

MATERIALIDADES, GÉNEROS Y MUERTE: DE CÓMO REPRESENTAR UN EPISODIO DE LA REVOLUCIÓN MEXICANA EN *PANCHO VILLA TOMA ZACATECAS*¹

*Materialities, Genres, and Death: How to Characterize an Episode
of the Mexican Revolution in Pancho Villa toma Zacatecas*

JAVIERA VALENTINA IRRIBARREN ORTIZ
COLUMBIA UNIVERSITY (Estados Unidos)
javiera.irribarren@columbia.edu

Resumen: *Pancho Villa toma Zacatecas* (2013), de Paco Ignacio Taibo II y Eko, recupera la batalla de Zacatecas a través de una narrativa gráfica que se mueve entre lo confesional y lo histórico. Su componente visual se encarga de actualizar diferentes tradiciones artísticas y culturales, y cuyas estéticas establecen referencias directas a la idea de muerte. Asimismo, el uso de estas estéticas, a través de diferentes registros materiales y genéricos, contribuye a representar la revolución como un proceso sistemáticamente truncado en la historia mexicana.

Palabras clave: narrativa gráfica, muerte, Revolución Mexicana, Taibo II y Eko

Abstract: *Pancho Villa toma Zacatecas* (2013), by Paco Ignacio Taibo II y Eko, reviews the Battle of Zacatecas through a graphic narrative which considers the confessional and the historical genre. Its visual component uses different artistic and cultural traditions whose aesthetics are directly link to the idea of Death. Moreover, by applying those aesthetics, through different materialities and genres, it reinforces the representation of the revolution as a process which has been systematically interrupted through Mexican History.

Keywords: Graphic Narrative, Death, Mexican Revolution, Taibo II y Eko

¹ La primera versión de este trabajo fue desarrollada como parte del proyecto final del seminario doctoral “*The State and Insurrection*”, dirigido por el profesor Bruno Bosteels (Columbia University).

Pancho Villa toma Zacatecas es una novela gráfica creada por el escritor y político, naturalizado mexicano, Francisco Taibo Mahojo (1949), más conocido como Paco Ignacio Taibo II; en conjunto con el ilustrador-grabador mexicano Héctor de la Garza Batorzki (1958), popularmente reconocido bajo el seudónimo de “Eko”. Este relato gráfico fue publicado en 2013 por la editorial madrileña Sexto Piso y cuenta con 305 páginas de ilustraciones en blanco y negro, las cuales fueron elaboradas sobre la base de grabados en placas de fierro, quemadas con ácido nítrico para enaltecer la expresión de sus personajes y la intensidad de sus escenas bélicas (Eko en *La Jornada Zacatecas TV*, 2013).

Bajo el código de la ficción histórica, narra en imágenes el proceso del 23 de junio de 1914, conocido como “Toma de Zacatecas”, en el cual la División del Norte, encabezada por Francisco “Pancho” Villa, proclamó su victoria contra los federales, comandados por el entonces presidente Victoriano Huerta. Esta batalla, una de las más sanguinarias de la Revolución Mexicana por su alta tasa de muerte, significaría la conquista de una posición estratégica, que abriría paso hacia la Ciudad de México y que concedería el dominio definitivo de los principales pasos de ferrocarril, medio de transporte clave para el avance revolucionario.²

Por una parte, el primer nivel de reflexión de *Pancho Villa toma Zacatecas* radica en su propuesta material de texto e imagen, coherente con la categoría de narrativa gráfica en la cual es posible clasificar este objeto. Ahora bien, dicha mixtura formal también se extiende a su propuesta genérica,³ pues el relato confesional que guía su argumento se erige sobre la base de un formato heterogéneo: el testimonio en primera persona del coronel Montejo es articulado bajo un código ficcional, no sólo porque se adaptan o exageran pasajes históricos para dar consistencia a la acción narrativa; sino también porque en las últimas páginas del texto se rectifica que su confesión corresponde, más bien, a una ficción histórica.

Por otra parte, en la propuesta de Taibo II y Eko, la estética de diferentes tradiciones artísticas y culturales es recuperada al momento de representar el motivo de la muerte. La figura de la calavera se transforma en un

² La Revolución Mexicana se caracteriza por ser el primer enfrentamiento en la historia de México en utilizar el ferrocarril como medio de avanzada en el marco del contexto bélico.

³ Si pensamos en otros relatos de la Revolución Mexicana como el propio *Insurgent Mexico* (1914) de John Reed y *Cartucho* (1931) de Nellie Campobello, en éstos la hibridez genérica también se posiciona como mecanismo narrativo, en tanto el primero se conforma por una recopilación de crónicas por entrega —como se mencionó previamente—, las cuales además incluyen corridos, poemas, entrevistas, biografías, entre otros formatos; mientras que el segundo se articula en torno a la fragmentación, la ficción autobiográfica, además de una estética auditiva y visual. En esta misma línea es posible rastrear textos como *Los de abajo* (1916) de Mariano Azuela o *Pedro Páramo* (1955) de Juan Rulfo, en donde la fragmentación, el tono auditivo, la mezcla entre historia y ficción, así como la tendencia al retrato, como recurso estilístico, permiten caracterizar la recurrencia de una hibridez material en textos de la revolución. No obstante, dada la acotada envergadura de esta propuesta, el análisis se enfocará únicamente en establecer aproximaciones en torno a *Pancho Villa toma Zacatecas*.

elemento recurrente, que determina el ambiente mortuario derivado de la batalla y de la propia revolución. Lo anterior se complementa con el uso de un estilo claroscuro, coherente con la influencia expresionista de Otto Dix en la confección de los grabados. Asimismo, la muerte es cristalizada a través de la estética de la fotografía *post mortem* con que son representados diferentes personajes icónicos de este periodo.

De la misma manera, los retratos de muertos incluidos cobran especial relevancia para entender la “Muerte” como motivo simbólico de representación de un proceso político sistemáticamente truncado en la historia mexicana y como mecanismo estético que aludiría a parte de su propia cosmovisión. Para trazar esta correspondencia se considerará la idea de la muerte como el tercer tótem de la cultura mexicana de Claudio Lomnitz, desarrollada en su libro *Death and the Idea of Mexico* (2005), así como también la influencia de José Guadalupe Posada y del Taller de Gráfica Popular⁴ (TGP) en la articulación de un imaginario gráfico de la muerte, en tanto consolidan la “calavera” como instrumento de crítica política y difusión revolucionaria.

Materialidades y géneros: una forma de narrar

Los principales componentes de una novela gráfica como *Pancho Villa toma Zacatecas* son las imágenes y el texto. Ahora bien, según Santiago García (2010), más que una simple mezcla entre ambos códigos, la novela gráfica —o vanguardia gráfica, como le denomina— constituye un medio autónomo que se ubica más allá de una simple mezcla de códigos textuales y visuales. Es un medio que excede el análisis narratológico o plástico, en la medida que nos presenta una propuesta armónica entre dichos registros y en la que “es más importante la secuencia de las formas visuales que el contenido representativo o narrativo de las mismas” (250).

En este sentido, resulta pertinente considerar la particular “forma” que Jan Baetens y Hugo Frey (2015)⁵ identifican en la narrativa gráfica, pues la lectura secuencial o cuadro a cuadro es sólo uno de los posibles mecanismos para comprender lo que se presenta. El espacio para la experimentación y para la abstracción —herencia del cómic *underground* y de contracultura— sería lo

⁴ Además, la estética del Taller de Gráfica Popular es una influencia declarada por parte del propio Eko en los grabados que éste creó para dar forma a las ilustraciones que secuencian el relato gráfico *Pancho Villa Toma Zacatecas*.

⁵ Baetens y Frey, en el capítulo “Introduction: The Graphic Novel, a Special Type of Comics” (2014), señalan: “We consider them that the graphic novel is a medium. The key features of which can sit on a spectrum on whose opposite pole is the comic book” (8). Además, describen cuatro niveles de diferenciación sustancial de las novelas gráficas contemporáneas con respecto a los cómic producidos, principalmente, durante la primera mitad del siglo XX: (1) forma, ya que la lectura no necesariamente sigue una lógica secuencial; (2) contenido, pues desarrolla temas más adultos, serios o sofisticados; (3) formato, debido a que abunda el *comic book* o cuaderno no serializado; (4) producción y distribución, dado que la autopublicación sería habitual y las tiendas/editoriales dispuestas a circular este tipo de textos conformarían un campo reducido.

que diferenciaría a la novela gráfica de las denominadas historietas tradicionales —aunque sin ser excluyente. Generalmente, el formato tradicional de la historieta se compone de una serie de viñetas distribuidas de manera eminentemente proporcional y simétrica, para facilitar la lectura de izquierda a derecha y de arriba abajo.

Sin embargo, cabe considerar que dicha característica ligada a la forma y asociada al término de novela gráfica no constituye una diferencia sustancial con respecto a los inicios del noveno arte durante los primeros años del siglo XX; más bien obedece a un modo práctico de diferenciar ambos formatos y se relaciona exclusivamente con los modos de producción del mercado estadounidense, pero no necesariamente con otros casos.

Según Santiago García, el espacio para la experimentación y para la abstracción es parte de la evolución lógica de una vanguardia gráfica apenas en ciernes. De este modo, y según Robert Petersen (2011), el término de “narrativa gráfica” sería un modo meramente productivo y global para entender diferentes objetos híbridos que expongan una secuencia narrativa a través de imágenes —idea que se ubica en la misma vereda de lo que Scott McCloud (1993) identifica como arte secuencial. Además, cabe considerar que dichos artefactos híbridos han sido producidos a lo largo de la historia incluso antes de la llegada del cómic o manga, ya sea a través de vasijas, murales, pinturas, estampas y panfletos, por mencionar algunos ejemplos.

Así, continúa Petersen, la estructura tradicional de la historieta, la del cuadro único,⁶ en su amplio espectro de manifestaciones gráficas, se actualizaría en diferentes modalidades, tales como: una única escena en cada viñeta (monoescénica), un plano general (panóramica), partes de una misma acción distribuidas a lo largo de diferentes viñetas (progresiva), diferentes escenas de una acción con diferentes escenarios o temporalidades (continua), o bien, representaciones variadas de un mismo personaje sin enmarcarlo en una escena particular (sinóptica). Ahora bien, aunque no es una característica exclusiva de los casos recientes, pues es igualmente posible encontrar casos como éstos en los inicios del noveno arte, en las narrativas gráficas contemporáneas abunda el uso de cuadros múltiples,⁷ entendido como

narrativas cíclicas, donde cada imagen representa una única escena y cada imagen siguiente refiere a una historia cotidiana o relativa a la principal. Las viñetas individuales no tienen una relación causal —una acción no se relaciona con la siguiente, como si fuera una historieta. En lugar de eso, cada viñeta representa un momento autónomo de la narrativa global, mucho más parecido a una serie de imágenes monoescénicas. (2011: 16-17; la traducción es mía)⁸

⁶ “Single-Frame”, según Petersen (2011).

⁷ “Multiple-Frame”, según Petersen (2011).

⁸ La cita original indica: “cyclic narratives, where each picture in the sequence represents a unique scene and each subsequent picture is related through a common story or related story. The individual frames do not have a causal relationship —one action does not lead directly to



Figura 1. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*, pp. 28-29.

Pancho Villa toma Zacatecas presenta a nivel material el uso del denominado cuadro múltiple. Éste se advierte a través de una estética que se repite a lo largo del relato gráfico y que podría definirse como “marco narrativo” (figuras 1 y 2). Pequeños biseles —con motivos ornamentales, que emulan laureles, una cinta cinematográfica o avisos de búsqueda al modo *western*— se superponen o enfatizan porciones del plano general que se extiende a lo largo de las dos páginas de su amplio formato (24 x 17 cm.). Éstos, a su vez, son utilizados para integrar la analepsis central de este relato, la batalla de Zacatecas, en conjunto con pequeñas historias intercaladas a través de la técnica de *flashforward*, las cuales refieren a personajes históricos de la revolución o de la ofensiva federal. Así, se articula una suerte de *storytelling* o cuentacuentos, a través del cual el personaje del Coronel Montejo relata en primera persona al personaje de John Reed los sucesos acaecidos antes, durante y parcialmente después de la legendaria toma de Zacatecas. Ahora bien, es importante destacar que las acciones descritas en dicho testimonio pueden o no enmarcarse dentro del mencionado suceso histórico, de modo que su discutible referencialidad es deliberadamente construida.

En este sentido, el uso de un relato testimonial ficticio además tributa directamente a la intención de integrar diferentes formas genéricas en *Pancho Villa toma Zacatecas*, ya que diferentes discursividades se encuentran imbuidas en el mismo objeto. La ficción adopta ribetes confesionales a partir de la relación establecida entre los personajes mencionados anteriormente, al tiempo de que el género de la entrevista opera como marco de referencia. El Coronel Montejo ofrece su versión como testigo de la Batalla de Zacatecas ante la visión de un periodista: “Decía que se llamaba John Reed y Villa lo quería bien. Tan bien lo quería que le dejaba subir y andar de arriba pa’ abajo en el tren de vanguardia. Villa siempre quería bien a los periodistas. Bueno, a unos cuantos. A otros les mandaba a buscar agua pa’ la retarguardia” (Paco Taibo II y Eko, 2011: 25). En este mismo ámbito, cabe mencionar que John Reed —

another as it would in a comic book. Instead, each frame represents an autonomous moment in the overall narrative much like a series of monoscopic pictures” (16-17).

corresponsal de la revista neoyorquina *Metropolitan Magazine* en el marco de la Revolución Mexicana— es quien sirve como inspiración para configurar el personaje de Taibo II y Eko, de modo que nuevamente el uso de referencialidades históricas en la historia del relato permite establecer puntos de encuentro intertextuales que impactan directamente en su mayor o menor grado de verosimilitud.

Asimismo, lo anterior se ve actualizado al momento de ficcionalizar los hechos que se describen en torno a la batalla histórica, pero también porque el testigo del relato, el Coronel Montejo, no habría existido como tal. En el último cartucho se devela que este personaje se encuentra basado en un revolucionario villista, conocido como coronel o mayor Fuentes, oficial de los Dorados, quien efectivamente participó de la Revolución y fue fusilado por encargo de Villa. Además, tanto el carácter ficcional como la dimensión histórica de la narración se validan a través del giro en la trama (*plot twist*) incluido en el mismo pasaje final: Montejo no puede terminar de contar la historia de la revolución porque, tras un desacuerdo con Villa, fue fusilado antes de su término. Si bien lo anterior es parte de la ficción porque el fusilado realmente fue Fuentes, también es histórico porque efectivamente dicho referente no llegó a officiar como testigo del proceso revolucionario.

Por último, el personaje de John Reed opera como recurso de legitimación histórica desde diversas aristas. En primer lugar, es particularmente relevante para caracterizar a Villa como héroe histórico, ya que fue uno de los pocos corresponsales a quien Villa concedió entrevistas, y a través de las cuales Reed pudo conocer de primera fuente sus ideas con respecto a la revolución. En segundo lugar, porque Villa efectivamente le otorgó permiso para subir al tren revolucionario junto a la División del Norte, de modo que presenció escenas claves de la avanzada y mantuvo una relación directa con los revolucionarios. En tercer lugar, Reed plasmó estas escenas a lo largo de diferentes crónicas realizadas como corresponsal de guerra durante el año 1913.

Por lo tanto, el hecho de incluirlo como personaje se perfila como recurso para enaltecer el valor histórico y de registro al que también apunta *Pancho Villa toma Zacatecas*.⁹ Ahora bien, el uso de la ficción histórica, como registro genérico, también se actualiza cuando se aclara —en el mismo último cartucho— que Reed tampoco habría presenciado la batalla de Zacatecas, por

⁹ El especial énfasis que se da al rol de las tecnologías de fin de siglo permite incorporar referentes que sitúan históricamente a *Pancho Villa toma Zacatecas* en el marco de la Revolución Mexicana. El uso de la incipiente tecnología capitalista de primer orden, erigida a inicios del siglo XX, se perfila como una estrategia crucial para el éxito del cometido revolucionario: la máquina de escribir, elemento predilecto del corresponsal de guerra, encargado de dar seguimiento a la batalla; el ferrocarril, pieza clave para movilizar a la División del Norte; el uso del carbón para movilizar este último; las modernas armas de Villa y su mítica motocicleta *Indian*; el uso de la cámara fotográfica como mecanismo de registro histórico y cuya técnica se encuentra estrictamente ligada a los grabados realizados por Eko; el reloj mecánico, que indicaría el tiempo de la revolución; el reflector que intenta develar, por entre las sombras, la ubicación estratégica de los villistas.

haberse encontrado en ese momento en Nueva York en pleno proceso de edición del libro *México insurgente (Insurgent Mexico)*, donde se compila las crónicas realizadas durante los cuatro meses en los que acompañó a las fuerzas del norte.

En otro ámbito de la ficción histórica, la sección “¿Qué se decía de Pancho Villa?”, extendida a lo largo de casi cuarenta páginas, debate en torno a los mitos y verdades acerca del legendario héroe mexicano. En la página 112 aparece la primera imagen de Villa como personaje de la acción, cuando se asoma por entre el vasto páramo una lejana silueta humana montada a caballo y sin escolta. Seguido de este marco visual, un plano medio caracteriza gráficamente al héroe revolucionario (figura 2): sombrero de amplia ala, municiones de metralleta cruzadas al pecho, una sencilla camisa blanquecina¹⁰ y su característico bigote. Además, se advierte en primer plano el reloj que cronometraría estratégicamente el inicio de la toma de Zacatecas en la novela gráfica, pero que de acuerdo con la lógica ficcional también pudiera referir al mítico reloj baleado el 30 de enero de 1915 en la Plaza de Armas de Guadalajara, el cual atestiguaría hasta nuestros días el paso revolucionario.



Figura 2. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*, p. 119.

En cada una de estas entradas la pregunta que enmarca la sección se encuentra dentro de un marco que emula la estética *western* (figura 3 y 4). Dichos paneles, ofrecen y desmienten¹¹ informaciones relativas a diferentes aspectos que sustentan la leyenda de Villa, tales como: si era borracho y bandolero; si los federales mataron a su hija; cuántas veces contrajo matrimonio; si hizo un pacto

¹⁰ Dado que estos dibujos sólo utilizan el blanco y negro, pudiera entonces emular el color caqui de la vestimenta/uniforme con la que se lo describe en otros registros como *Insurgent Mexico* o *Los de Abajo*, por ejemplo.

¹¹ Al respecto, el propio John Reed, en la segunda parte de su libro *Insurgent Mexico*, titulada “Francisco Villa”, también se encarga de repasar diferentes consideraciones acerca de la figura legendaria del revolucionario mexicano: era o fue un bandolero, desconfiado de seguro, ignorante e hijo de peones, aunque amigo de los pobres y una suerte de Robin Hood mexicano. Además, y de acuerdo con la ficción histórica que rodea a dicho personaje, el periodista escribe: “Is almost impossible to procure accurate information about his career as a bandit. There are accounts of outrages he committed in old files of local newspapers and government reports, but those sources are prejudiced, and his name became so prominent as a bandit that every train robbery and hold-up and murder in northern Mexico was attributed to Villa” (Reed, 1913: 117).

con el diablo; qué comida le gustaba; cuántos sombreros tenía; cuáles eran sus planes revolucionarios; entre otros.



Figura 3. Taibo II, Paco I. y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*, pp. 120-121



Figura 4. Taibo II, Paco I. y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*, pp. 124-125

En *Pancho Villa toma Zacatecas* se advierte un interés por recuperar el lenguaje popular al transliterar el dialecto mexicano,¹² aunque al mismo tiempo esto contribuye a perpetuar el estereotipo del revolucionario iletrado. Por ejemplo, abundan momentos en los que se establece un contrapunto entre la cultura popular y la letrada: Montejo insta a Juanito a que hable bien el español delante del gringo Reed (Paco Taibo II y Eko, 2013: 24); se dice que Villa habría obligado a un secuestrado pianista a tocar por tres horas consecutivas el corrido “Las tres palomas”, ya que de seguro no le iba a pedir Chopin (149). Así también el estereotipo se perpetúa cuando se deja en claro que ni Villa ni los villistas sabían lo suficiente de Física como para dirigir con precisión los cañones: “pero los cañones no son como los maestros de escuela cuando hacen sumas en el pizarrón, los cañones a veces pegan donde uno quiere y otras no” (200 y 203). Además, es interesante que en este pasaje la analogía refiera a los maestros, pues éstos encarnan una figura de ascenso social históricamente validada en la cultura campesina y obrera de corte revolucionario (figuras 5 y 6).

¹² También lo realiza Azuelas en *Los de Abajo*.



Figuras 5 y 6. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*, pp. 200-203.

El uso de diferentes formas genéricas en *Pancho Villa toma Zacatecas*, entonces, se completa con la injerencia de un imaginario oral, que no sólo localiza una cultura en específico, sino que también permite la construcción histórica de la revolución a través de manifestaciones populares como leyendas, canciones o corridos. En esta lógica, cabe destacar la sección en la que se incluyen diferentes corridos y películas realizados en honor a Villa, puesto que dichas manifestaciones de la cultura de masas fueron clave para construir y perpetuar su legendaria imagen (figura 7).



Figura 7. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*, pp. 170-171.

Así, el uso de fuentes parciales es aquello que sustenta la figura histórica de Villa y éstas son las que nos permiten rastrear la revolución a partir de numerosos fragmentos, provenientes de diversos orígenes, formulados en diferentes registros y presentados en variados formatos, lo que en definitiva sustentaría su estrecha relación con la tendencia al uso de múltiples formas genéricas. Lo anterior también es coherente con la injerencia de una tradición

oral ligada estrictamente al círculo popular al que la revolución misma se dirigía, es decir, campesinos y trabajadores. En este sentido, la decisión de Taibo II y Eko de construir una narrativa gráfica es coherente con el hecho de que, para contar la historia revolucionaria, es preciso el uso de diversos recursos que se extiendan más allá de la letra, de lo oficial, de formatos tradicionales y genéricamente puros.

En una lógica similar, Clark D'Lugo señala que el uso de la fragmentación en las novelas de la revolución es una forma para desestabilizar el patriarcado, a través de una vía literaria que tiene directo impacto en lo social (1997: 10). Si bien es cierto que D'Lugo no establece aproximaciones en torno a narrativas gráficas, también es cierto que la inexistencia de una división formal entre cada una de las secuencias de grabados que componen *Pancho Villa toma Zacatecas* evidencia su carácter fragmentario; ése que le permite articular un cuentacuentos visualmente variado, por entre el cual se cuelan las diferentes historias que en dicho objeto se intercalan.

Asimismo, D'Lugo señala que el uso de la fragmentación sirve para contrariar la falsa noción de unidad mexicana difundida por Porfirio Díaz y para romper con la tradición literaria del siglo XIX. Al mismo tiempo, completa su propuesta: “Una sociedad fragmentada es, por lo tanto, representada a través de textos fragmentarios. Uno no puede asumir, por cierto, que la intención del autor sea unir la forma y el contenido, pero la insistencia de emplear en las novelas estructuras fragmentarias que caracterizan una sociedad dividida en las novelas sugiere un nexo conceptual subyacente” (1997: 19).¹³ Por lo tanto, legitimar la existencia de una sintomatología fragmentaria en narrativas de la revolución delimita un modelo estructural productivo para el registro de la Revolución Mexicana, y a través del cual también se evidencia la tensión política en un nivel material del relato.

La Revolución de la Muerte

Claudio Lomnitz (2005), en las primeras páginas de su libro *Death and the Idea of Mexico*, precisa que los tótems serían “signos tutelares que representan la figura ancestral del grupo entendido como conjunto” (23).¹⁴ Esta es la base conceptual que utiliza para delimitar los tres tótems de la cultura mexicana y los cuales corresponden, cronológicamente, a la Virgen de Guadalupe, al presidente Benito Juárez y a los esqueletos. Ahora bien, la última de estas formas es relevante en tanto “el uso familiar de la muerte como tótem nacional pertenece a la tercera etapa histórica de reconstrucción y nacionalismo en México, la cual se encuentra generalmente asocia a la Revolución Mexicana

¹³ La cita original indica: “A fragmented society is thus dramatized by means of a fragmented text. One cannot, of course, assume authorial intent in this linking of form and content, but the insistent employment of fragmented structures in novels that depict a splintered society does suggest an underlying conceptual nexus” (1997: 19).

¹⁴ La cita original indica: “tutelary signs that represented the ancestral figure of the group as a whole” (Lomnitz, 2005: 23).

(1910-20)” (43).¹⁵ De este modo, el esqueleto constituirá un modo de representación históricamente asociado a la idea de revolución, luego de que el imaginario satírico de la calavera de José María Posada haya sido actualizado como una figura emblemática de crítica política y social durante dicha época.

Además de lo anterior, Lomnitz precisa que la Muerte, a partir de la tradición de Posada, de Rivera y otros tantos, se habría posicionado como una figura de la revolución que daría origen, de forma colectiva, al estado moderno mexicano (440), el cual se sustentaría sobre la base de una política de control sobre la muerte. Al mismo tiempo, y respecto al trabajo de Posada, indica: “usó el esqueleto como figura clave para formular crítica política y social, a través de los más de 20.000 grabados que publicó y en los cuales reforzó la particular conexión que la generación revolucionaria hizo entre el uso humorístico — muchas veces irónico—, el uso del imaginario de la muerte y del nacionalismo mestizo mexicano” (2005, 48).¹⁶ Es de este modo cómo el peculiar tercer momento de representación estaría dado por una genealogía de reconstrucción histórica y nacionalista estrictamente ligada a la revolución mexicana (43), y el cual respondería a un proceso de hibridación cultural¹⁷ concerniente a una herencia azteca en torno a la idea de muerte y sacrificio, a la violencia ejercida en el marco de la conquista española, a la influencia de la idea de trascendencia espiritual de la religiosidad cristiana, además de la apropiación histórica de la muerte como vehículo para justificar el terrorismo de Estado en México.



Figura 8. Taibo II, Paco I. y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*, pp.272-273

¹⁵ La cita original indica: “the use of familiarity with death as a national totem belongs to the third great wave of historical reconstruction and nationalism in Mexico, a wave that is generally associated with the Mexican Revolution (1910-20)” (Lomnitz, 2005: 43).

¹⁶ La cita original indica: “his use of the skeleton as the key figure for social commentary and political critique in the bulk of his more than twenty thousand published engravings buttressed the special connection that the revolutionary generation made between the humorous, and often ironic, use of death imagery and Mexican *mestizo* nationalism” (Lomnitz, 2005: 48).

¹⁷ La idea de hibridación cultural es clave para entender lo que representa la idea de Muerte, pues a través de ella la tradición del colonizador y del colonizado establecen una dinámica de relación que afecta en ambos sentidos: “Mexican attitudes toward death are generally understood as peculiarly powerful instances of cultural hybridity or *mestizaje*, an area of life in which indigenous and popular culture has enveloped and transformed the culture of the colonizer. In this respect, Death occupies a peculiar, if not unique, position” (Lomnitz, 2005: 40-1).



Figura 9. Taibo II, Paco I. y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*, pp. 274-275.

En *Pancho Villa toma Zacatecas* la figura de la muerte, a nivel narrativo, acecha la totalidad del texto, como espejo de su primacía durante la batalla de Zacatecas y en relación con la gran cantidad de bajas humanas que dejó el propio cometido revolucionario (figuras 8 y 9): “Hasta a mí que me gusta andar jugando con la muerte, Zacatecas me espantó. Mucha muerte. Demasiada muerte” (Taibo y Eko, 2013: 273). Al mismo tiempo, el fondo negro que predomina a lo largo de las más de 300 páginas de la novela gráfica se encarga de perpetuar, también a nivel material, la preeminencia de la muerte. No obstante, cabe destacar que existe una inflexión con respecto a esta modalidad al momento de plasmar el sueño revolucionario de Villa (figura 10), pues en estas escasas páginas el fondo negro se alterna por una tonalidad blanca. Así también esto se replica en el deceso honorífico de Trini Rodríguez y en la secuencia de fusilamiento del Coronel Montejo, de manera que el blanco sirve para representar la muerte de fieles revolucionarios con un dejo de vivacidad y, quizás, de dignidad (figuras 11 y 12).

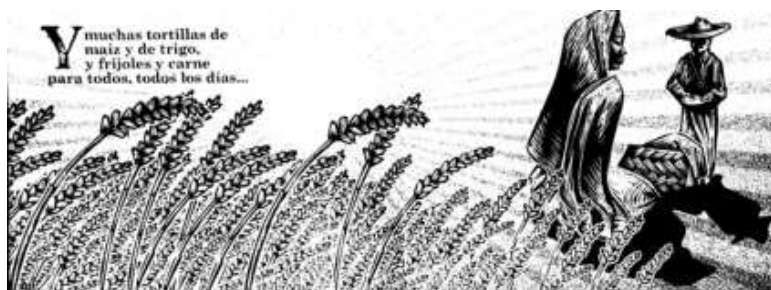


Figura 10. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*, pp. 132-133

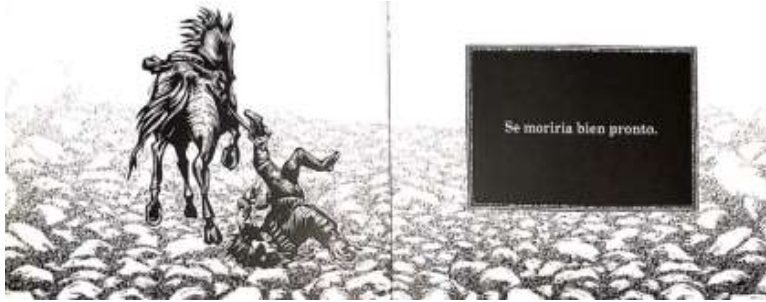


Figura 11. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*. Muerte Trini Rodríguez, pp. 210-211



Figura 12. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*. Fusilamiento de Montejo, pp. 292-293

En el mismo ámbito material, y tal como se indica en su contraportada, “el expresionismo alemán, la gráfica socialista de *New Masses*,¹⁸ el Taller de Gráfica Popular y los dibujos de calaveritas” sirvieron como inspiración para articular la estética de esta narrativa gráfica. Así, el uso de la sombra y del claroscuro son sintomáticos del ambiente terrorífico que se trata de emular en esta deformada y mortuoria realidad, lo cual también es consecuente con el estilo expresionista de los grabados “Dier Krieg” del alemán Otto Dix, fuente de inspiración para Eko. Ahora bien, será el uso del estilo esquelético del TGP lo que consolidará la caracterización mortuoria preponderante en esta versión gráfica y la cual queda ejemplificada cuando se retrata a las figuras del alto mando federal (figura 13), así como también cuando se representan los rostros de los soldados federales, quienes marchan zombificados, anónimos y cabizbajos hacia la batalla (figura 14).

¹⁸ Esta influencia es coherente con la apropiación del estilo declaradamente marxista y panfletario de la revista neoyorkina *New Masses* —en la que contribuyó activamente John Reed. Así, en su dimensión material, el tajante blanco y negro, los trazos rojizos de su portada y contraportada, los delineados simples y directos; emulan el estilo de la llamada propaganda de agitación —o *agitprop*— utilizada por dicha revista, y cuyo origen se remonta a la Rusia comunista de inicios de siglo XX.



Figura 13. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*. Soldados federales, pp. 62-63



Figura 14. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*. General Antonio G. Olea, 56-57.

Dicha recuperación, por lo demás, entraña una referencia a la idea de muerte como tercer tótem mexicano de Lomnitz, además de la capacidad para hacer confluir tradiciones y movimientos cuya estética también se sustente en la representación de la muerte, tal y como ocurre con el TGP. Al mismo tiempo, la capacidad para utilizar la muerte en un sentido satírico permite subvertir, de un modo u otro, una política de terror estatal fundada en el control sobre la misma. En este sentido, Helga Prignitz destaca del TGP su facultad para haberse “alejado del arte propagandístico [y] para retomar una visión humana de los problemas políticos” (1992: 59). Dicho cometido, a nivel estilístico,¹⁹

¹⁹ En algunas revistas estridentistas como *Irradiador*, *El universal ilustrado*, *El Machete* y *Horizonte* es posible advertir una estética similar a la del TGP. Ahora bien, Tatiana Flores, en su libro *Mexico's Revolutionary Avant-Gardes. From Estridentismo to ¡30-30!* (2013), señala que más allá de una pertenencia estricta a dicho movimiento, la similitud obedece a la influencia que esta escuela ejerció en el estilo del taller a través de diversos artistas que contribuyeron en el TGP y que habían estado ligados a la corriente de vanguardia mexicana —y en algunos casos también al grupo !30-30! (302) —, tales como Fernando Leal, Jean Charlot, Ramón Alca de la Canal, Gabriel Fernández Ledesma y Fermín Revueltas. El más importante de éstos habría sido Leopoldo Méndez, quien además de ser uno de los fundadores del TGP, proveería la estética base —líneas gruesas, negras y dinámicas— con la cual se producirían los principales grabados del periodo posevolucionario¹⁹ (treintas y cuarentas), época en la cual el TGP —y Méndez— habría alcanzado su máximo desarrollo estilístico, según Flores (224). Asimismo, la misma autora señala que un dato relevante para explicar la conexión directa entre el TGP y el estridentismo —pese a sus matices formales— sería que Maples, precursor de dicha vanguardia, en 1926 fue nombrado Secretario General del Gobierno Estatal de Veracruz, lo que habría

tiene como referente a José María Posada, quien “aprovecha las calaveras para criticar al poder, retratar al pueblo, elogiar amigos y colegas, festejar el inevitable triunfo de la muerte sobre los vivos. Posada se ocupa del tema universal de la muerte en una festiva versión contemporánea de la danza macabra” (López Casillas, 2003: 49). De este modo, la calavera se transforma en una herramienta estética para el arte revolucionario; y no es casual que Posada se convirtiera en uno de los referentes del TGP, en consideración de que Diego Rivera entiende su arte como el único verdadero, positivo, uno que no imita los modelos extranjeros exigidos por la burguesía (en O'Higgins y Vanegas Arroyo, 2002: 5).

Ahora bien, estudiosos de Posada como Rafael Barajas, en *Posada, mito y mitote* (2009), desmitifica la contribución directa del artista a la estética de la Revolución Mexicana, ya que las calaveras serían anteriores a la denominada Garbancera —creada por este último y, posteriormente, popularizada por Diego Rivera mediante la “Catrina”. En este ámbito, agrega Francisco Reyes Palma, el uso de “calaverismo político” habría sido una de sus influencias directas, dada su particular forma de desenterrar la podredumbre de la vida política y social, desde la época juarista. Para tal efecto, indica a Santiago Hernández como su legítimo creador (en Galí Boadella, López Casillas y Suárez, 2006: 56). Sin embargo, a pesar de que Juan Villoro, otro de los estudiosos de Posada, concuerde con estas aproximaciones, igualmente valida la injerencia de Posada en el TGP, debido a que su creación artística políticamente comprometida habría sido crucial al momento de tomar la estética de sus calaveras como referente para la producción revolucionaria y posrevolucionaria (en López Casillas, 2013: 19).

Al mismo tiempo, es relevante que en el prólogo a libro *Posadas. El grabador mexicano*, Suárez señale que el grabado, como disciplina gráfica, a finales del siglo XIX y principios del XX, no fuera “considerado una rama de las bellas artes sino un medio para enterar al público de los acontecimientos locales y nacionales” (2006: 8). Con ello legitima su poder popular y refuerza la idea de Valeriano Bozal, quien considera la labor de Posada —en conjunto con la de su editor Antonio Vanegas Arroyo— como parte de lo que López Casillas denomina como “periodismo del pobre” (2006: 86). Por último, Galí Boadella, en el mismo número dedicado a Posadas, señala que la injerencia de lo popular se debe a que los antecedentes del grabado mexicano²⁰ son, precisamente, el grabado novohispano, los impresos populares y literatura de cordel (2006: 50). Por lo tanto, que en *Pancho Villa toma Zacatecas* esta técnica sea tomada como

unido definitivamente al estridentismo con el cometido revolucionario del cual el TGP también formaba parte.

²⁰ Duran i Sanpere en *Grabados populares españoles* clasificó los grabados mexicanos en: “juegos (naipes y azar); grabados para romances, historias, coloquios y sainetes; vida social (cartas, tarjetas de visita, invitaciones); infantiles (historias, juegos pedagógicos e imágenes moralizantes); estampas con sucesos ocasionales y del repertorio europeo tradicional (escalas de la vida, vendedores ambulantes, personajes grotescos, animales reales y míticos); toros y otras fiestas y, por último, historia y crítica político-social” (Galí Boadella, 1971: 52).

base para confeccionar las ilustraciones es coherente con la utilización de un formato en el que se fusione arte, información y crítica, al modo de Posadas; pero también constituye una particular conexión, dado que la historieta²¹ —entendida como manifestación de la narrativa gráfica— comparte los mismos orígenes de índole popular que el grabado.

En otro ámbito, los grabados de *Pancho Villa toma Zacatecas* evocan la antigua técnica del daguerrotipo que, tras su invención en 1836, permitió popularizar la fotografía (Cuarterolo, 2002a: 24). Sin embargo, la relación que más interesa entre esta técnica y la idea de muerte —como motivo recurrente en los relatos de la revolución— es cómo esta novela gráfica recupera la estética de la fotografía *post mortem*.²² En los retratos que caracterizan a personajes federales o adversarios de Villa,²³ como Luis Medina Barrón, Benjamín Argumedo, Antonio G. Olea o Pascual Orozco (figuras 14, 15 y 16), emana la representación mortuoria propia de este estilo: “En las primeras fotografías mortuorias, la cámara se ubicaba casi siempre al mismo nivel que el sujeto y siempre se daba especial énfasis al rostro. El resultado era una confrontación muy directa con el cuerpo del difunto” (Cuarterolo, 2002a: 29).



Figura 15. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*. Benjamín Argumedo, p.54

²¹ Al mismo tiempo, es interesante pensar la posibilidad de una genealogía material en la producción de estos objetos gráficos, en consideración de que Posada en los inicios de su carrera se dedicó a producir aleluyas, los cuales también han sido identificados como un antecedente directo del denominado tebeo español.

²² Esta técnica tenía tres variantes: “la primera consistía en fotografiar al difunto como si estuviera vivo, la segunda, en fotografiarlo como si estuviera dormido y la tercera, en hacerlo desde su condición de muerto, es decir, sin tratar de ocultar o disimular que había fallecido” (Cuarterolo, 2002a: 26).

²³ En la novela gráfica también se recupera una vertiente popular de esta práctica: fotografiar niños o “angelitos”, como se les denominaba (Paco Taibo II y Eko, 2013: 134-5).



Figura 16. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*. Pascual Orozco y Victoriano Huerta, p. 59



Figura 17. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*, pp. 48-49.

De este modo, los adversarios villistas son condenados a muerte desde su representación, lo que sitúa una conexión importante si pensamos en la influencia que la lógica de las calaveras políticas —recurrente en el estilo panfletario del TGP de los años cuarenta— pudiera tener en esta personificación. Dichas calaveras, además de la imagen mortuoria, eran acompañadas por una suerte de epitafios, contruidos con rimas sencillas y un tono satírico que diera énfasis a la crítica social; similar a la leyenda que acompaña a la primera imagen de Medina Barrón, cuya influencia expresionista, por lo demás, es patente en las delgadas líneas que deforman su rostro (figura 17): “Un casco prusiano emplumado. Las manos que lo toman. La guerrera con muchas condecoraciones. Un taburete. El hombre que se sienta. El rostro, bigote engominado con las puntas alzadas, cejas potentes, Más de 40 años” (2013: 48-49).



Figura 18. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*. Rosalío Hernández y Trini Rodríguez, p. 184



Figura 19. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*. Maclovio Herrera, p. 189.

No obstante, la representación mortuoria contrasta con las poses heroicas con que se caracteriza a los principales aliados revolucionarios que participaron de la batalla, como Raúl Madero, Felipe Ángeles, Tomás Urbina, Aguirre Benavides, Rosalío Hernández, Trini Rodríguez, Maclovio Herrera, Pánfilo Natera, entre otros (figuras 18 y 19). Asimismo, éstos son caracterizados, en su mayoría, en el marco de escenas de batalla, en las que destaca el dinamismo y vivacidad de sus movimientos. Además, a diferencia de los calavéricos federales, éstos son nominalizados (figura 20) en un intento por destacarlos por entre la masa revolucionaria de héroes anónimos.



Figura 20. Taibo II, Paco Ignacio y Eko (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*, pp. 84-85

Reflexiones finales: muerte y revolución

Pensar un modelo para narrar la Revolución Mexicana, a partir del uso de diferentes materialidades y formas genéricas en *Pancho Villa toma Zacatecas*, es también rastrear un mecanismo experimental articulado en narrativas que le preceden, como *Cartucho*, *México Insurgente*, *Pedro Páramo* y *Los de Abajo*, por ejemplo. No obstante, también es posible extender esta correspondencia con respecto a corridos, poemas, calaveras, panfletos, testimonios y autobiografías, cuyo carácter fragmentario les permite proveer diferentes aproximaciones — con menor o mayor distancia histórica— en torno a un mismo evento.

Así, el uso de diferentes géneros para narrar la revolución se plantea como un mecanismo recurrente, que no solo fusiona lo histórico con lo ficcional, la entrevista con la confesión; sino que también actualiza dicha multiplicidad a nivel material, y cuyas formas —académicas, escritas, individuales, populares, orales, colectivas— ofrecen un amplio espectro para pensar la revolución, tal como lo hacía ya el TGP al valerse del arte gráfico como medio de crítica política y social. Igualmente, construir la historia de la revolución a partir de una materialidad fragmentaria es sugerente si entendemos el uso de esta técnica como una forma de reflejar una sociedad dividida, al modo en que ya lo planteaba D’Lugo.

En otro ámbito, el cometido de TGP de utilizar el arte para promover causas sociales, relativas al movimiento obrero y campesino revolucionario, es consecuente con la iniciativa de Paco Taibo II y Eko de recuperar una parte de la historia revolucionaria y llevarla al pueblo con la relevancia histórica que merece, como lo indican en una entrevista a *El Diario* de España. Por lo tanto, y en relación con su cometido político, la idea de propagar el discurso revolucionario a través de diferentes manifestaciones culturales, y entre la clase trabajadora, es retomada por Taibo II y Eko al momento de construir un objeto estético a partir de diversos registros y dirigido a un público que no necesariamente pertenezca a la élite cultural.

Asimismo, y más allá de que Taibo II y Eko articulen una ficción en torno a la batalla de Zacatecas, su propósito obedece a reivindicar, a través de grabados narrativos, un vicio común que identifican en el género histórico y en el modo en que la propia historia narra la Revolución Mexicana: “en lugar de

crecer los eventos, los reduce, los simplifica y para mí era importante darle el peso histórico y humano que tuvo. La guerra es una tragedia: no tiene un solo lado amable, siempre es terrible” (Eko en *El Diario*, 2013: s/p).

Por lo tanto, además de el uso diferentes géneros y tradiciones artístico-culturales, la recuperación de la “Muerte” como motivo estético de la revolución dentro de *Pancho Villa Toma Zacatecas* respondería a una cosmovisión arraigada históricamente en formas populares de representación, anteriores a las mismísimas Garbanceras de Posada. Al mismo tiempo, dicho motivo refleja los modos de un Estado cuya política de la muerte se ha posicionado como la única vencedora —si seguimos la línea de Lomnitz—, y lo cual ha determinado el sistemático fracaso de un histórico cometido revolucionario.

BIBLIOGRAFÍA

- BAETENS, Jan y Hugo FREY (2015), *The Graphic Novel. An Introduction*. New York, Cambridge University Press.
- CLARK D’LUGO, Carol (1997), *The Fragmented Novel in Mexico. The Politics of Form*. Austin, University of Texas, 1997.
- CUARTEROLO, Andrea (2002a), “La imagen en el ritual póstumo. Fotografiar la muerte”, en *Todo es Historia*, vol. 34, n. ° 424, pp. 24-34.
- CUARTEROLO, Andrea (2002b), “La visión del cuerpo en la fotografía mortuoria”, en *Revista Aisthesis*, vol. 35, pp. 51-55.
- “PACO TAIBO II Y EKO REVIVEN EN CÓMIC LA TOMA DE ZACATECAS POR PANCHO VILLA”. *El Diario*. 03 de mayo de 2013. Consultado en <https://www.eldiario.es/politica/Taibo-II-Zacatecas-Pancho-Villa_0_128437734.html> (10/07/2019).
- FLORES, Tatiana (2013), *Mexico’s Revolutionary Avant-Gardes. From Estridentismo to ¡30-30!* New Heaven y London, Yale University Press. DOI: <<http://dx.doi.org/10.3202/caa.reviews.2014.34>>.
- GALÍ BOADELLA, Monsterrat., LÓPEZ CASILLAS, Mercurio y Saúl SUÁREZ (eds.) (2006), *Posadas. El grabador mexicano*. Sevilla, Junta de Andalucía. Consejería de Cultura Editorial RM.
- GARCÍA, Santiago (2010), *La novela gráfica*. Bilbao, Astiberri Ediciones.
- MCCLOUD, Scott (1993), *Understanding Comics. The invisible Art*. New York, HarperCollins.
- ENTREVISTA EKO (2014), “Entrevista Eko - Grabador/Ilustrador del libro: Pancho Villa Toma Zacatecas”. *La Jornada Zacatecas TV*. 20 de noviembre. Consultado en <<https://www.youtube.com/watch?v=g4j19gunpFU>> (10/07/2019).
- LOMNITZ, Claudio (2005), *Death and the Idea of Mexico*. New York, Zone Books.
- LÓPEZ CASILLAS, Mercurio (2003), *José Guadalupe Posada, grabador continental*. Bogotá, MAMBO.

- LÓPEZ CASILLAS, Mercurio (ed.) (2013), *Posada, a Century of Skeletons*. México D.F., Editorial RM y Fundación BBVA Bancomer.
- O'HIGGINS, Pablo, TOOR, Frances y Blas VANEGAS ARROYO (eds.) (2002), *Monografía: las obras de José Guadalupe Posada, grabador mexicano*. México, D.F., Editorial RM.
- PETERSEN, Robert (2011), *Comics, Manga and Graphic Novels*. Santa Barbara (CA), ABC-CLIO.
- PRIGNITZ, Helga (1992), *El Taller de Gráfica Popular en México 1937-1977*. México, Instituto Nacional de Bellas Artes.
- REED, John (1914), *Insurgent Mexico*. New York and London, D. Appleton and Company.
- TAIBO II, Paco Ignacio y EKO (2013), *Pancho Villa toma Zacatecas*. Sexto Piso, Madrid.