perder el uso de historias de género. Todo esto ocurría dentro de un contexto cultural donde la historieta estaba recibiendo reconocimiento por la crítica literaria más tradicional, siendo la publicación de “*Watchmen*” en 1986 el inicio de la época de prestigio en los súper héroes. En esta obra se abordaban a los justicieros con más traumas que súper poderes.

Mucha de la mano de obra creativa de este periodo fue exportada desde Gran Bretaña. Autores como Alan Moore, Warren Ellis, Peter Milligan y Grant Morrison plantearon ideas subversivas y de terror existencial. Esto se entiende, debido a que estaban viviendo a la sombra de la dama de hierro: Margaret Thatcher. A este proceso se le conoce como la “invasión británica”. Fue un movimiento cultural y artístico que cambió el panorama de la industria del comic. El arribo de escritores y artistas británicos le dio un tono de historias *underground*, pero con una distribución comercial masiva. Como señala el investigador Esi Varis (2022):

“Muchos anticiparon un creciente interés en contenido orientado a adultos, narrativas gráficas experimentales que competirían o se basarían en los

logros artísticos de estas obras aún veneradas, y *Vértigo* estaba destinado a ser una incubadora para tales ambiciones. Esto significó, ante todo, dar a los guionistas más poder y prioridad de lo que había sido habitual en la industria”. Ya para el año 2006, *Vértigo* llevaba dos décadas destacando por sus arriesgadas apuestas, dirigidas a un público más sofisticado. El primero de enero empieza a publicarse “*DMZ*”, obra creada por el guionista Brian Wood y el ilustrador Ricardo Burchielli.

Antes de entrar de lleno en el argumento de la obra a desarrollar en esta investigación, es necesario referirse a la carrera del creador de la obra: Brian Wood. Este prolífico autor estadounidense tiene tres obras claves para entender la psiquis de la sociedad estadounidense. Su opera prima “*Channel Zero*” (1998-1999), una historia de ciencia ficción, retrata como el aparato estatal vigila a sus propios ciudadanos y ciudadanas. Por eso mismo, muestra también la respuesta contracultural que surge de esta represión. Esta obra, tanto en el aspecto visual como argumental, es la semilla del *ethos* de “*DMZ*”. El uso del grafiti y el imaginario contracultural muestra que esta obra funciona como una precuela del comic que se analiza en la presente investigación.

Posteriormente publicó “*Rebels*” (2015-2017), obra que nos muestra la importancia de las milicias paramilitares en el proceso de independencia de Estados Unidos. Traigo a colación esta obra, porque las actuales milicias operativas en Estados Unidos sacan su inspiración del movimiento miliciano de las Guerras de Independencia. Existe una facción de estas que se llama “*Three Percenters*”, cuyo nombre deriva de que solo el 3% de la población de las trece colonias originales participaron en el movimiento de milicias independentistas.

Finalmente, la obra que cierra la trilogía relacionada a “*DMZ*”, es “*Briggs Land*” (2017), la cual narra las peripecias de la familia Briggs, un clan que gobierna una comunidad autónoma secesionista en el corazón de la América rural. Nombro a estas obras, porque además de relacionarse temáticamente con *DMZ*, demuestran que Brian Wood entiende cómo funcionan las revoluciones. A diferencia del cine de Hollywood, donde los rebeldes son seres intachables y su causa siempre

es justa, estas publicaciones muestran que las insurrecciones no son en blanco y negro. Reniega de la visión binaria de los conflictos y los muestra en una escala de grises, donde ambos bandos cometes atrocidades relacionadas con el uso de la fuerza.

La creación de la obra se desarrolló en un periodo de la historia norteamericana donde la invasión sobre Irak estaba en su punto álgido. De hecho, el autor ha declarado que dicho conflicto bélico, y en particular la cobertura de la prensa, lo inspiraron para escribir esta historia.

La trama del comic gira entorno a lo que sería una Segunda Guerra Civil norteamericana. La narrativa sigue a Matthew "Matty" Roth, un periodista inexperto, desenvuelto y blanco que trabaja para "Liberty News", una gran corporación de noticias comparable a "Fox News", tanto en el tono como en influencias. Luego de conseguir un lugar en la primera incursión periodística dentro de la "DMZ" gracias a su padre, un político, Matty es transportado dentro de una situación de guerra sin precedentes en un Manhattan azotado por la violencia.

Wood y Burchielli construyen sobre la tradición establecida por Joe Sacco y Warren Ellis, quienes presentaban en sus historias a periodistas como observadores críticos. Matty, sin embargo, se siente principalmente atraído a su misión en la "DMZ" por necesidad e ingenuidad, muy por el contrario de la indignación, curiosidad o preocupación, característica de aquellos primeros modelos. Cuando su helicóptero es abatido. Matty y el célebre periodista al que acompaña, Viktor Ferguson, ganador del Premio Nobel, son secuestrados. Eventualmente, Ferguson es asesinado y Matt comienza un intenso intento de asimilación de la dañada, complicada, e inesperadamente, bella zona de guerra.

Los bandos en conflicto son los autodenominados "Estados Libres" y "Los Estados Unidos de América" (o lo que queda de ellos). La acción transcurre en la "DMZ" ("Zona Desmilitarizada") que comprende la isla de Manhattan, que es la "tierra de nadie" entre los bandos en conflicto.

Más que hacer un relato cronológico de la guerra o mostrar los distintos frentes y bandos, el guionista Brian Wood decide ser bastante vago a la hora de narrar la cronología de la guerra. El año 2011, en una entrevista para el sitio “Ifanboy” declaró lo siguiente: “El mundo exterior me afecta, y yo lo plasmo en los guiones de una manera bastante general. Creo que estaba evitando establecer una fecha de los sucesos, para no establecer una unión con eventos específicos” (Nieves, 2016).

La historia es contada a través de números individuales de 22 páginas cada uno, siguiendo el formato de publicación norteamericana. Estos números conforman arcos argumentales juntos con otros, los que pueden durar desde dos a seis números. También existen números individuales que consisten en una historia auto conclusiva. En general este tipo de números dan la perspectiva de un personaje no protagonista. El comic “DMZ” consta de 72 publicaciones agrupadas en los siguientes números individuales y arcos argumentales:

- “Sobre el terreno” 1-3
- “Fantasmas” 4
- “Crosstown” 5
- “El cuerpo de un periodista 6-10
- “Zee, NYC” 11
- “New York Times” 12
- “Obras publicas” 13-17
- “Fuego amigo” 18-22
- “Década después” 23
- “Amina” 24
- “Wilson” 25
- “Kelly” 26
- “Random Fire” 27
- “Somanes” 28
- “Sangre en el juego” 29-34
- “La isla” 35-36
- “Poderes de guerra” 37-40
- “Zee, DMZ” 41
- “Sin futuro” 42-44
- “Corazones y mentes” 45-49
- “Notas desde el underground” 50
- “Desaparecido en acción” 52-55
- “Castigo colectivo” 56-59
- “Alzamiento de los Estados Libres” 60-66
- “Las cinco naciones de Nueva York” 67-71
- “Epilogo” 72

Hay que destacar que, si bien las historias son en su mayoría contadas a través de varias entregas, lo que se denomina un arco argumental, hay varias de números unitarios. En particular los números del 23 al 28, donde cada uno contiene una historia auto conclusiva sobre un personaje secundario o terciario ubicado en la “DMZ”. Es una forma que tiene la obra de darle voces a individuos que, en general, son silenciados por la guerra. El comic “DMZ”, más que centrarse en la evolución de la guerra a través de los parámetros clásicos de Tucídides (historia política y militar) que enseña los movimientos de tropas o las causas políticas de la guerra, se dedica a mostrar el lado oculto de los conflictos bélicos.

## **1.2. DMZ: Un análisis contrafactual**

En el plano ficticio, se genera una especie de laboratorio histórico. Una verdadera sociedad creada artificialmente, parida por la mente de un equipo creativo. En ese sentido, se podría afirmar que el papel (y la ficción) aguantan todo. Pero se puede aplicar un razonamiento más técnico a ese enfoque. Para efectos de este apartado, se realizará un análisis contrafactual con los mecanismos explicados en la metodología, analizando los sucesos dentro de la ficción de “DMZ” y como estos desembocaron en una Segunda Guerra Civil estadounidense.

Para efectos prácticos, se analizarán solo los arcos argumentales que se atengan a la temática contrafactual, dado que esta investigación no pretende resumir ni analizar la obra número por número. Estos arcos argumentales escogidos son aquellos que nos entregan pistas para entender el cómo se llegó a la guerra. Tal como se mencionó en la metodología y el planteamiento del problema, se asumirá que el enunciado contrafactual contenido en la ficción será tomado como algo verdadero. En términos estrictos, “DMZ” es el enunciado contrafactual en sí mismo. Este trabajo solo pretende diseccionarlo y explicarlo mediante la rigurosidad metódica de la historia.

### 1.3. Postulados contrafactuales

(1) Se activa de forma simultánea M1 y M2, donde M1 es un modelo sobre su realidad actual, y M2 es un modelo imaginado inconsistente con su realidad actual.

(2) *Reproduce* el efecto de M2 en una situación simulada S2, al usar M1 en S1 como si fuera M2 en S2, donde S1 es lo actual.

**M1** = Inicia con la llegada de Barack Obama a la presidencia en el año 2008 y, para efectos de marco temporal de este capítulo, se extenderá hasta la salida del presidente Trump el año 2020. El comic, a través de flashbacks presentados como cuñas noticiosas, presenta los antecedentes de la guerra civil. Al examinarlos se puede afirmar, sin lugar a duda, que suceden en el M1, es decir, en nuestra realidad.

**Situaciones (S1)** que corresponden a la realidad actual y que sirven de contexto para entender los paralelismos plateados en el comic con la actualidad.



Figura 1: Wood, Brian. "DMZ Book Five". Vértigo, 2015, p. 6.

El hecho que se señala en la Figura 1, se puede rastrear a la historia reciente de Estados Unidos, particularmente a lo que se llama coloquialmente como “La Batalla de Seattle”. Fueron unas protestas realizadas entre el 30 de noviembre y el 2 de diciembre de 1999 en contra de la convención de la Organización Mundial de Comercio (OMC). De hecho, lo que menciona la viñeta sobre las delegaciones internacionales siendo retenidas, pasó lo contrario en Seattle: los manifestantes bloquearon la entrada de las delegaciones al hotel.

Si bien Estados Unidos no ha estado exento de disturbios y protestas, el caso de Seattle fue el que marcó la tónica de lo que sería la lucha contracultural de los disidentes americanos en el siglo XXI. La postura anticapitalista de los sindicatos y grupos radicales fue introducida en estas protestas, claramente influenciadas por hechos similares en que estaban ocurriendo principalmente en Europa. En paralelo, se potenciaron las agrupaciones denominadas como “Antifa” (Anti-Fascistas), estos son la primera línea de las protestas, encargados de enfrentar directamente a la policía. En un artículo de la revista internacional de la “Historia de la comunicación”, Javier Antonio Enríquez Romá (2017) realiza un paralelismo de los eventos de Seattle con el alzamiento del Ejército Zapatista de Liberación Nacional:

Seattle introdujo en los nuevos movimientos sociales la oportunidad de que naciones, regiones, clases o grupos subordinados se organicen transnacionalmente en defensa de intereses comunes... Los activistas de Seattle, quizá superando al EZLN, comprendieron que Internet es el espacio perfecto para expresar e informar sin mediación o control gubernamental, rompiendo el cerco mediático de los medios corporativos y dando a conocer lo que ocurre en las calles (como, en este caso, los abusos policiales durante las protestas). Además, fomenta la creación de redes de solidaridad, influyendo en la conciencia de los individuos y naciones. (p.91)

Anclándome en el paralelismo establecido entre el EZLN y el movimiento contracultural de Estados Unidos, se puede explicar el nacimiento de los “Estados

Libres”, el que corresponde a la facción separatista dentro de la ficción de “DMZ”. Sucesos que en 1994 se daban en México, ocurren en el siglo XXI en la, según los estadounidenses, “mayor democracia del mundo”.

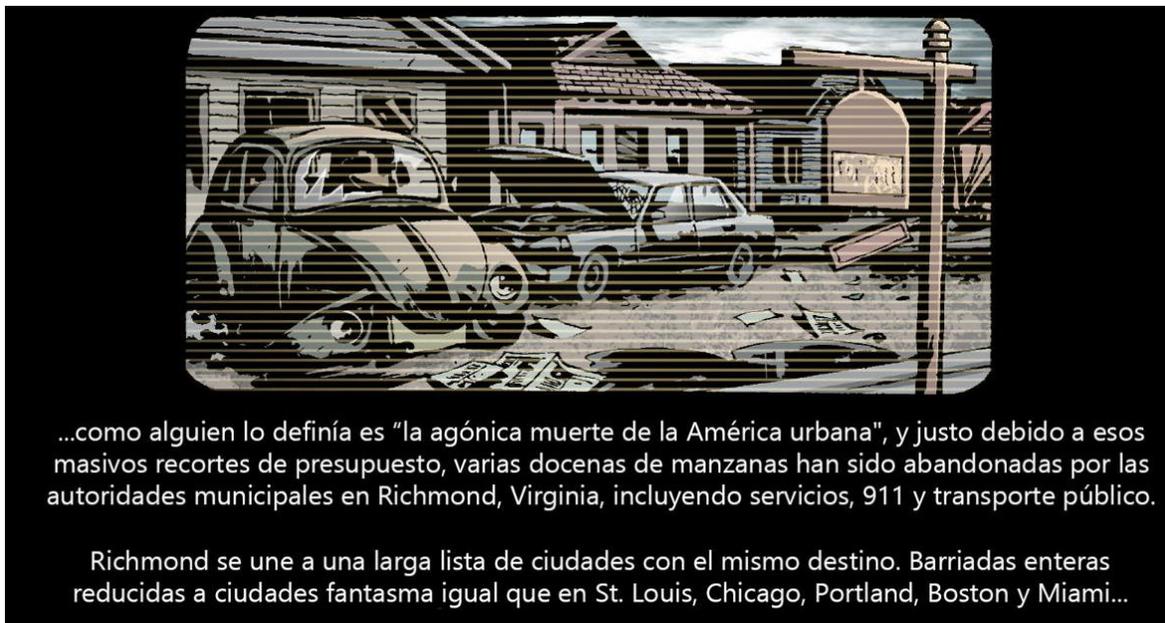


Figura 2: Wood, Brian. “DMZ Book Five”. Vértigo, 2015, p. 12.

En esta viñeta (Figura 2) se puede inferir que la “agónica muerte de la América urbana” está fuertemente ligada a la crisis sub prime del 2008. Dicha crisis, o recesión según el presidente Obama, produjo que miles de familias perdieran sus hogares. También se puede conectar con el declive de las ciudades industriales como Baltimore. El abandono de la industria automotriz de dichas urbes significó que ciertos barrios se marginalizaran y quedaran rehenes de flagelos como la drogadicción, el narcotráfico y el alcoholismo. Zlatko Barovic (1990), en un documento preparado para el “Instituto de Estudios Políticos” de la Universidad Johns Hopkins señala lo siguiente: “Cuando miramos las ciudades de la América de hoy, podemos observar las manifestaciones físicas de un desarrollo en marcha cuyas fuerzas, son más o menos, gobernadas por tendencias posindustriales” (p. 8).

Estas fuerzas postindustriales se dan en el marco de la globalización, proceso que genera la fuga de industrias hacia locaciones que produzcan menores

costos de producción, generalmente, en países del tercer mundo. Dichos procesos fueron uno de los postulados más populares de Donald Trump como candidato, lo que le permitió llegar a las bases proletarias que, generalmente, votan por el Partido Demócrata.



Figura 3: Wood, Brian. “DMZ Book Five”. Vértigo, 2015, p. 24.

Si bien esta investigación tiene un capítulo dedicado a las características del nuevo tipo de guerra, esta viñeta (Figura 3) sirve para ejemplificar certeramente el estado del despliegue e intervencionismo militar de Estados Unidos. Un ejemplo de aquello es la invasión a Afganistán, que acabó recién el año 2021 y que duró alrededor de veintiún años. Hasta podría hacerse un paralelismo con la decadencia del imperio romano, si hablamos de una sobre expansión que no pudo sostenerse con el paso del tiempo. Esta expansión desmedida fue lo que hizo posible una insurrección desde el corazón de Estados Unidos, lo que podríamos llamar la “América profunda”.

**M2** = Este modelo corresponde al mundo imaginado que propone “DMZ”. En vista de la vaguedad intencional, hay que asumir que en algún punto entre el 2008 al 2020 estalló una Segunda Guerra Civil que ya lleva cinco años.

**Situaciones (S2)** que corresponden a los hechos de la ficción de “DMZ”. Estos sucesos desembocan en lo que sería la hipotética Segunda Guerra Civil.

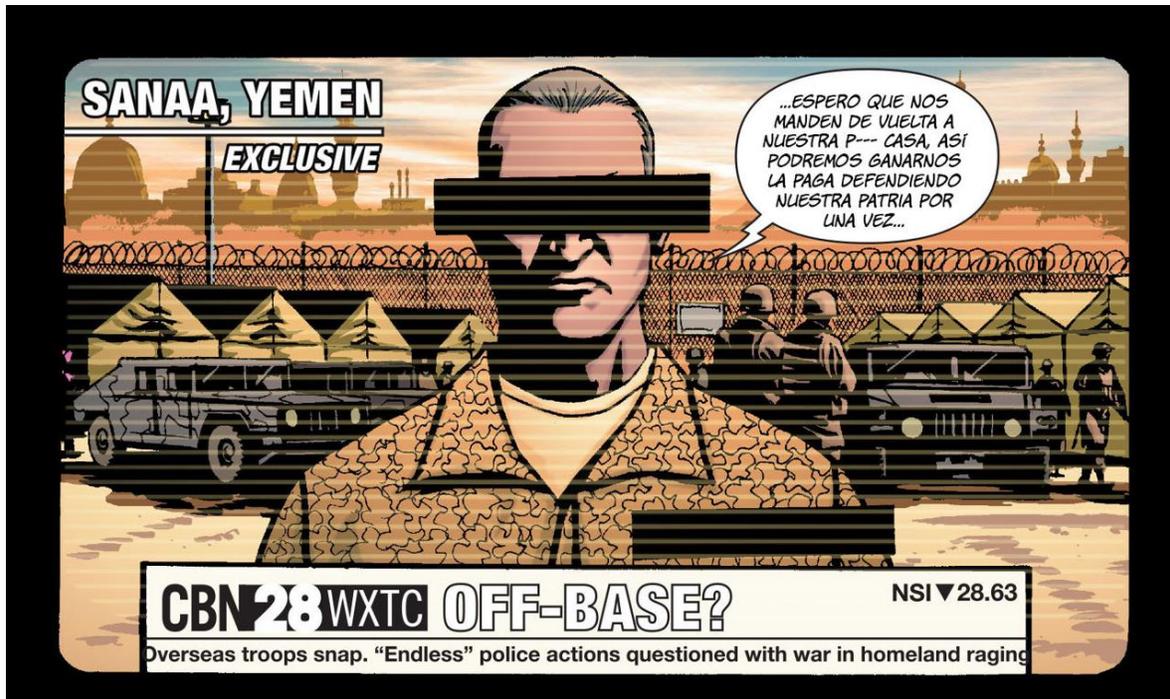


Figura 4: Wood, Brian. “DMZ Book Five”. Vértigo, 2015, p. 32.

Esta viñeta representa los primeros momentos de la guerra, al estar estacionadas las tropas en rincones recónditos del globo, no se pudo organizar una defensa contra el levantamiento de los “Estados Libres”. Toda la maquinaria de guerra que ostenta Estados Unidos demostró ser inútil frente a un conflicto armado dentro de su propio territorio. Al igual que el Viet-Cong, los “Estados Libres” lograron someter a uno de los países más poderosos del mundo utilizando tácticas de guerrilla que usualmente se ven en el tercer mundo. También, cabe mencionar que la rama de las fuerzas armadas que vigilan la seguridad interior de Estados Unidos es la Guardia Nacional. Dicha rama de las Fuerzas Armadas siempre ha sido vilipendiada por los mismos ciudadanos y ciudadanas del país del norte. Las tropas

de elite, como lo son los Infantes de Marina, están desplegadas en conflictos más allá del suelo del país.

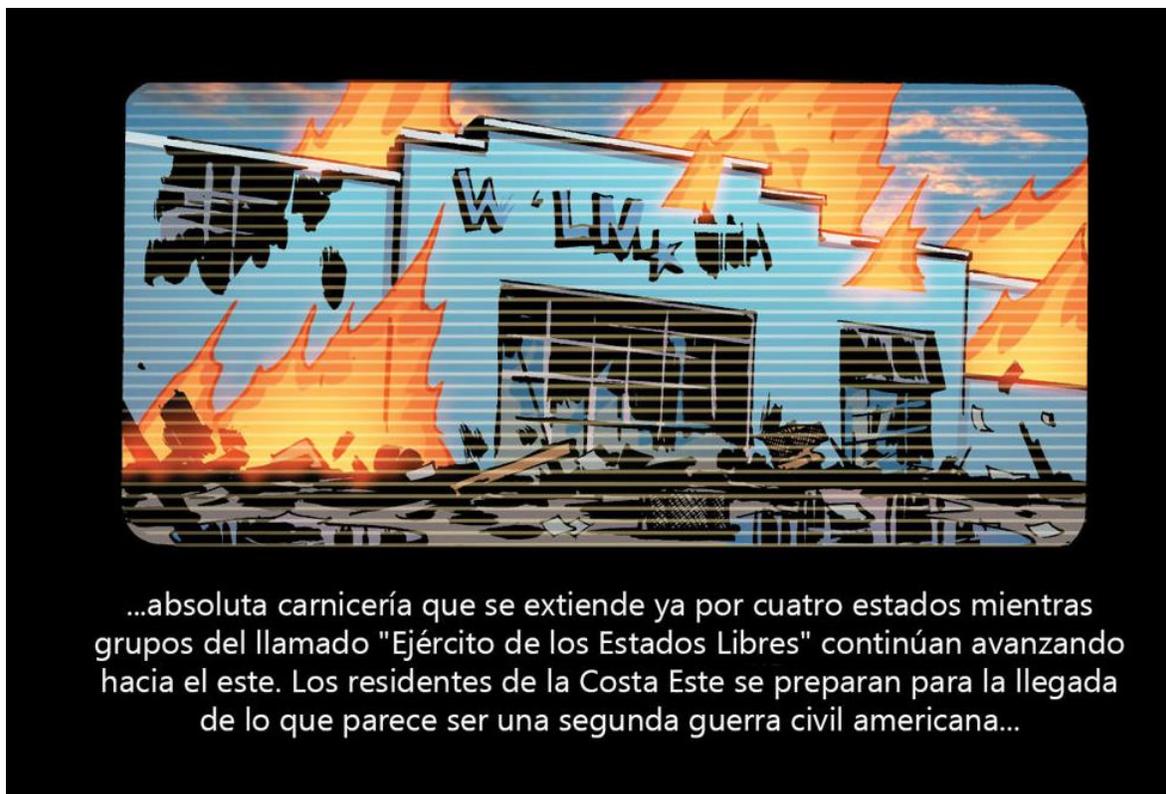


Figura 5: Wood, Brian. "DMZ Book Five". Vértigo, 2015, p. 43.

Si bien he señalado varias veces que no se da una razón explícita o puntal de cómo comenzó la Segunda Guerra Civil, esta viñeta (Figura 5) se situaría en los primeros momentos de esta. Si bien, no se explicita la ubicación geográfica del conflicto, se puede inferir que este comenzó en lo que se conoce como el *Midwest* que, al menos electoralmente, se inclinan por el Partido Republicano. Es también en esa zona de Estados Unidos donde se centra la mayor cantidad de milicias paramilitares que, dentro del imaginario del comic, son la principal fuente de combatientes de los "Estados Libres".



Figura 6: Wood, Brian. “DMZ Book Three”. Vértigo, 2014, p. 112.

Otro de los paralelismos con la política estadounidense y, particularmente, anticipándose a los sucesos convirtiéndose en una especie de contrafactual futurista, es la aparición del personaje de Parco Delgado. Eventualmente, durante el transcurso de la historia, los bandos del conflicto: los “Estados Libres” y lo que queda de Estados Unidos, deciden realizar elecciones en la “DMZ”. Ambas partes presentan candidatos que poco o nada tienen que ver con Manhattan. Es en ese contexto que entra al juego, en el arco argumental llamado “Sangre en Juego”, Parco Delgado.

Delgado es un caudillo local y señor de la guerra de una porción de la “DMZ” que se autodenomina la “Nación Delgado”, el cual entra a la carrera de gobernador y, finalmente, gana las elecciones, convirtiendo a la “DMZ” es una especie de ciudad-Estado. Se caracteriza por ser un animal político, mitad rapero al estilo de Cypress Hill, mitad Hugo Chávez. Es un líder carismático y populista, que logra ganar la elección presentándose como una tercera vía entre los rebeldes y el gobierno federal. Entonces, ¿a qué me refiero cuando mencioné que este personaje representa un “contrafactual futurista”? Básicamente, Parco Delgado es Donald Trump. Si bien, estoy consciente de que están en veredas opuestas en el espectro ideológico, tienen bastantes puntos en común, como el hecho de que ambos representan a ese político que está fuera del *establishment*, un fenómeno que no

solo se da en este comic o en Estados Unidos, sino que es global. Aunque, para Brian Wood (2015), Parco tiene buenas intenciones, tal como lo señala en el material extra de la tercera entrega de los compilados anteriormente mencionados:

Siempre he mantenido que las intenciones de Parco eran puras, en términos de ayudar a la ciudad. De verdad quiere lo mejor para ella. Su ejecución fue una basura, manipulador, violento, cínico, deshonesto, pero esto lo ve como un fin que justifica los medios. Su meta de crear una DMZ independiente y soberana sea algo bueno ¿Por qué no? Los Estados Unidos, los Estados Libres y Trustwell tratan la ciudad como una mierda y con impunidad. (p. 361)

La descripción que hace el autor sobre Parco engloba lo que muchos piensan sobre Donald Trump. El ala más de izquierda lo relaciona con los defectos que este político presenta y, a su vez, un grupo de derecha podría estar más de acuerdo con sus buenas intenciones. Finalmente, así es como funciona la política, no todo es blanco ni negro, sino que tiene matices; y esa es, precisamente, una de las cualidades de este comic, no caer en clásicos estereotipos binarios, sino más bien representar las contradicciones de esta en una escala de grises.



Figura 7: Wood, Brian. "DMZ Book Five". Vértigo, 2015, p. 52.

La información que entrega esta viñeta (Figura 7) viene a representar, de manera clara, el nuevo tipo de guerra que se está desarrollando. Los “Estados Libres” no hacen declaraciones de principios o propaganda, como es el caso del terrorismo clásico.

Esto se puede comparar con la táctica utilizada por el Estado Islámico, el cual logró convertir a una célula terrorista en un Estado. Si bien, ISIS fracasó en su intento de imponer el califato, los “Estados Libres” varían la táctica de estos, evitando la demagogia y centrándose más en operaciones militares de guerrilla.



Figura 8: Wood, Brian. “DMZ Book Five”. Vértigo, 2015, p. 62.

Para cerrar los sucesos (S2) que desembocan y construyen el postulado R, he escogido esta viñeta que representa, de manera más poética que técnica, el quiebre de los Estados Unidos como país. El gobierno federal se encuentra sobrepasado y ya no es capaz de mantener la unidad. Como señala el sociólogo Max Weber (1967) con respecto al uso de la violencia:

Tendremos que decir que Estado es aquella comunidad humana que, dentro de un determinado territorio (el territorio es un elemento distintivo), reclama (con éxito) para sí el monopolio de la violencia física legítima. Lo distintivo de nuestro tiempo es que a todas las demás asociaciones e individuos sólo se les concede el derecho a la violencia física en la medida en que el Estado lo permite. El Estado es la única fuente del derecho a la violencia. (p. 83)

Al perder el monopolio de la violencia, Estados Unidos desaparece como Estado-Nación. La viñeta expuesta anteriormente (Figura 7), puede ser una exageración dramática para ejemplificar un hecho real: el asalto al capitolio por parte de los seguidores de Donald Trump. La imagen corresponde a un arco argumental que se publicó, aproximadamente, diez años antes de que sucedieran estos acontecimientos.

**(3) Imagina de forma simultánea (al menos) dos modelos del mundo, el real (lo sucedido) y el contrafactual-hipotético (no-sucedido). Estos modelos no son necesariamente actuales como sucede con el comportamiento contrafactual en el simular.**

Los dos modelos de mundo se pueden representar por los dos bandos del conflicto. El movimiento de sedición está compuesto de las decenas de milicias paramilitares dispersas por Estados Unidos: pandillas criminales, supremacistas blancos, células antisistema, etc. Los Estados Libres comenzaron más como una idea, más que un conjunto de Estados que quieren abandonar la unión. Son una especie de grupos y células armadas dispersos por todo el país. Resumido en una de las páginas del comic:

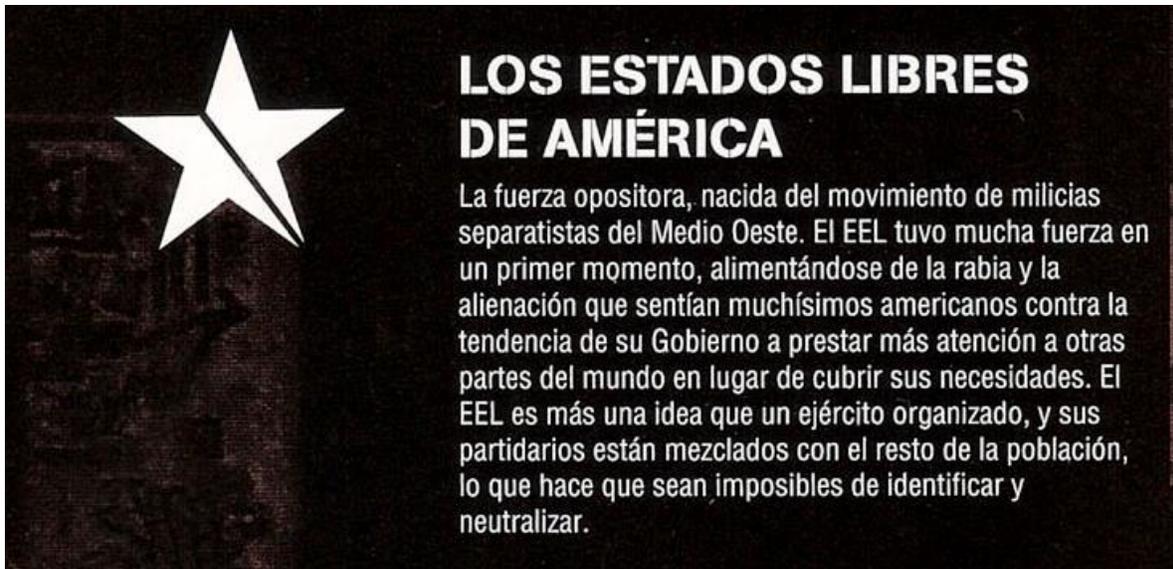


Figura 9 Wood, Brian. "DMZ: Fuego Amigo". Planeta DeAgostini, 2009, p. 5.

Tal como se puede observar, no proponen una ideología concreta o demandas sociales específicas. Esta rebelión nace con la aparición de la solitaria estrella dividida de su bandera, esto acompañado de acciones de terrorismo doméstico por todo el país. Durante el arco argumental "*El alzamiento de los Estados Libres*", un informe de prensa relata:

... Otro avistamiento de la siniestra estrella partida que algunos aseguran que pertenece a un nuevo partido político formándose en el corazón de América. No se ha hecho ningún comunicado oficial, pero los rumores van desde un movimiento de estudiantes pacífico a nada menos que un ejército de violentos insurgentes. (Wood, 2015, p. 23)

Los Estados Libres comienzan como una idea, un virus mental que empieza a infectar a la población. Es un movimiento que apela a la otredad, los ciudadanos libres que aman la constitución contra los corruptos burócratas de Washington. Haciendo un paralelo con la política actual norteamericana, el estereotipo utilizado es, básicamente, el votante que le dio la victoria a Donald Trump. Personas de distintos espectros políticos que solo tienen una cosa en común: su odio hacia el gobierno federal.

El otro bando de este conflicto es el gobierno federal de Estados Unidos, o lo que queda de él. El nombre de dicho país se convierte en una *contradictio in terminis*, un oxímoron, un concepto que perdió todo su significado. Como bien señala el extracto del comic, el gobierno federal y “*Liberty News*” son un ente en sí mismo, una cadena de noticias que está, claramente, inspirada en “*Fox News*”. Dicho conglomerado siempre se ha identificado como un portavoz del ala más conservadora del espectro político. Su creador, Roger Ailes, fundó la cadena a mediados de los 90’s como una alternativa que diera voz a las posturas más conservadoras en el amplio espectro de los medios de comunicación de masas.

Sin embargo, el problema de esta cadena no tiene que ver con su postura política, dado que los canales de noticias, más que buscar la verdad, funcionan como el brazo propagandístico de distintos sectores políticos. Aun así, “*Fox News*” cruzó la línea. El reportaje de la cadena “*Vox*”, titulado “*Fox sigue rompiendo sus propias reglas*”, plantea como dicha cadena pasó de tener una postura conservadora a derechamente hacer campaña por los candidatos republicanos. En aquel reportaje se narra como en un mitin pro Trump ocurrido el 5 de noviembre del 2018, el reportero Sean Hannity de “*Fox News*” pasó de reportar el hecho a ser parte de los oradores del evento (Maza, 2018).



Figura 10: Wood, Brian. “*DMZ: Fuego Amigo*”. Planeta DeAgostini, 2009, p. 8.

**(4) Atribuye una causa suficiente P “según las circunstancias” que explique R en S, donde R es el resultado de una cadena de sucesos S.**

Como se mencionó anteriormente, el comic solo entrega fragmento de lo que podría ser P, es decir una circunstancia específica que inicie la guerra. Así que, para efectos de esta investigación, se puede establecer que P sería un hecho que hace colapsar al gobierno. Un atentado terrorista, el asesinato de un número importante de altos rangos del ejército o cualquier otra situación plausible. Lo importante es que sabemos que R, el resultado, es la segunda guerra civil explicada en los sucesos S2.

**(5) Elabora un enunciado condicional del tipo contrafactual**

El enunciado condicional de tipo contrafactual, opuesto al determinismo (como se señaló en el planteamiento del problema) sería:

Si la polarización política en Estados Unidos no es resuelta por una vía política, se generará un quiebre en la unidad del gobierno federal. Lo que culminará en una segunda guerra civil.

## Capítulo 2. DMZ: La ciudad en conflicto

La ciudad de Nueva York tiene una relación especial con los comics. En los inicios de este género, aparecieron “Metrópolis” y “Ciudad Gótica”, los asentamientos de “Superman” y “Batman”, respectivamente. Como bien dijo el guionista Frank Miller: “Metrópolis es Nueva York de día y Ciudad Gótica es Nueva York de noche”. En la vereda opuesta, el universo Marvel, una aplastante mayoría de súper héroes residen en aquella ciudad. Desde los futuristas y representantes del *establishment* como los “Cuatro Fantásticos”, a héroes callejeros y contraculturales, como “Daredevil” o Luke Cage. Con respecto a la importancia de las urbes en los procesos históricos, Mumford (1979) en su obra “*La ciudad en la historia*”, desarrolla lo siguiente:

La ciudad, no solo es un conjunto de casas y calles, esto es un escenario necesario en el cual se: desarrolla la vida ciudadana que sustancialmente es diálogo... Los hombres se han reunido, no solo para intercambiar productos fabriles o agrícolas, o para protegerse mutuamente, sino para entablar un diálogo que será en la aldea monótono y repetición durante milenios de lo mismo; y en la ciudad, dramático. (p. 10)

La urbe funciona como un microcosmos donde vemos interactuar a los distintos actores del conflicto. Es un enfoque donde se explora lo macro a través del análisis de lo micro, en este caso, la sociedad que se generó en Nueva York durante la guerra.

### 2.1 Todos los días son 9/11

La historia comienza desde sus primeras páginas con una declaración de principios. Es la forma, para nada sutil, de marcar la atmósfera que tendrá toda la narración. Mientras el protagonista de la historia está esperando el helicóptero que lo llevará a la “DMZ”, un grafiti en la muralla dice lo siguiente:



Figura 11: Wood, Brian. “DMZ Book One”. Vértigo, 2013, p. 3.

Cabe destacar, por lo tanto, que la fractura social producto de los atentados del 11 de septiembre del 2001 es parte esencial de esta obra. Aquel ataque de terrorismo, que convirtió a Manhattan en una zona de guerra por un día, sucede en la “DMZ” constantemente. Citando a Vargas Llosa (1969) en su novela *“Conversación en la Catedral”*: “¿En qué momento se jodió el Perú?”. Si lo extrapolamos a esta investigación sería *“¿En qué momento se jodieron los Estados Unidos?”*. La respuesta a esa pregunta sería, sin duda, el día 11 de septiembre de 2001. En ese momento el imperio más grande del mundo conocido sufrió un ataque al corazón de su sistema que lo condujo a su más longeva guerra hasta el día de hoy. Una guerra contra un enemigo invisible, que comenzó a erosionar la cordura de la sociedad estadounidense. La misma guerra que llevaron al Medio Oriente, el comic “DMZ” la imagina en las calles de Manhattan.

La frontera de los “Estados Libres” y su ejército rebelde se encuentra en el túnel de Nueva Jersey, mientras el gobierno federal está en Brooklyn, Queens y Long Island. En el centro está Manhattan. Una tierra de nadie llena de distintas facciones armadas, o más bien pandillas controladas por señores de la guerra. Irónicamente es lo que se conoce como la “DMZ” o la “zona desmilitarizada”, uno de los puntos más calientes de la guerra civil.

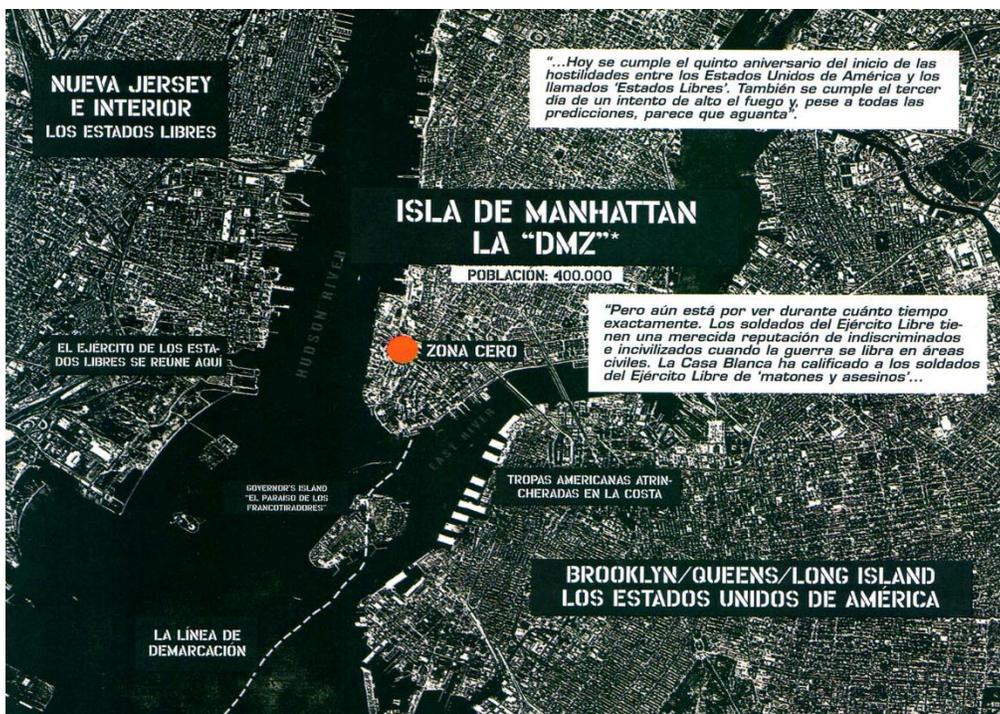


Figura 12: Wood, Brian. *“DMZ Book One”*. Vértigo, 2013, p. 1.

Como lectores, vemos desenvolverse el conflicto a través de Mathew Roth, el fotoperiodista que protagoniza la historia. Este personaje, dado el carácter de su profesión, es una especie de historiador que va recogiendo relatos de los aspectos más olvidados de la guerra: el estrés postraumático, las migraciones forzadas, el “daño colateral”, desapariciones y ejecuciones, etc. Es básicamente retratar los efectos de la guerra en la población en esta Norte América imaginaria, una república balcanizada, llena de postales del tercer mundo, en donde se desarrolla la historia. Es la guerra la que genera que esta ciudad, esta nueva ciudad, mejor dicho, cambie hacia algo nuevo. Hacia el final del arco argumental *“El cuerpo de un periodista”*, una reportera que está de paso por la ciudad (recordemos que Mathew Roth es el único periodista de la DMZ) le señala lo siguiente:

Es una ciudad atrapada en mitad de todo. Ya no se parece a ningún sitio reconocible. Desde luego no parece América... El ejército de los estados libres dice que ellos son la verdadera América, pero esta ciudad, la gente que queda aquí... no pertenecen a ni un bando. Es como una nueva tribu, una

nueva cultura. No puedo imaginarme lo que pasará cuando la guerra acabe.  
(Wood, 2013, p. 229)

Es esta nueva tribu lo que define a este comic como fuente de estudio. Ya que, finalmente, no se pretende hacer un balance general de la guerra. De hecho, nunca sabemos qué bando va ganando el conflicto. Solo se nos muestra la “DMZ” y cómo esta va evolucionando a través de los ojos del protagonista.

## **2.2. La contracultura urbana en DMZ**

Cabe recordar que la isla de Manhattan que, en nuestra realidad, posee millones de habitantes, en este contexto apenas contiene a 400.000 personas. Son aquellos y aquellas que no pudieron evacuar la isla, quienes decidieron quedarse para defender su territorio o los que quedaron ahí por otras razones. En este sentido, André Cabral (2018) señala lo siguiente: “La ciudad se ha convertido en un espacio simbólico donde la tensión del capitalismo global ha reproducido en aquellos que el sistema excluyó tratase de hacerse más visible” (p. 43).

La población que quedó ahí sigue su vida, buscando la normalidad dentro de la excepcional situación en la que están. Para ejemplificar toda la (contra) cultura que existe en la “DMZ”, Brian Wood utilizó el último capítulo del primer compilado (número doce de la numeración original) como si fuese una edición del periodo “New York Times”. Esta historia no contiene diálogos o recursos narrativos dramáticos, solo se exponen diferentes crónicas, reportajes de espectáculos, crítica de arte y música. Es una forma de mostrar la resiliencia de la ciudad y como la creación artística se abre paso en tiempos de guerra. Esta peculiar edición del ficticio “New York Times”, termina con una reflexión de Mathew Roth sobre la nueva cultura que se está generando en la “DMZ”:

Este sitio es asombroso. La Guerra nos está definiendo. Kelly dice que es el nacimiento de una nueva clase de gente, de una nueva tribu. No de

americanos o neoyorkinos, algo más. Sé que estaré aquí para verlo y con el tiempo les contaré todo. (Wood, 2013, p. 280)

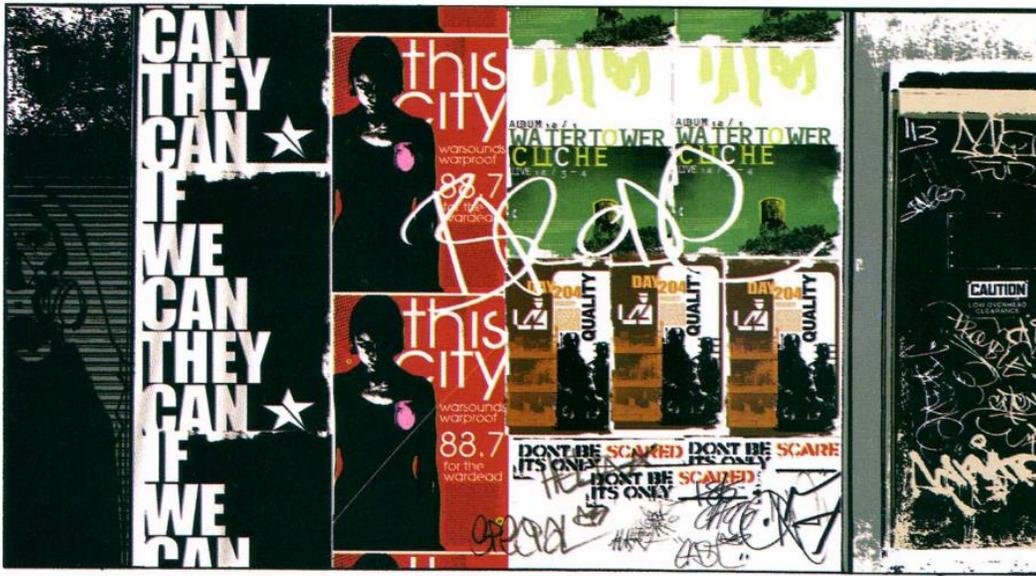


Figura 13: Wood, Brian. “DMZ: Book One”. Vértigo, 2013, p. 120.

En el arco argumental “La Guerra Oculta”, que corresponde al segundo compilado de la serie, está dedicado a diferentes personajes que habitan la “DMZ”, dedicándole a cada uno una historia auto conclusiva. Uno de ellos es un peculiar personaje cuyo apodo es “Década Después”. Es un artista del grafiti cuya misión artística es que su trabajo sea apreciado en las décadas posteriores, algo inimaginable en el mundo del arte callejero. Es parte de la contracultura artística que nace de la guerra en la “DMZ”, en la historia que protagoniza este declara lo siguiente: “Pase lo que pase... aunque sea una maldita guerra... la ciudad seguirá ahí cuando todo termine. No puedes matar una ciudad. A la gente puedes matarla, sí. Pero solo los idiotas se ponen delante de las balas” (Wood, 2014, p. 240).

Dicha cita representa la resiliencia de los habitantes de la DMZ durante la guerra. El sentido de pertenencia es tanto, que la identidad e identificación con la ciudad es capaz de aguantar un conflicto bélico que, para el inicio de la historia, lleva cinco años. Cinco años de bombardeos, violaciones a los Derechos Humanos,

enfrentamientos entre bandas locales, etc. Aun así, nada parece aplacar el espíritu de los neoyorkinos.

Además, con la excusa de que “Década Después” es un artista del grafiti, y que estos están presentes como telón de fondo durante todo el comic, vale la pena reflexionar sobre ellos. Simona Stano (2022), en su artículo “*¿Símbolos de guerra vitrinas de paz? Análisis semiótico de los muros y de los grafitis como medio para la construcción de la paz*” declara lo siguiente:

Sin duda alguna, la ciudad es un espacio diverso y heterogéneo que se constituye en un canal de comunicación e interacción permanente. En tal sentido, el mural y el grafiti aparecen como herramientas concretas que, mediante el trazo, el color y la palabra logran nombrar lo innombrable, subvertir el orden, romper esquemas y parámetros conductuales. El mural ha sido una disciplina que según las épocas y culturas en que se ha manifestado, ha revestido diversos significados (mágicos, religiosos, decorativos, críticos) así como múltiples técnicas y materiales. (p. 8)

Este arte urbano tiene un carácter contestatario y contracultural y, como se ha mencionado varias veces en este trabajo, el arte nos ayuda a entender el contexto histórico en que fue creado. Que “DMZ” esté rodeado de estos no es algo meramente estilístico, es una declaración de principios de cómo la gente de Manhattan busca expresarse de manera no convencional. En “nuestro mundo” nos podemos referir a la obra del anónimo artista conocido solamente como Banksy. Su obra, que llenan galerías en todo el mundo (lo cual es una contradicción, ya que el grafiti está hecho para no durar y pertenecer a la calle), muestra las contradicciones y violencia que tiene el sistema político actual. Este tipo de obra, a diferencia del arte más formal que se expone en galerías, tiende a dialogar con el entorno en que se encuentra.

### 2.3. La contra memoria gráfica

El término que da título a este subcapítulo fue acuñado por Brooke Winterstein (2017) en su memoria para postular al doctorado de la Universidad de York, este la define como: “la gráfica contra memorial es un género a través del cual los creadores de cómic pueden desafiar verdades supuestamente aceptadas sobre la guerra y la historia” (p. 148).

La contra memoria gráfica viene a reformular lo que entendemos como memoria. Este no es un término estricto que se mantiene fijo, al contrario, es un fenómeno que va mutando con el tiempo. Es así como “DMZ” viene a replantear la memoria colectiva en torno a los conflictos bélicos que ha tenido Estados Unidos en su pasado reciente, sobre todo su incursión en el teatro de operaciones del Oriente Medio. Mediante el lenguaje visual propio del comic, se altera el paisaje urbano de la ciudad de Nueva York para convertirlo en un escenario de guerra. El conflicto bélico que se desarrolla a miles de kilómetros en nuestra realidad se traslada al corazón del imperio norteamericano.

Así como existe una contra memoria gráfica, también está su versión arquitectónica, en lo que se conoce como “contramemoria de los monumentos”. Esta se puede definir como:

Los memoriales levantan preguntas complejas sobre cuál es la historia que elegimos recordar. Si un memorial no puede contar toda la historia, entonces ¿qué historia cuenta? ¿La historia de quien cuenta? ¿Qué memorias, cuáles puntos de vista, que valores y perspectivas serán representadas? Los memoriales deben también responder a la pregunta ¿por qué debemos recordar? (Kerby, Baguley, Behrmann, & Bedford, 2021)

Tomando en cuenta dicha descripción, DMZ destruye, literalmente, el paisaje urbanístico de Nueva York, a través de ejemplos gráficos, como un jet de combate incrustado en el edificio Empire State o el Central Park ocupado por milicias paramilitares. Mediante la suma del lenguaje visual y la postura de antimonumentos,

se subvierte lo que conocemos como la ciudad de Nueva York, para convertirla en un memorial gigante sobre la guerra.

En resumen, se puede decir que la ciudad en la que se desarrolla la historia es un personaje más. Como se mencionó anteriormente, Nueva York tiene una relación especial con la ficción y sobre todo con el comic, por lo tanto, al intervenirla a nivel gráfico y arquitectónico se le otorga un nuevo significado. Además, Nueva York tiene una relación especial con sus propios habitantes, los que tienen un sentido de pertenencia especial con la urbe. Eso explica que se quedaran ahí, a pesar de estar convertida en una zona de guerra. Es por esto que el comic no funcionaría como tal si se ambientase en otra ciudad.

### Capítulo 3. Nuevas formas de guerra

La popular franquicia de videos “Fallout” comienza todas sus entregas con la misma frase: *“La guerra. La guerra nunca cambia”*. Esa aseveración tiene tanto de verdad como de equivocación. Es cierto que la guerra ha existido desde los albores de la historia de la humanidad, no existe un momento en la historia en que el mundo se encuentre sin conflictos bélicos. Pero también se puede afirmar que las formas de aniquilarse los unos a los otros han cambiado. Este capítulo analizará, a través de la situación militar del comic *“DMZ”*, como la guerra ha cambiado, haciendo énfasis en los costos ocultos de la guerra y las nuevas formas de combate.

#### 3.1. La guerra sin fin

La guerra ha sido una de las principales bases de la nación estadounidense. Han estado en guerras fuera de sus fronteras desde su independencia, además de conflictos internos con las tribus nativas y la insurrección de la confederación. Conflictos que van desde la guerra de Trípoli (luchada contra piratas) hasta la actual invasión en el Medio Oriente. Actualmente, Estados Unidos tiene presencia militar en seis guerras distintas. Dichos conflictos han alterado drásticamente la geopolítica del globo, sobre todo en la división entre oriente y occidente.

Para efectos de este trabajo, he de centrarme en los conflictos internos, los cuales se empiezan a gestar hacia finales del siglo XX. El asedio de Ruby Ridge en el 1992, la masacre de los davidianos en Waco en 1993, y el ataque con bombas a un edificio federal en Oklahoma en 1995 demuestran la innegable existencia de conflictos dentro de las fronteras de Estados Unidos. No corresponden a un grupo ideológico conjunto, solo los une su rechazo al gobierno federal. De hecho, la masacre de Waco, que enfrentó al gobierno contra la secta de los davidianos, inspiró el atentado de Oklahoma perpetrado por un dúo de terroristas domésticos: Timothy Mc Veigh y Terry Nichols. Una secta y un par de *“lobos solitarios”* unidos contra, a su juicio, la opresión tiránica del gobierno federal.

Como se mencionó anteriormente, la guerra ha sido parte de la cultura estadounidense. Tienen un artículo de su constitución dedicado exclusivamente a esta y a la posesión de armamento por parte de la sociedad civil. Si se puede extender más esa línea de pensamiento, no es descabellado afirmar que Estados Unidos se encuentra hoy en día en una guerra civil de bajo calibre. La cantidad de milicias paramilitares antigubernamentales, las bandas criminales fuertemente armadas, los tiroteos en escuelas, y las policías que abusan de su poder para suprimir a minorías, como es el caso de George Floyd, demuestran que sí hay enfrentamientos armados entre sus propios ciudadanos y ciudadanas. La premisa del comic “DMZ” parece no ser una exageración dramática o una idea descabellada.

### **3.2. La influencia del complejo militar industrial**

El término “complejo militar industrial” fue acuñado por el presidente y ex general Eisenhower en un discurso del 17 de enero del 1961, en el cual muestra su preocupación por la influencia de ciertos grupos privados en las Fuerzas Armadas “que puedan dañar nuestras libertades y nuestro proceso democrático”. Es curioso que dicho discurso salga de la boca de un ex militar, ya que se podría pensar que un presidente que anteriormente fuese un general en tiempos de guerra esté tan en contra de este sistema. Pero el problema de Eisenhower no tiene que ver con el ejército en sí, sino como este es “ordeñado” por corporaciones privadas para alimentar una maquinaria militar que no pareciese acabar nunca. En este sentido, Carlos Sánchez (2009), en su artículo *“El pentagon system y el complejo militar-industrial...”* postula que:

El Pentagon System se basa pues en una política de intervencionismo estatal en la economía, pública o privada, pues de otra manera ésta no resistiría la volatilidad de los mercados, los efectos destructivos del sistema de mercado sobre el capital privado, o las amenazas de continuidad de la industria avanzada. En cierto aspecto el Pentagon System viola algunas de las leyes del capitalismo más puro que Estados Unidos dice defender. (p. 5)

Es decir, se aplica un modelo Keynesiano exclusivo para la industria armamentística. Como se mencionó anteriormente, esto viene de un país que ha estado en guerra desde su nacimiento como Estado, y aunque el sistema mencionado es aplicado después de la Segunda Guerra Mundial, momento que “calza” con el posicionamiento de Estados Unidos como la mayor potencia militar del planeta, este tipo de políticas van en contra de lo que conocemos clásicamente como capitalismo. En un estado de guerra constante, el gobierno financia una empresa que no podría existir por sí misma sin la inyección de recursos otorgados por el Estado. Siguiendo esa línea de pensamiento, el autor Esteban Morales Domínguez (2006) en su artículo *“Imperialismo y economía militar norteamericana. El denominado complejo militar industrial”*, postula lo siguiente:

Esta ensambladura entre Estado y monopolio, termina por generar a su vez el fenómeno de la ensambladura especial entre el Estado y los monopolios productores de armamentos, que no surge sino impulsada por el propio Estado, también con aquellos monopolios que en general producen a cuenta del llamado presupuesto de defensa. O se benefician indirectamente de este. (p. 119)

Esta relación, o más bien círculo vicioso, genera que Estados Unidos esté en un conflicto bélico interminable. Da lo mismo si son demócratas o republicanos, todos los presidentes de este país han promovido intervenciones militares en distintos puntos del globo. Esto va de la mano con la creación de la OTAN y la amenaza del “Pacto de Varsovia”, ya que al tener a la “amenaza roja” como un *“hombre del saco”* imbatible, la industria armamentística sigue avanzando.

Se podría llegar a creer que tras la caída del muro y el derrumbe de la Unión Soviética este sistema se frenaría, pero solo ha seguido en aumento. Un ejemplo de esto es la denominada “guerra contra el terror”, conflicto que ya ha durado dos décadas y en el cual se han gastado trillones de dólares. Hoy en día una nueva arista de este fenómeno, y aunque quizás es muy pronto para llegar a conclusiones, es la guerra en Ucrania. Días tras días toneladas de armamento occidental llegan a dicho país para combatir la invasión rusa, esto hace que la OTAN vuelva a tener

sentido a nivel geopolítico, por lo tanto, el gasto en defensa de dicha alianza sigue aumentando.

Un tema no menor es la participación de mercenarios privados en los nuevos conflictos bélicos en los que se envuelve Estados Unidos, particularmente la empresa de seguridad privada “Blackwater”. Dicha compañía se ha visto envuelta en violaciones a los Derechos Humanos en las distintas zonas de conflicto en las que ha estado involucrada. El comic “DMZ” tiene su propia versión de dicha compañía, que en la ficción se llama “Trustwell”. En la obra, dicha compañía se ve envuelta en atentados de falsa bandera para poder justificar su presencia en la reconstrucción de Manhattan. Con respecto a este tipo de empresas, Joana Abrisketa (2007) en su artículo “*Blackwater: Los mercenarios y el derecho internacional*”, postula lo siguiente

Las empresas de seguridad privada viven en una especie de anarquía legal. Si el Derecho no les concede algún tipo de garantía, los mercenarios percibirán que están fuera de la ley, sin derechos, pero también sin obligaciones ni control. No existe un régimen claramente aplicable. Esto significa, tanto que su actividad puede quedar impune como que pueden ser calificados como criminales de guerra si son capturados. El traspaso de los deberes de seguridad de las autoridades públicas a las empresas privadas es un intento de evitar responsabilidad. Ahora bien, el poder coercitivo se considerará legítimamente utilizado si se observan unos estándares de legalidad y responsabilidad. (p. 13)

En resumen, se puede afirmar con claridad que la relación del gobierno de Estados Unidos y el complejo militar industrial no tiene fecha de expiración a corto plazo. De hecho, no hace más que crecer, considerando que ahora el mundo privado dota de tropas mercenarias con cero regulaciones lo cual, como se mencionó anteriormente, tiene resultados nefastos para el curso de las guerras modernas.

### 3.3. La guerra contra el terror y el cambio de las reglas de enfrentamiento

El siglo XXI comenzó con un suceso que cambió la forma en que los seres humanos se enfrentaban bélicamente hasta ese entonces. El día 11 de septiembre del año 2001 dos aviones comerciales se estrellaron con ambas torres del “World Trade Center” en Nueva York, otro avión impactó El Pentágono y, de no ser por la intervención de los pasajeros, otra aeronave hubiese impactado la Casa Blanca. Los vuelos habían sido secuestrados por fanáticos religiosos asociados al grupo “Al Qaeda”. Aquel hecho dejó obsoletas las *“rules of engagement”* o “reglas de enfrentamiento” establecidas en la Convención de Ginebra, dando inicio a la era de la “guerra asimétrica”. Con respecto a este hecho, el teórico de guerra Mariano Cesar Bartolomé (2009) en su libro *“La seguridad internacional en el siglo XXI”*, declara:

Los atentados perpetrados el 11S evidenciaron que las amenazas asimétricas no son necesariamente neutralizables a través de un aumento del gasto y la dedicación a las formas de combate únicamente simétricas, como había sido el caso de EE.UU. El secretario de Defensa, Donald Rumsfeld, tomó debida nota de esta limitación y aludió a la necesidad de ‘imponer un nuevo vocabulario y diferentes construcciones’. (p. 67)

Antes de seguir a analizando esta nueva forma de lucha, es necesario señalar cuáles eran los paradigmas anteriores. La guerra del siglo XX estaba regida por el paradigma de Clausewitz, es decir, tres actores principales en el conflicto: el Estado, el ejército y el Estado enemigo. Este tipo de conflicto bélico convencional queda obsoleto frente a las tácticas de la *guerra asimétrica*, cuyo concepto surge desde el ejército norteamericano en su publicación *“Joint Warfare of the armed forces”*, donde se define la guerra asimétrica como enfrentamientos entre una fuerza mayor y una menor y, en la cual, la segunda ocupa tácticas de guerra no convencionales. Un comandante militar del comic *“DMZ”* define este tipo de guerra de una manera más coloquial: “¿Quiere saber lo que es la guerra asimétrica? Pero lo que significa de verdad, en el mundo real. Ahora mismo. Es cuando el pequeño rompe las reglas para matar al grande” (Wood, 2015, p. 122).

Este nuevo tipo de guerra es la forma de combatir en “DMZ”. De hecho, la ficción se atreve a imaginar soluciones que hoy en día los militares no tienen. El primer número del arco argumental “*Castigo Colectivo*” es protagonizado por un nuevo tipo de soldado. Este se describe a sí mismo de la siguiente manera:

Mi nombre es Carl Foster. Soy miembro de lo que la prensa internacional llama “El nuevo ejército norteamericano”. Oficialmente no me llamo nada de eso. No soy Trustwell (compañía de seguridad privada), no soy exactamente parte de las fuerzas especiales. Nunca he usado nada remotamente parecido a un uniforme. Somos incentivados a mezclarnos con el campo de batalla. Somos incentivados a actuar como los locales. Como ilegales. Como terroristas. (Wood, 2015, p. 127)

Básicamente, la opción que tomó el gobierno de Estados Unidos, en el contexto del comic, es combatir terrorismo con terrorismo. El terrorismo doméstico es otra arista aparte. Dichos atentados han estado presentes en Estados Unidos hace ya tres décadas, siendo el caso del “*unabomber*” uno de los más destacados. Ese era el alias del brillante matemático Ted Kaczynski que, viviendo como ermitaño, se dedicó a enviar paquetes explosivos a universidades y edificios públicos durante un periodo de 20 años. Finalmente, el 19 de septiembre de 1995 el “New York Times” cedió a sus demandas y publicó su manifiesto político antisistema. Dicho personaje representa lo que las agencias de seguridad denominan un “lobo solitario”, es decir, terroristas domésticos que suelen actuar solos.

En la ficción del comic, estos hechos se desarrollan en una escalada de violencia. Técnicas usadas por los terroristas de Oriente Medio, son adoptadas por grupos pro-sedición, y las Convenciones de Ginebra son ignoradas. Mediante tácticas de guerrilla se empiezan a tomar bolsas de territorio. En este sentido, el comic logró adivinar como cambiaría el paradigma militar. Básicamente, son las tácticas utilizadas por el Estado Islámico. Un grupo paramilitar que practica actos terroristas, pero expandiéndose geográficamente, con la meta de formar un país.



Figura 14: Wood, Brian. “DMZ Book Four”. Vértigo, 2015, p. 80.

La forma en que los rebeldes (los autodenominados “Estados Libres”) dentro del comic “DMZ” fueron escalando en la guerra civil, tiene mucho en común con el desarrollo de la guerra en el Medio Oriente. Como bien se señaló anteriormente, Briand Wood se basó en dicho enfrentamiento para escribir el comic. En “DMZ” no pelea el norte contra el sur como en la Primera Guerra de Secesión, son más bien diferentes grupos esparcidos por todo el territorio. En sus reflexiones sobre el inicio de la guerra, Mathew Roth hace un resumen de cómo comenzó el conflicto:

La guerra estaba a millones de kilómetros de distancia. Teníamos tropas en cuatro conflictos en tres continentes... recuerdo cuando el ejército de los Estados Libres formó un gobierno en Helena y se extendió a partir de ahí. Nadie podía entender como había ocurrido... La gente no lo creía, se reía ante la idea de ese ejército de paletos en camionetas... No había nadie para detenerlos. La Guardia Nacional, los que aún estaban por aquí, se quitaron sus uniformes y se salieron de en medio. Algunos se unieron a ellos y otros se fueron a sus casas y trancaron las puertas. Se hicieron exponencialmente más fuerte a medida que avanzaban hacia el este. Se centraron en los pueblos pequeños, convencieron a la gente que se les uniera. No les costó

mucho, todos estaban hartos... los pilotos no estaban dispuestos a bombardear la América de los pueblecitos. Todo ocurrió tan deprisa que El Pentágono no tuvo tiempo de preparar campañas de propaganda que tildaran de traidor al ejército de los Estados Libres... En esta guerra no hay fronteras ni frentes, es muy poco convencional. Salvo por la DMZ esta guerra se libra en partes aisladas del país. Los Estados Libres son una idea, no una entidad geográfica. Han pasado cinco años y nadie sabe quién mierda defiende que, ahora solo es una cuestión de supervivencia. (Wood, 2013, pp. 180-181)

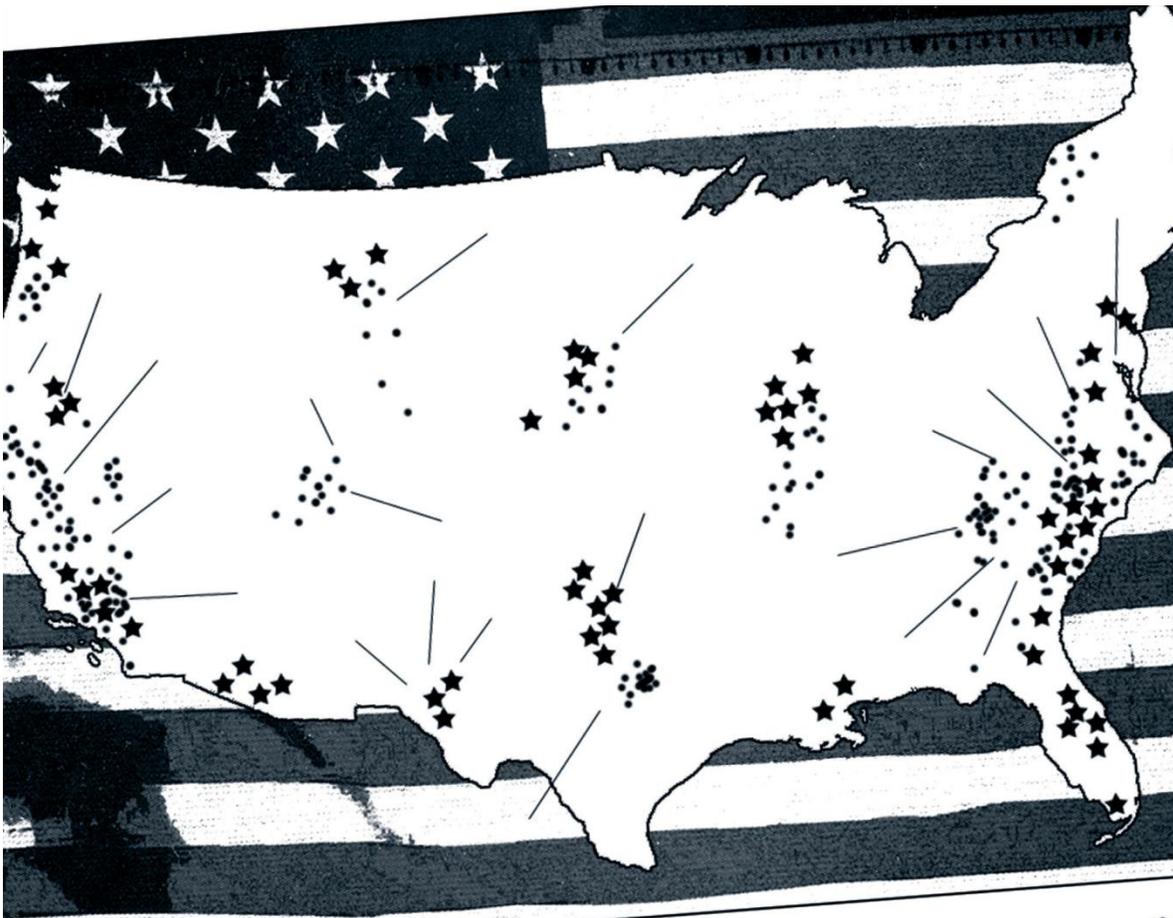


Figura 15: Wood, Brian “DMZ Book Two”. Vértigo, 2014, p. 250.

Este mapa es la representación gráfica de lo narrado por Mathew Roth. Las estrellas marcan los puntos en que el ejército de los “Estados Libres” está ejerciendo presión sobre Estados Unidos. Como se mencionó con anterioridad, no hay claridad

en la entidad geográfica que representan los “Estados Libres”. Si bien es cierto que controlan porciones del país, no son una entidad territorial establecida.

### **3.4. Castigo colectivo y el costo humano de la guerra**

El título de este apartado tiene doble significancia: es el título de un arco argumental del comic y un concepto bélico. En la introducción de un compilado español de la obra se da una definición bastante clara en palabras de José Torrealba (2011):

En el marco bélico, consiste en el ejercicio de una serie de represalias contra un grupo de personas como consecuencia del comportamiento de uno o varios individuos que, además puede no tener relación con el grupo antedicho. En el mejor de los casos, se deriva de la presunción de responsabilidad colectiva por su aliento a los individuos directamente responsables de las acciones a represaliar. En el peor, se usa para desanimar y perseguir movimientos de resistencia en dictaduras o países ocupados por ejércitos extranjeros... Castigo colectivo, una lacra. Un oxímoron solo comprensible en el tiempo en que la humanidad ha dejado de matarse cara a cara para hacerlo a distancia y frecuentemente de forma poco selectiva, en que la guerra se televisa como si fue una película de ficción. (p. 2)

Esta historia comienza con el bombardeo masivo por parte de los Estados Unidos hacia la “DMZ”, lo cual se produce con la justificación de que se está atacando a grupos terroristas. Pero al ser la “DMZ” una zona libre de fuerzas armadas convencionales, lo que hace el gobierno es por definición un crimen de guerra. De hecho, dicha práctica es considerada como un crimen de guerra por el Artículo 33 de las Convenciones de Ginebra. Sucesos como este son un pan de cada día en la historia del comic, y la población de la “DMZ” está acostumbrada a recibir bombardeos constantes por parte de lo que, hasta hace un par de años, era su país.

Esta práctica es usada con periodicidad aterradora por el mismo gobierno de Estados Unidos contra sus enemigos. Ya se ha mencionado, hasta el cansancio, que “DMZ” está fuertemente influenciada por la guerra en el Medio Oriente. El uso de drones en dicho conflicto ha cambiado la forma de atacar al enemigo, permitiéndole a las fuerzas armadas realizar ataques quirúrgicos sin desplegar tropas en el terreno. En la práctica, suena razonable: atacar reductos de terroristas sin recurrir al coste de mandar tropas de asalto al lugar. Insisto, suena bien, pero solo en lo teórico.

En el año 2015, un “soplón” del gobierno de Estados Unidos filtró documentos que demostraban que durante la administración Obama drones habían sido ocupados para atacar ciertos objetivos, sin considerar el daño colateral que esto pudiese causar. El medio “The Intercept” organizó los documentos filtrados que comprendían el marco temporal entre el 2011 y el 2013, y publicó una serie de artículos exponiendo esta violación a los Derechos Humanos por parte del gobierno de Estados Unidos. Esto contrasta con la imagen pública del presidente de turno, ya que Barack Obama recibió el Premio Nobel de la Paz en 2009, pero en la práctica siguió realizando crímenes de guerra con la excusa de atacar movimientos insurgentes en el Medio Oriente. Paradójicamente, este tipo de actos bélicos solo hacen crecer aún más las células terroristas que se están combatiendo. Una evidencia de ello es la crisis que se dio en Afganistán después de la salida de las tropas americanas. El país cayó en manos del talibán en cuestión de días.

### **3.5 La era postnuclear**

Otro aspecto político que aborda “DMZ” es la era postnuclear. Con la caída de la Unión Soviética se acaba el dualismo de la posesión de ojivas nucleares, tecnología que fue adoptada por varios países. Hasta las denominadas “*rogue nations*” como Libia y Corea del Norte tienen programas nucleares. En la ficción de “DMZ”, Nueva York se declara un Estado independiente, todo esto bajo el liderazgo del carismático caudillo Parco Delgado.

Al comenzar su mandato, Delgado rebela al público que está en posesión de una bomba nuclear. Me refiero a dicha historia porque tiene un particular parecido a la situación que está sucediendo actualmente con Corea del Norte. Tanto Parco Delgado como Kim Jong-un utilizan su arsenal nuclear como una herramienta para obtener una posición privilegiada en negociaciones y una validación en el concierto geopolítico mundial. La importancia de esta obra radica en que en la ficción este conflicto ya llegó a su final, mientras la situación en Corea del Norte es un hecho de la actualidad.

## Capítulo 4. La importancia del periodismo en tiempos de guerra.

Hay un viejo refrán que dice que “*en la guerra la primera víctima es la verdad*”. En la época actual se podría argumentar que eso es falso, ya que la gran mayoría de las personas tiene una cámara a su alcance con la masividad de los smartphones. Pero aun así es complicado, por poner un ejemplo, recibir información imparcial sobre la actual guerra en Ucrania. En este capítulo se desarrollará el rol de la televisión en la transmisión de información, la teoría del “*agenda setting*” y la postura del cuarto poder en torno a la guerra.

### 4.1 La realidad televisada.

El cómico Bill Hicks, refiriéndose a la guerra del golfo Pérsico y su cobertura noticiosa, reflexionaba: “Han visto CNN por, no sé... ¿Doce horas consecutivas?”. Obviamente usa una hipérbole propia de la comedia, pero su chiste no deja de ser cierto. Hoy por hoy, la guerra ha sido un relato contado por los medios de comunicación masivos. Y claramente, estos medios tienen una agenda política que guía sus noticiarios.

En su libro “*La guerra del golfo no ha tenido lugar*”, el académico Jean Baudrillard (1991) se refiere al rol que juegan los medios de comunicación en la construcción de una narrativa histórica, afirmando que: “En esto radica el problema de la anticipación. Algo que ha sido programado minuciosamente, ¿tiene todavía alguna posibilidad de llegar a producirse? Una verdad demostrada minuciosamente, ¿tiene todavía alguna posibilidad de ser verdadera?” (p. 29).

En ese sentido, el estudio del rol de la prensa para construir una narrativa es fundamental para estudiar el comic “*DMZ*”. El creador de la historia, Brian Wood, señaló que su principal fuente de inspiración para la obra fue la cobertura mediática que tuvo la invasión de Afganistán y, posteriormente, de Irak después de los atentados del 11 de septiembre de 2001.

El otro lado de la ofensiva está en el frente comunicacional, particularmente en la propaganda. Con el auge de los medios de comunicación masiva y los canales

dedicados solo a noticias, la forma de ver la guerra ha cambiado. Con respecto a lo anterior, Jean Baudrillard (1991) plantea que las razones de las guerras son distintas: “Publicitaria, especulativa, virtual, de hecho, esta guerra ya no responde a la fórmula de Clausewitz de la prolongación de la política por otros medios resultaría más bien de la carencia de política prolongada por otros medios” (p. 19).

Un conflicto bélico transmitido 24/7 por la televisión se convierte en un hecho virtual como señala el autor. Nuestra percepción cambia, ya que el lenguaje audiovisual puede generar distintas percepciones. En conflictos armados, la cámara se ubica detrás del bando en el que el periodista esté. Eso entrega un punto de vista: al ver las imágenes de la guerra en el Medio Oriente, estamos automáticamente del lado de los norteamericanos, solo por la posición de la cámara. Esta realidad virtual es el mundo en el que vivimos. El siglo XXI tiene como sello la veneración de la imagen. Bajo el dominio de estas se puede crear una falsa realidad, o también empujar ciertos temas en el tapete. Son los medios de comunicación los que deciden qué es lo real, no los hechos en sí mismos. Los temas de discusión y debates son delimitados y asignados por los mismos medios de comunicación.

En “DMZ”, se busca revertir esa forma de producir hechos noticiosos. El protagonista es un fotógrafo que cae en la zona desmilitarizada, una tierra de nadie, alejada del mundo exterior que desconoce lo que sucede ahí dentro. El público está viviendo la guerra bajo la versión de la cadena “Liberty News” que es, básicamente, una rama propagandística del gobierno de los Estados Unidos. En ese contexto, el protagonista, Matty Roth, empieza a cubrir el conflicto desde el punto de vista de los damnificados por la guerra. Las noticias sobre el frente pasan a un segundo lugar y vemos cuál es el efecto verdadero de una guerra fratricida.

#### **4.2. “Agenda Setting”: Imponer la verdad**

Antes de entrar a diseccionar lo que es la “*agenda setting*” o teoría de establecimiento de la agenda, es necesario definirla como tal. Para ese objetivo se recurrirá al trabajo de Mc Combs y Evatt (1995) en su artículo “*Los temas y los*

*aspectos: explorando una nueva dimensión de la agenda setting*”, donde se establece lo siguiente:

La teoría de la agenda setting – o de la fijación del orden temático – mantiene que el modo en que la gente ve el mundo – la prioridad que dan a ciertos temas y cualidades a costa de otros – está influida de una manera directa y mensurable por los medios de difusión. Aunque los periódicos, la televisión y otros medios de comunicación colectiva no sean la única influencia, veinticinco años de investigación han mostrado que, individual y colectivamente, ejercen una influencia poderosa. (p. 8)

Si se puede extrapolar al panorama comunicacional de Chile, por poner un ejemplo, se puede afirmar que la derecha política puede imponer su agenda política y valórica, ya que tienen el control de los principales medios de comunicación. Caso inverso pasó en Estados Unidos donde los conservadores, aburridos del progresismo de “CNN”, fundaron “FOX News” como contraparte. Se puede afirmar que la última función que tiene la prensa es informar, muy por encima está la necesidad de imponer una agenda. De ahí viene el poder de la prensa para introducir conceptos o incluso alzar o bajar ciertos personajes. En base a esto, McCombs y Valenzuela (2007) en su artículo *“The agenda setting theory”*, reflexionan lo siguiente:

A partir del patrón de cobertura de noticias, el público aprende lo que los periodistas consideran los temas importantes y las figuras públicas prominentes del día a ser. Desde el detalle de esta cobertura —la agenda de atributos que presentan los medios informativos— el público forma sus imágenes y perspectiva sobre estos temas y figuras públicas. (p. 48)

Es decir, los medios de comunicación no tienen control sobre los hechos noticiosos que ocurren, la realidad es la realidad, pero lo que sí pueden hacer es encuadrar los hechos que más les interesen o darle espacio a ciertos personajes o figuras, conocidos hoy en día como “líderes de opinión”. Algo parecido sucede en *“DMZ”*. Al iniciar la historia, Mathew Roth es enviado a la zona de conflicto como

ayudante de Viktor Ferguson, un reconocido periodista ganador del Pulitzer. Este muere, aparentemente, y le toca a Mathew Roth convertirse en el nuevo y único corresponsal en la “DMZ”. Con el paso del tiempo, se convierte en una celebridad, pero eso viene con una maldición. La cadena que lo ampara lo encuadra como un “líder de opinión”, pero manipula los informes de prensa que este envía. Él decide qué información enviar en sus reportajes, pero es la cadena quien pone los límites de esta. En un artículo dedicado exclusivamente a “DMZ” y el periodismo, lo cual es algo extraño de encontrar, Angus Nurse (2017) reflexiona en torno al rol de Mathew Roth como protagonista periodístico:

También examina la naturaleza de la censura y las narrativas oficiales de la "Guerra contra el terrorismo". La narrativa de Wood y Burchielli también explora explícitamente los debates sobre la libertad de expresión y la legitimidad de restringir, distorsionar o manipular las noticias para servir a los propósitos de seguridad nacional. (p. 9)

Como se ha mencionado con anterioridad, “Liberty News” es el brazo comunicacional del gobierno federal. No importa lo imparcial que trate de ser el protagonista, la cadena de noticias siempre tiene la última palabra. Eso llega a su fin cuando se genera un quiebre entre Roth y la empresa.

### **4.3. Periodismo en tiempos de guerra**

Reportear una guerra es algo tan antiguo como la guerra misma. Historiadores de la época, como reporteros, cubrían los conflictos bélicos con los medios que podían. En la calle, el boca a boca cumplía las funciones que hoy tienen los artículos *off* y *online* sobre los pormenores del conflicto. La gran diferencia es que, hoy en día, en un suceso histórico que empezó la invención de la imprenta, existen los medios de comunicación masivos. Estos medios tienen la capacidad de llegar a millones de manera simultánea, lo que demuestra la importancia política que tienen.

Este poder que posee es puesto a prueba con los conflictos bélicos. En teoría, no debiese ser un problema, porque el periodismo se autodenomina imparcial. Sin embargo, como se señaló en los apartados anteriores de este capítulo, todos los medios tienen su propia lineación política. Es en tiempos de guerra que dichos principios son puestos a prueba. En ese sentido es donde la censura adquiere ribetes importantes. Con respecto a la ya mencionada cobertura periodística de la Guerra del Golfo Pérsico, Rudolf Prevratil (1992), en su artículo *“Periodismo en Tiempos de Guerra”*, señala lo siguiente:

En el golfo se usaron tres métodos de control informativo: restricción al acceso, competencia y control mutuo entre periodistas y abastecimiento de información oficial. Las reglas de conducta para la prensa en el Golfo prohibían el acceso de periodistas al frente y prohibía entrevistas sin la autorización y la presencia de un militar. La sanción de cancelación de credenciales se aplicó con arbitraria eficacia. (p. 20)

Como se señala, lo importante en tiempos de guerra es el acceso a la información, la que puede estar “secuestrada” por uno de los bandos. En este sentido, los medios de comunicación son verdaderos portavoces de ciertas causas, dejando la objetividad de lado y con tendencia a lo propagandístico. Dicho fenómeno es más común que ocurra en conflictos armados. Reportear en el sitio del suceso se vuelve difícil sin una debida escolta militar, y los militares eligen periodistas que defiendan las ideas que profesan.

Es por esta razón que, la importancia de “DMZ” frente a estos conflictos es la naturaleza del protagonista. Mathew Roth es literalmente el único periodista en ejercicio que puede transmitir desde la “DMZ”. Si bien, es un equivalente a “Fox News” quien emite y edita sus despachos, de todas maneras, le otorga una visión única del suceso que está cubriendo. Dicha ventaja es aprovechada por el personaje para mostrar lo que se conoce como “la cara oculta de la guerra”. Más que centrarse en lo político y militar con crónicas sobre las batallas o mostrar qué bando va ganando, Matthew Roth elige contar la historia desde su lado más pospuesto: el humanitario.

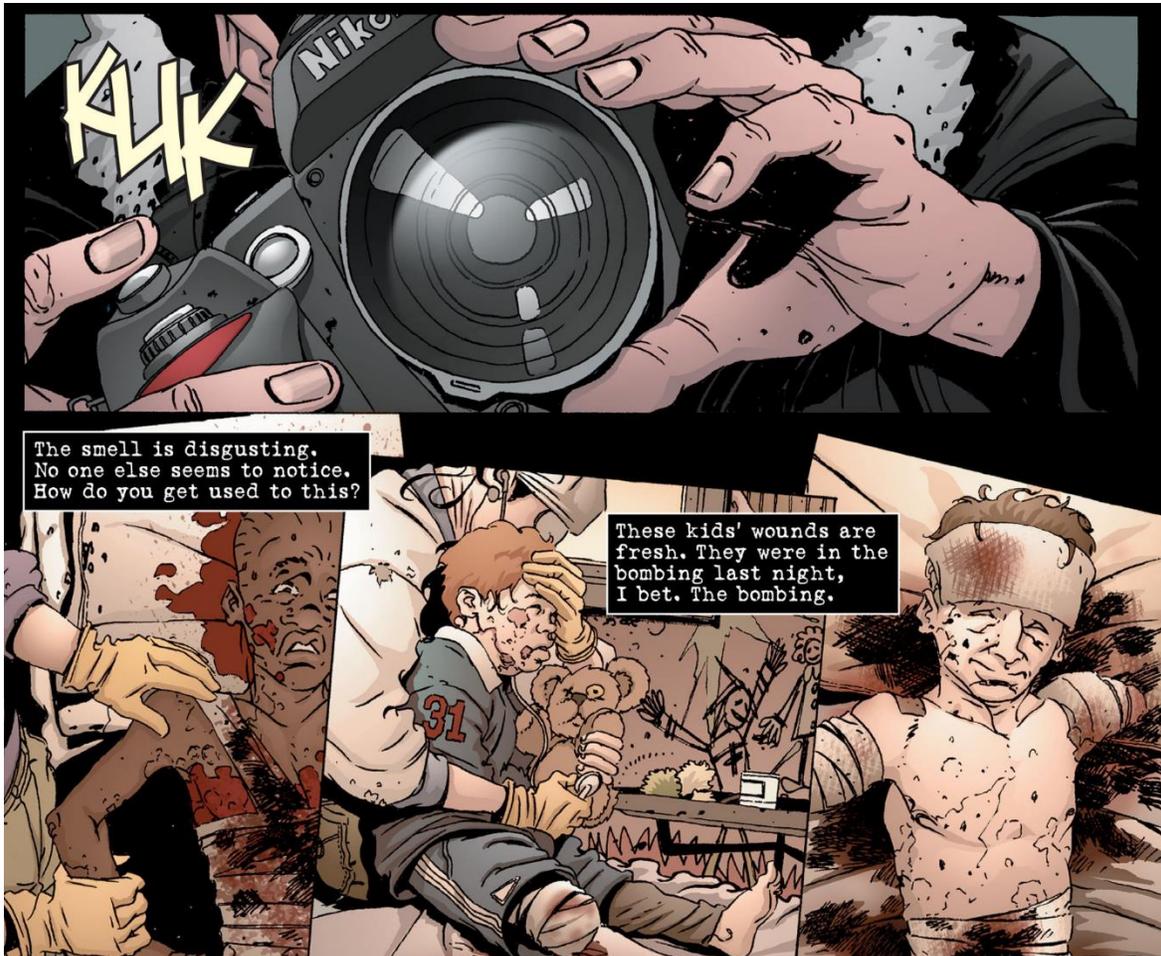


Figura 16: Wood, Brian "DMZ Book One". Vértigo, 2013, p. 137.

Centrarse en el lado humanitario es algo básico del periodismo. En su tesis de pregrado, Andrés Correa Butrago (2017) señala lo siguiente:

Primero seres humanos que periodistas. Esta es la postura que creo deberían tener todos los corresponsales del mundo. Si es posible ayudar a alguna víctima de un hecho trágico incluso ayudar a salvar una vida, el periodista debe saber que eso es lo fundamental a pesar de que pierda la oportunidad de cubrir una buena historia. (p. 76)

Me refiero a las palabras de dicho autor, ya que las cualidades que describe sobre el rol de los y las periodistas en tiempos de guerra calzan con las actitudes que demuestra el protagonista de "DMZ". En varias ocasiones, Matthew Roth tiene

que renunciar a una historia en pos de ayudar a alguien en necesidad. En particular, durante el arco argumental llamado *“El cuerpo de un periodista”*, Matthew Roth tiene que sacrificar una primicia periodística que involucraba violaciones a los Derechos Humanos por parte del ejército de Estados Unidos. La renuncia a la historia sirvió para prevenir una ofensiva en la “DMZ”. Esta decisión del personaje demuestra la importancia de la ética en la cobertura noticiosa.

## Conclusiones

Se puede afirmar con toda certeza que, tal como existe esta realidad, también existen otras. Dicha aseveración, que puede sonar a ciencia ficción o fantasía, es una que está anclada en la “*teoría de los mundos posibles*” de David Lewis. Más que pensar en tierras paralelas que, insisto, es el campo de la ciencia, esta versión de la lógica plantea que se pueden imaginar otros mundos como un ejercicio mental.

La versión historiográfica de ese modelo de pensamiento es la historia contrafactual. No es un capricho intelectual del historiador. Es una forma de imaginar escenarios alternativos al que efectivamente ocurrió, con la finalidad de desarrollar mundos paralelos al nuestro. Siguiendo la corriente de pensamiento de Heródoto, que para entender a la sociedad griega necesitó analizar la sociedad persa, sucede lo mismo con los contrafactuales: imaginamos lo que no pasó para entender lo que sí pasó. En este sentido, esta investigación plantea que, para entender el quiebre –casi– institucional que ocurrió en Estados Unidos en el ciclo 2008-2020, hay que recurrir al análisis contrafactual.

Dicho análisis contrafactual se encuentra desarrollado a profundidad en el primer capítulo. Bajo el paraguas teórico de la lógica modal, se establecen paralelismos entre el escenario ficticio planteado por el comic “*DMZ*” y los sucesos “reales”. Se establece el punto de inflexión donde acaba lo real y comienza lo ficticio. A partir de lo que no pasó se estudia lo que sí pasó comparando nuestra realidad con la de la obra analizada. Dicho análisis comparativo, que se ahonda más en este capítulo, se mantiene durante toda la investigación, siendo un tema transversal de esta.

El segundo capítulo profundiza en los aspectos urbanos y contraculturales. Nueva York, tanto en el comic como en nuestro mundo, es una urbe sumamente compleja donde el elemento contracultural es parte esencial de su *ethos*. Durante el desarrollo del comic, se puede hablar de la ciudad como un personaje más y, por lo tanto, debe ser estudiada como tal. El análisis del arte callejero, la producción literaria y el lado artístico de la ciudad, le aportan otra capa al análisis de la historia. Temas como la memoria y la contra memoria son plasmados, por poner un ejemplo,

en el grafiti de la ciudad, siendo otra fuente que nos da información sobre la complejidad de la historia.

El tercer capítulo está dedicado a las nuevas formas que adquieren los conflictos bélicos, entendiendo que desde los atentados a las Torres Gemelas la forma de hacer guerra cambia radicalmente para todo el mundo. En dicho sentido “DMZ” se hace cargo del tema y explora, a través de la historia, cómo cambian las formas de hacer la guerra. Temas como el terrorismo y la guerra asimétrica son expuestos, dándole el giro de presentarlos en el corazón del mundo civilizado. Se invierten los papeles que están en nuestro mundo, mostrando que Estados Unidos está tan balcanizado como los países en los que interviene.

Por último, el cuarto capítulo ahonda en el rol que tiene el periodismo durante los tiempos de guerra. Se desarrolla el rol que tienen los medios masivos en cómo se proyecta la guerra, sobre todo la “guerra televisada”. Además, de la importancia de la ética periodística a la obra de cubrir conflictos bélicos. Mediante la figura del protagonista de la historia, el periodista Matthew Roth, se ejemplifica cuál es el rol periodista en zonas de crisis.

En cuanto la hipótesis planteada por esta investigación, solo una parte de ella resultó ser acertada. Ciertamente, el análisis contrafactual de “DMZ” entrega herramientas para entender la polarización política estadounidense. Sin embargo, la última aseveración resultó ser errónea. Esta planteaba que “DMZ” puede proyectar escenarios hipotéticos sobre el futuro. Si esta investigación hubiese sido realizada hace una década, se podría decir, sin lugar a dudas, que se trata de una obra futurista. Pero los sucesos a los que se adelantó el comic ya son parte del pasado. El asalto al Capitolio, que pone fin al marco temporal de este proyecto, es un hecho del pasado reciente. En este sentido, se puede afirmar que el último postulado de la hipótesis es erróneo.

Finalmente, y para concluir esta investigación, creo firmemente que la historia es una ciencia propiamente tal, la cual tiene un cuerpo de métodos determinados que la respalda. Sin embargo, su foco de estudio es algo etéreo: el pasado. Este no existe, no podemos ir a un laboratorio y estudiarlo, al menos hasta que se invente

el viaje espacio-temporal. Por eso creo que es la labor del historiador abrazar la parte más poética de la disciplina. En esta investigación se usó como fuente principal una obra ficticia. Se tomó como verdad algo que, por definición, es falso. Pero eso poco importa. Lo que de verdad es relevante es el desarrollo de las ideas respecto a esta obra.

Eso es lo bonito del arte, rompe los moldes del pensamiento científico. Cuando estaba estudiando la compleja lógica modal de los contrafactuals de Lewis, debo admitir que estaba sobrepasado por la información, pero cuando llegó el momento de zambullirme en las páginas de “DMZ”, desde el punto de vista del periodismo en tiempos de conflictos bélicos, el espacio contracultural de las ciudades y las nuevas formas de guerra, me sentí aliviado. Me tocó ocupar la materia prima más importante que tiene la raza humana: la imaginación. Bajo ese prisma, todo es posible. Se puede responder a preguntas históricas complejas sobre el pasado y proponer unas que no existían, hasta se puede pensar en el futuro. Es por eso que invito, a quienes estén leyendo estas divagaciones, a que abran su mente y dejen fluir la corriente mágica que es la imaginación humana. Algo tan necesario en una disciplina científica que puede llegar a ser tediosa y cuadrada como la historia.

## Bibliografía

- Abrisketa, J. (2007). Blackwater: los mercenarios y el derecho internacional. *Fundación para las Relaciones Internacionales y el Diálogo Exterior*, 1-14.
- Aruguete, N. (2009). Estableciendo la agenda. Los orígenes y la evolución de la teoría de la agenda setting. *Ecos de la Comunicación*, 1-29.
- Bartolome, C. M. (2004). Conflictos asimétricos y "nuevas guerras". *VI Jornadas de Sociología* (págs. 1-24). Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Bartolome, M. C. (2009). *La seguridad internacional en el siglo XXI: más allá de Westfalia y Clausewitz*. Chile: Academia Nacional de Estudios Políticos y Estratégicos, Ministerio de Defensa Nacional.
- Baudrillard, J. (1991). *La guerra del golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama.
- Blay, J. (2015). Dibujando la historia. El comic como recurso didactico en la clase de historia. *Revista supervisión*, 1-14.
- Bunzl, M. (2004). Counterfactual history: a user guide. *The american historical review*, 845-858.
- Cabral de Almeida Cardoso, A. (2018). Caught in between: the conflicted city in DMZ. *Journal of literary, postcolonial and gender studies*, 43-62.
- Correa Buitrago, A. (2017). *Voces de periodismo en tiempos de guerra: la corresponsalía de guerra a través de las voces de los periodistas que la ejercen. (Tesis pregrado)*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Domínguez, E. M. (2006). Imperialismo y economía militar norteamericana. El denominado complejo militar industrial. *Economía y Desarrollo*, 117-152.
- Eco, U. (2011). *Apocalípticos e integrados*. Mexico: Fabula Tusquets editores.
- Enriquez, J. (2017). Dos actos fundacionales para los nuevos movimientos sociales: ezln y la batalla de Seattle. *Revista internacional de Historia de la Comunicación*, 89-112.
- Evans, R. (2018). *Contrafactuales. ¿Y si todo hubiera sido diferente?* Madrid: Turner Noema.
- Fernández de Arriba, D. (2015). La memoria del exilio a través del cómic. Un largo silencio, El arte de volar y Los surcos del azar. *CuCo, Cuadernos De cómic*, 7-33.
- García-Encinas, M. J. (2009). Mundos posibles. *Praxis Filosófica*, 155-164.
- Gual, O. (2011). El cómic como fuente histórica: el falso testimonio de Tintín en el Congo Belga. *Espacio, Tiempo y Forma*, 141-158.
- Gubern, R. (1987). *La mirada opulenta: exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: GG Mass Media.

- Huijgen, T., & Holthuis, P. (2014). Towards bad history? A call for the use of counterfactual reasoning in history education. *Historical Encounters*, 103-110.
- Jimenez, J. (2018). La historia no fue así: reflexiones sobre el fenómeno de la historia contrafáctica en los video juegos históricos. *Clio. History and History teaching*, 94-113.
- Kerby, M., Baguley, M., Behrmann, R., & Bedford, A. (2021). *A Possession Forever: A Guide to Using Commemorative Memorials and Monuments in the Classroom*. Queensland, Australia: University of Southern Queensland .
- Knigth, B. (2009). Comic book journalists beyond Clark Kent. *The Image of the Journalist in Popular Culture*, 138-146.
- Lewis, D. (2001). *Counterfactuals*. Malden: Blackwell Publishers.
- Lopez-Martinez, A. R. (2015). La novela como documento histórico de la cultura: ideas para un consenso. *Historia Caribe*, 199-230.
- MacRaild, D., & Black, J. (2005). *Studying History*. Nueva York: Palgrave MacMillan.
- Maldonado, C. E. (2005). Lógica de contrafácticos y relaciones internacionales. *Oasis*, 3-18.
- Maza, C. (26 de Noviembre de 2018). Fox News keeps breaking its own rules. Nueva York, Nueva York, Estados Unidos.
- McCombs, M., & Evatt, D. (1995). Los temas y los aspectos: explorando una nueva dimensión de la agenda setting. *Communication & society*, 7-32.
- McCombs, M., & Valenzuela, S. (2007). The Agenda-Setting Theory. *Cuadernos de información*, 44-50.
- Morales Domínguez, E. (2006). Imperialismo y economía militar norteamericana. El denominado complejo militar. *Economía y Desarrollo*, 117-152.
- Mumford, L. (1979). *La ciudad en la historia*. Buenos Aires: Infinito.
- Muñoz, I. (2020). La transposición como reescritura: el caso de Watchmen. *Neuroptica, Estudios sobre el comic*, 117-135.
- Nieves, D. (03 de Marzo de 2016). *Comics Beat*. Obtenido de <https://www.comicsbeat.com/interview-using-comics-to-love-america-in-rebels/>
- Nurse, A. (2017). See no evil, print no evil: the criminalization of free speech in DMZ. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 1-22.
- Oleszczuk, A. (2018). Technology of Control and Control of. *Kultura Popularna*, 100-107.
- Palacios Cruz, V. H. (2005). La libertad y la comprensión histórica: los límites de la historia contrafactual. *Pensamiento y cultura*, 79-90.
- Prevrátil, R. (1992). Periodismo en tiempos de guerra. *Chasqui nro 41*, 18-21.

- Richards, R. (21 de Octubre de 2022). *Ifanboy*. Obtenido de <https://ifanboy.com/articles/interview-brian-wood-part-1-looking-back-at-dmz-northlanders/>
- Rodriguez Diaz, R. (2004). *Teoría de la Agenda-Setting: aplicación a la enseñanza universitaria*. Madrid: Observatorio Europeo de tendencias sociales.
- Roese, N. (2005). *How to turn regret into opportunity*. Nueva York: Broadway Books.
- Sánchez Hernández, C. (2009). El pentagon system y el complejo militar industrial estadounidense: una aproximación. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 1-12.
- Sládek, O. (30 de Septiembre de 2022). <http://old.flu.cas.cz/>. Obtenido de <http://old.flu.cas.cz/fictionality2/sladek.pdf>
- Smith, S. (Dirección). (2016). *VICE Special Report: A House Divided* [Película].
- Stano, S. (23 de Septiembre de 2022). [www.teixintfilmsdemocions.com](http://www.teixintfilmsdemocions.com). Obtenido de <https://www.teixintfilmsdemocions.com/wp-content/uploads/2021/07/SIMBOLOS-DE-GUERRA-O-VITRINAS-DE-PAZ.pdf>
- Telock, P., & Belkin, A. (1996). *Counterfactual Thought Experiments in World Politics*. New Jersey: Princeton University Press.
- Urrutia Martinez, M. A., & De Vega Rodriguez, M. (2012). Aproximación a la semántica contrafactual. *Estudios filológicos*, 157-173.
- Varis, E. (30 de Octubre de 2022). *JYX Digital Repository*. Obtenido de <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/63458>
- Vasquez, F. (2002). Imagen, comic y antropología,. *Revista Chilena de antropología visual*, 98-104.
- Viu, A. (2007). Una poetica para el encuentro entre historia y ficción. *Revista Chilena de literatura*, 167-178.
- Weber, M. (1967). *El político y el científico*. Madrid: Alianza editorial.
- White, H. (2010). *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Winterstein, B. (2017). *The case for graphic counter memorials in the comic of Joe Sacco, Art Spiegelman and Brian Wood and Ricardo Burchielli (Tesis doctoral)*. York: York University.
- Wood, B. (2011). *DMZ Castigo Colectivo*. Madrid: Planeta D Agostini.
- Wood, B. (2013). *DMZ: the deluxe edition book one*. Nueva York: DC Comics.
- Wood, B. (2014). *DMZ: The deluxe edition book three*. Nueva York: DC Comics.
- Wood, B. (2014). *DMZ: The deluxe edition book two*. Nueva York: DC Comics.
- Wood, B. (2015). *DMZ: the deluxe edition book five*. Nueva York: DC Comics.

Wood, B. (2015). *DMZ: the deluxe edition book four*. Nueva York: DC Comics.

Yorbey, E. (2016). "El historiador frente al comic ¿Utopía o realidad?"

# **ANEXO: GALERIA DE PORTADAS**

# DMZ

BRIAN WOOD & RICCARDO BURCHIELLI

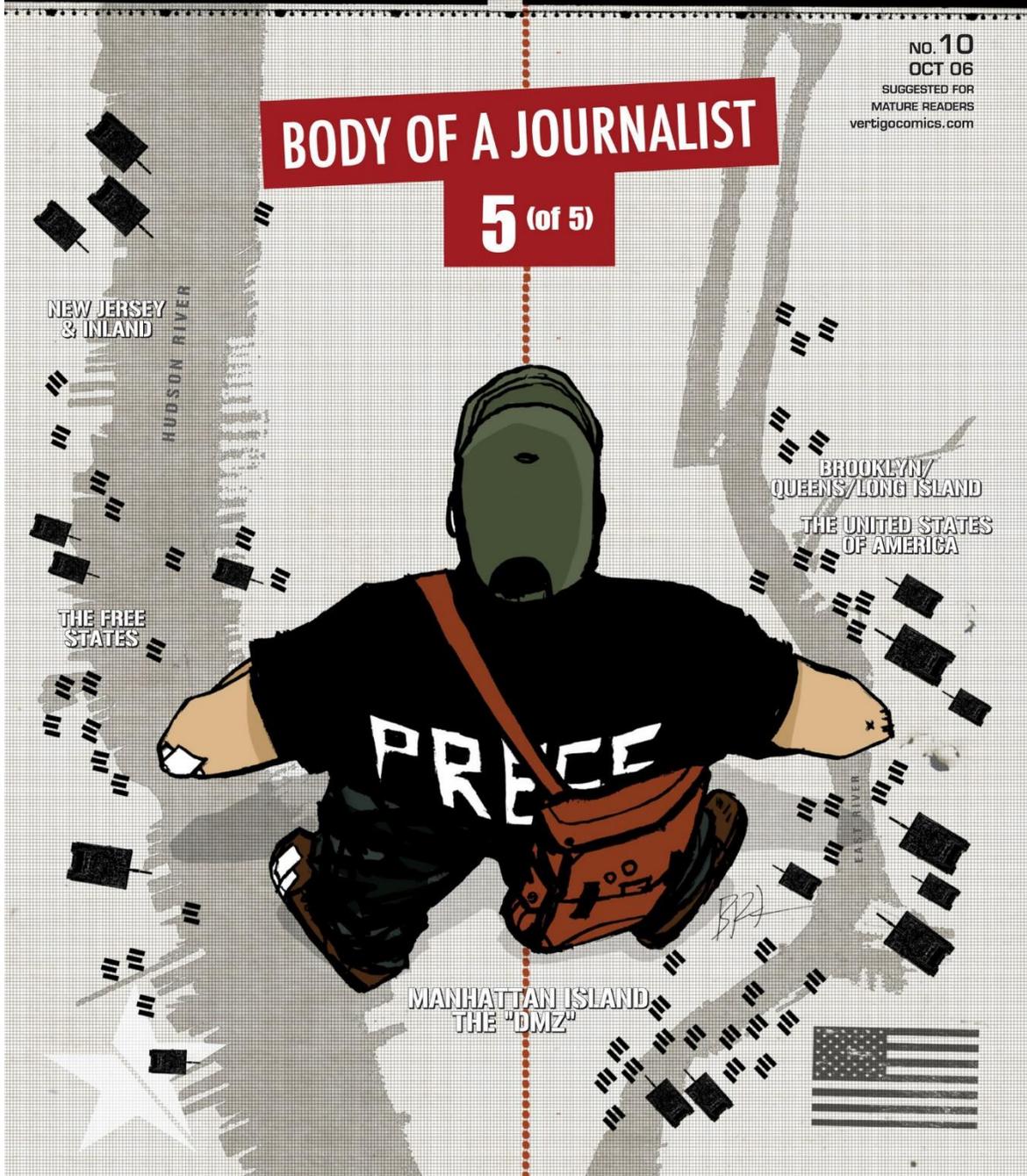
VERTIGO

NO. 10  
OCT 06

SUGGESTED FOR  
MATURE READERS  
vertigo.comics.com

## BODY OF A JOURNALIST

5 (of 5)



# DMZ™

BRIAN WOOD / RICCARDO BURCHIELLI / NATHAN FOX

VERTIGO



# FRIENDLY FIRE

PART ONE OF FIVE



NO. 18  
JUN 07

SUGGESTED FOR  
MATURE READERS  
[vertigocomics.com](http://vertigocomics.com)

# DMZ

**BRIAN WOOD / KRISTIAN DONALDSON**

**VERTIGO**

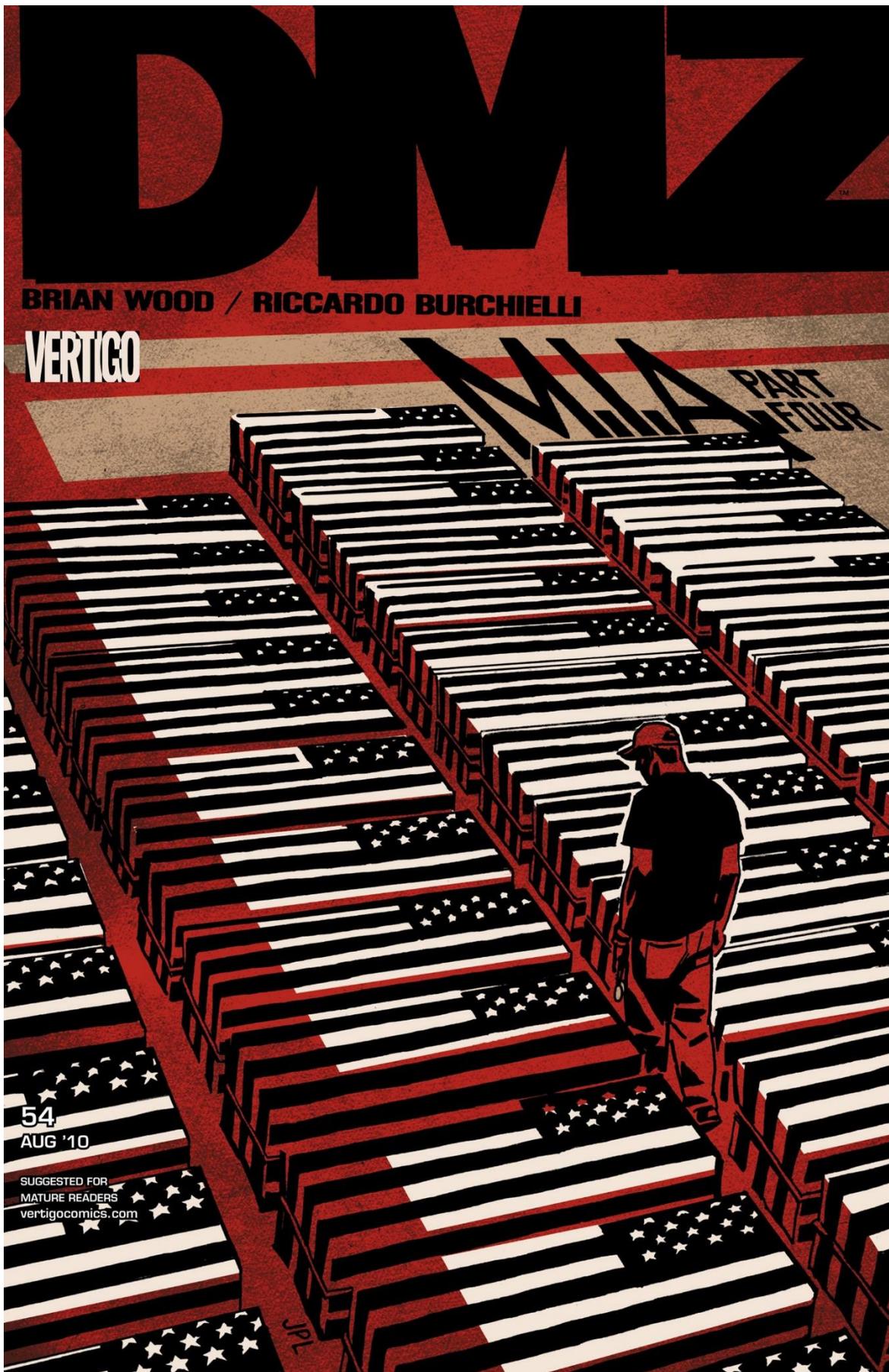
**20**

**AUG 07**

SUGGESTED FOR  
MATURE READERS

[vertigocomics.com](http://vertigocomics.com)





# DMZ

BRIAN WOOD / RICCARDO BURCHIELLI

VERTIGO

PART FOUR

54  
AUG '10

SUGGESTED FOR  
MATURE READERS  
[vertigo.comics.com](http://vertigo.comics.com)

JPL



**BRIAN  
WOOD**

**SHAWN  
MARTINBROUGH**

**VERTIGO**

**60**  
FEB '11

SUGGESTED FOR  
MATURE READERS  
[vertigo.comics.com](http://vertigo.comics.com)

**FREE  
STATES  
RISING.**

JPLEON

VERTIGO

# DOWN

## The Five Nations of New York

BRIAN WOOD / RICCARDO BURCHIELLI



DIRECT SALES

7 61941 24961 2

07011

**\$2.99** US  
**70** DEC '11  
SUGGESTED FOR  
MATURE READERS  
vertigocomics.com

