

“SOMOS SANGRE”: REACCIÓN A LA VIOLENCIA SOCIAL Y SUBLIMACIÓN

del castigo punitivo en la narrativa
transmediática de La Gran Sangre (2006),
de Aldo Miyashiro

ENSAYO
▼

*“We are blood”: reaction to social violence and sublimation
of punitive punishment in the transmedia narrative of La
Gran Sangre (2006), by Aldo Miyashiro*

Diego Cebreros Tamayo¹

dcebreros@pucp.edu.pe.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8592-8785>

¹ Actualmente cursando maestría en Literatura Hispanoamericana, Pontificia Universidad Católica del Perú.

RECIBIDO [19/10/2020]
ACEPTADO [20/11/2020]
PUBLICADO [30/12/2020]



Pág. 75-87

RESUMEN

La gran sangre es una serie televisiva peruana estrenada en 2006 por el canal Frecuencia Latina, que narra las aventuras de un grupo de vigilantes urbanos, quienes deben rescatar a la hija de un próspero empresario que había sido raptada por El Conde, principal antagonista de la primera temporada. Inicialmente, la serie fue muy popular, lo cual se expresó en altos índices de rating, reuniones con numerosos fans y la producción de cuatro temporadas, una película y un cómic, a modo de precuela. El éxito de la serie, sin embargo, debe entenderse sobre la base del contexto

social en el que se produjo, vinculado a un incremento exponencial de la violencia social tras el clima de inestabilidad política dejado por la renuncia de Alberto Fujimori a la presidencia en 2001, y vinculado al descubrimiento de toda una maquinaria de corrupción que sostenía al régimen. De este modo, la serie y el cómic de La gran sangre deben leerse no solo como una reacción a la escalada de violencia social de la época, sino también como un medio de sublimación del castigo punitivo expresado en las acciones fuera de la ley de los vigilantes, con las cuales el lector/espectador se identifica. Finalmente, se encontró que la narrativa

de la serie aprovecha el vínculo de la sociedad y el castigo punitivo, en relación con la ausencia del ejercicio de la justicia, que tiene lugar en los juicios populares efectuados al interior del Perú, los cuales cuentan con amplia aprobación de la población.

Palabras clave

La Gran Sangre, Castigo Punitivo, Justicia Redistributiva, Sublimación, Violencia Social, Cómicos Peruanos

ABSTRACT

La gran sangre is a Peruvian television series, premiered in 2006 by the frequency Latina channel, which narrates the adventures of a group of urban vigilantes, who must rescue the daughter of a prosperous businessman who had been kidnapped by El Conde, the main antagonist of the first season. Initially, the series was very popular, which was expressed in high ratings, meetings with numerous fans and the production of four seasons, a movie and a comic, as a prequel. The success of the series, however, must be understood based on the social context in which it occurred, linked to an exponential increase in social violence after the climate of political instability left by the resignation of Alberto Fujimori to the presidency in 2001 and linked to the discovery of a whole machine of corruption that supported the regime. In this way, the series and the comic of La gran sangre should be read both as a reaction to the escalation of social violence of the time, as well as a means of sublimating the punitive punish-

ment expressed in the outlaw actions of the vigilantes with which the reader / viewer identifies. Finally, it was found that the narrative of the series La gran sangre takes advantage of the bond of society and punitive punishment, in relation to the absence of the exercise of justice that takes place in popular trials carried out in the interior of Peru, which count with much of the approval of the population.

Keywords

La Gran Sangre, Punitive Punishment, Redistributive Justice, Sublimation, Social Violence, Peruvian Comics

Introducción

La gran sangre fue una serie de televisión de ficción policial emitida por el canal peruano de televisión, Frecuencia Latina, desde el 15 de mayo de 2006 hasta el 30 de noviembre de 2007. Tuvo cuatro temporadas, una película, un libro con el *storyboard* de la película y, tras el final de la primera temporada, una serie de cómics que explican el origen de esta agrupación de vigilantes. La serie fue bastante popular en su momento y alcanzó altos índices de *rating*, lo cual se evidenció en la constante comunicación que los productores mantenían con el público, en su mayoría masculino y juvenil, a través de foros en internet, concursos, eventos en centros comerciales y *castings*, para que los fans aparecieran como extras en temporadas posteriores.

Adicionalmente, la serie-cómic, que explica el origen de los personajes, contó con una enorme aceptación juvenil, aun-

que se criticó el trazo sencillo de las viñetas y los pocos números que aparecieron. Este cómic, al mantener una relación de precuela con la primera temporada de la serie, se entiende como parte de una narrativa transmediática en tanto que funciona como un complemento de la historia que narra la serie televisiva, con lo cual ambos medios, la serie y el cómic, deben leerse en paralelo.

La historia de trama policial, en la cual un grupo de vigilantes persiguen y detienen a diversos delincuentes, se destaca por una estética suburbana que, por un lado, busca invocar como referentes a las historietas de acción y de aventuras y, por otro, muestra historias en las que la delincuencia, los secuestros, el pandillaje, el acceso de los jóvenes a las drogas y la violencia intrafamiliar son parte de la realidad cotidiana que los personajes están llamados a resolver. Este contexto de violencia y percepción de un aumento en la delincuencia parece corresponderse con un incremento real en la tasa de criminalidad durante esos años, que va de la mano con una crisis de representación política.

Por dicho motivo, este trabajo tuvo como objetivo explicar la popularidad de la narrativa transmediática de *La gran sangre*, a partir de un proceso de reacción ante la violencia social del periodo, y de sublimación de la pulsión por un tipo de castigo punitivo y retributivo en el cual, la conjunción entre la estética suburbana y la variante de las historietas de vigilantes, dentro de los cómics de acción, pudieron contribuir en el desahogo de la pulsión por la búsqueda de justicia y de orden social, en un contexto caracterizado por la percepción del incremento de la violencia y la falta de representación política.

La gran sangre como narrativa transmediática

Pocos trabajos académicos han analizado la aparición de la serie y el cómic de *La gran sangre* (2006); dentro de esa breve lista, se encuentra la taxonomía de historietas realizada por Sotelo (2009), donde se enmarca la aparición de este cómic, como parte de un proceso que comprende el periodo entre 1990 y 2005 (a pesar de que este cómic aparece en 2006), como un momento de incremento en la producción de historietas en formatos de comicbook y magazines, debido a factores como la influencia foránea, la aparición de nuevos estilos gráficos (como las historietas norteamericanas o los mangas japoneses) y la “ocurrencia de hechos significativos en el panorama cultural relacionado con las historietas (la muerte de Superman, los 100 años de la historieta, etc.)” (Sotelo, 2009, p. 96), entre otros factores.

El cómic de *La gran sangre*, dentro de esta taxonomía, se enmarcaría en el contexto de la aparición de publicaciones en formato de *comicbook* (espacio que comparte con el cómic *Darkness* (1996), de José Málaga. La taxonomía de Sotelo (2009) no ahonda en la naturaleza transmediática del cómic, pues solo le interesa clasificar esta publicación dentro del conjunto de historietas peruanas, a partir de factores como su tipo de estructura (califica al cómic de estudio como “superestructura narrativa”, por contener hechos iniciales, nudo y desenlace), pero sí señala que su continuidad está ligada al desarrollo de la serie.

Por otro lado, Vásquez (2015) enmarca la aparición de esta serie como un primer exponente de la narrativa transmediática

dentro de un periodo de prueba de la televisión peruana, que empezaba a apostar por este tipo de formatos, con lo cual califica la naturaleza transmediática de *La gran sangre* como “al tanteo” (p. 150). Sin embargo, sí reconoce que esta cuenta con un formato innovador de narrativa, que implica, de acuerdo con Bellón (2012), que el medio en el cual se expanden las historias transmediáticas aporta información particular, que atiende a la propia naturaleza de dicho medio:

Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que sabe hacer mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película, y expandirse en la televisión, novelas y cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o en parques de diversiones. (Bellón, 2012, p. 20)

A partir de lo indicado, el cómic *La gran sangre* constituyó un aporte de información que la serie —debido al formato en el cual se transmitía (serie televisiva)— no podía proporcionar. Esto no solo consiste en el hecho de que el cómic funciona como una precuela respecto de la serie original, sino que también tendrá características que complementan a la serie y que dan cuenta de otros aspectos que el formato televisivo o bien no podría o simplemente no se ha preocupado en proporcionar. En ese sentido, como señala Vásquez (2015), la serie *La gran sangre*, al ser la primera en emplear este tipo de narrativas, lo hizo “al tanteo”, pues originalmente solo se tenía previsto la emisión de la serie televisiva, pero debido a su enorme popularidad se lanzó el cómic complementario. Cabe destacar que la serie se concibió originalmente

como una especie de cómic *live action*, pues el opening mostraba a los personajes como parte de unos paneles de historietas que, de pronto, cobraban vida y se salían de las viñetas.

Adicionalmente, es necesario resaltar que la serie da pistas, en forma de easter eggs, de las posibles influencias que motivaron su aparición. Dentro de ellas, se evidencia que uno de los personajes, Johan, un joven que entrena artes marciales con el Dragón (líder de *La gran sangre*), se queda dormido leyendo historietas y, según se ve en un primer plano, Johan está leyendo el N.º 10 del cómic de DC *The Question*. La referencia no es una coincidencia, pues los personajes de este cómic son muy similares a los de la serie; sin embargo, esta referencia da cuenta del modo cómo esta serie televisiva debe ser asimilada (como una especie de cómic *live action*) y, como se detalla más adelante, también indica el tipo de sublimación que permitirá a los espectadores y lectores.

Entonces, la aparición del cómic, al terminar la primera temporada, complementa muy bien la historia de la serie, pues no solo permite al lector leer la historia de la secuela, a partir de la información proporcionada por la serie, sino que el propio formato de la serie ha familiarizado al lector con los referentes que exige a los espectadores, facilitando la lectura del cómic. Más aún, como se presenta más adelante, el ambiente suburbano de la serie (que implica canciones de hiphop y la tipografía de grafitis) también se corresponde con el tipo de trazo del cómic, que recuerda al de las historietas alternativas estadounidenses, en tanto que proponen una estética transgresiva.

Ambiente suburbano e historieta alternativa

La serie de *La gran sangre* es una ficción policial de vigilantes. Empieza con el secuestro de la hija de un próspero empresario de Gamarra, suceso que motiva el reencuentro de esta agrupación de justicieros, los cuales se habían separado por un desacuerdo anterior al inicio de la serie. Conforme avanzan los capítulos, se narra el proceso mediante el cual estos vigilantes consiguen pistas e información, por medio de sus contactos en el mundo del hampa, para llegar a la guarida de El Conde, el antagonista de la serie, quien mantiene secuestrada a la hija del empresario. Tras un enfrentamiento final entre los integrantes de *La gran sangre*, El Conde y sus secuaces logran escapar, mientras que los vigilantes rescatan a la joven y se deja un final abierto, asegurando la posibilidad de una segunda temporada.

El cómic salió a la venta en los kioscos del país al finalizar la serie. En él se narra el origen de esta agrupación de vigilantes y el motivo de su separación, antes del inicio de la serie televisiva. Sin embargo, algo que diferencia a esta serie de otras con una trama policial —que suelen presentar una estética *noir*—, son sus referencias a la movida subterránea, a través de los géneros musicales que emplea, así como por el uso de trazos amateur propios de los cómics alternativos estadounidenses. Ambas referencias otorgan, tanto a la serie como al cómic, un aura o esencia de transgresión y rebeldía, lo cual se relaciona con el contexto social en el que se originan. Al respecto, se propone que esta aura de transgresión se vincula con el proceso de reacción y sublimación de la violencia social, la cual se relaciona

con la popularidad de esta narrativa transmediática.

Respecto a la serie, existen constantes alusiones a la cultura subte y del hiphop. Tanto el opening de la serie como la portada del CD con la banda sonora que salió al finalizar la primera temporada, creada específicamente para la serie, presentan una portada en la cual se lee el nombre de la serie con una tipografía de grafiti, mientras que el símbolo que caracteriza a la agrupación, dos brazos entrecruzados con un corte al medio que los une (el cual recuerda a la escultura característica del Templo de las manos cruzadas), presenta gotas de pintura y rectángulos sin pintar en el borde de la circunferencia, como si el símbolo se hubiese pintado recientemente usando un molde de cartón. Al revisar la banda sonora de la serie, se observa que muchas de las bandas que colaboraron en la producción se insertan en géneros que fusionan el rock alternativo peruano, el hiphop y, en pocos casos, la salsa. En este sentido, según Greene (2015), el calificativo de rock suburbano o subte, como se conoció a la variedad local del punk alrededor de 1984 y 1986, estuvo ligado a la rebeldía juvenil y al disenso político con el statu quo del momento. Añade el mencionado autor:

El punto aquí es que el punk funge en todas partes como un espacio para la rebeldía juvenil, pero raramente lo ha hecho en un contexto con tal polarización política. Por tanto, en el Perú hay una relación inevitable, pero no palmo a palmo, entre el “rock subterráneo” y la “política subversiva”, que se ofreció como una alternativa al statu quo capitalista que el Estado buscaba defender. (p. 267)

Por otro lado, Greene (2015) señala que el rock subterráneo peruano siempre

estuvo ligado a la mezcla de géneros, lo cual se evidencia en la elección del *soundtrack* de *La gran sangre*, el cual incluye música nü-metal, que fusiona elementos del rock alternativo y el rap. Por el lado de la movida hiphop en el Perú, Jones (2015) rescata el potencial que tuvo en nuestro país como medio forjador de la identidad y de posicionamiento social. De este modo, el hiphop peruano buscó afianzar los sentimientos de identidad local, según la procedencia de quien lo ejecute, al tiempo que, por sus bajas barreras de participación (en tanto que solo se exige la voz, el cuerpo y la mente), permitió la posibilidad “de una ruta más accesible y dúctil para imaginarse como parte de un Perú moderno y progresista” (p. 318).

Además de esto, y junto con la movida subte local, la dimensión política del hiphop peruano se ha manifestado a través de “eventos, talleres y marchas donde se discuten y se protestan los impactos del neoliberalismo, el conflicto interno y los abusos del Estado” (Jones, 2015, p. 319). En síntesis, la dimensión transgresiva del rock subte peruano y del hiphop se encuentra presente desde su evolución en la escena local y, al incluirse como parte de la banda sonora de la serie *La gran sangre*, esta aura transgresiva se transfiere y forma parte de la identidad de dicha narrativa, la cual estará ligada, como se detallará más adelante, a una propuesta de sublimación de la violencia. Por lo pronto, esta identidad de rebeldía y transgresión también se encuentra plasmada en el cómic que funciona como precuela, aunque como elementos propios del medio en el que se transmite.

Dentro de los elementos formales del cómic, se encuentra, como parte de su identificación con la serie televisiva,

el empleo de tipografía de grafiti en el título y el símbolo de brazos cruzados con la apariencia de haber sido pintados a partir de un molde de cartón. Al interior del cómic, lo que predomina son los trazos en un estilo amateur, pues se asemejan a bocetos garabateados con un aire rústico en los contornos, mientras que, para la representación de las sombras, se emplean las rayas en diagonal paralelas, características de los cómics alternativos, que buscaban una mejora en la calidad, al ser impresos en fotocopiadoras, y que este es un medio económico de reproducción (Hatfield, 2005). Este último rasgo es significativo en la identidad que se busca brindar al cómic, pues, al ser impreso y distribuido a gran escala y con el auspicio de un diario local, el uso de este recurso para las sombras se vuelve innecesario, de lo cual se infiere que ha sido intencional.

En ese sentido, es posible vincular el estilo gráfico amateur del cómic de *La gran sangre* con la tradición de fanzines alternativos peruanos de los ochenta, que encontraban un modelo de protesta en el movimiento *underground* norteamericano. Según Sagástegui (2020), estos fanzines empezaron “as a profound form of protest with underground rock as its protagonist, followed by comics” (p. 102), en el contexto del conflicto armado interno. El tipo de trazos, entonces, obedecería a una intención por parte del ilustrador de evocar esta tradición de fanzines contestatarios peruanos, que logra mediante el trazo amateur y que, curiosamente, fue criticado por los lectores, como se puede ver en la recopilación de cartas de los fans que se incluye al final, a partir de la entrega número 6.

Curiosamente, poco después de la aparición del cómic de *La gran*

sangre, el sello Contracultura empezó a reeditar historietas peruanas de autores ligados a la movida del *fanzine underground* peruano, como Jesús Cossio, David Galliquio o Juan Acevedo. Esto demostraría que, en ese entonces, existía un interés por este tipo de estética contestataria y contracultural. Los motivos del gusto por esta estética, sin embargo, pudieron estar vinculados a un contexto social problemático, en el que el aumento de la delincuencia y la inestabilidad política darían pie no solo a la aparición de historietas con temática de vigilantes, sino también a una pulsión social por la satisfacción de un tipo de justicia con rasgos punitivos y retributivos, diferente del restablecimiento del orden social impulsado desde la ley. Este tipo de justicia, como se explicará posteriormente, resulta transgresivo, ya que no se enmarca en los límites de la ley, pero surge en contextos de inestabilidad social, por la enorme sensación de que se debe reestablecer algún sentido del orden.

Contexto de inestabilidad social y justicia punitiva retributiva

El contexto social inmediatamente anterior a la aparición, tanto de la serie como del cómic de *La gran sangre*, parece haber sido especialmente problemático. Según datos del Instituto Nacional de Estadística e Informática (2011), se produjo un significativo aumento en la tasa de homicidios entre los años 2004 y 2005, crecimiento que se mantuvo hasta el 2006 y años posteriores con una tendencia al alza. De una media de 4.91 % entre los años 2000 y 2004, este número pasa abruptamente a 10.99 % en 2005 y a 11.16 % en 2006. Esto se refleja en el número de homicidios por año durante

el mismo periodo: de una media de 1314 homicidios por año entre el 2000 y el 2004, este número se incrementa a 3037 en 2005 y a 3141 en 2006.

Al respecto, se tiene que el principal motivo de los homicidios en el Perú, durante el periodo de tiempo señalado, se relaciona con enfrentamientos personales y violencia intrafamiliar, dirigida principalmente y en un alto porcentaje hacia las mujeres. Por otro lado, según el estudio Ciudad Nuestra (2011), el 48 % de los homicidios se cometieron con armas de fuego, cifra que en ese periodo no alcanzaba el porcentaje de otros países (80 %), pero que el estudio no deja de señalar como relevante. Consecuentemente, de acuerdo con la encuesta internacional de Corporación Latinobarómetro (2011), la preocupación por la inseguridad en el país tuvo un incremento importante, precisamente, a partir del año 2006, año en el que se emitió la serie.

Estos datos son relevantes, pues dan cuenta de la sensación de inseguridad ciudadana durante el periodo de emisión de la serie. A todo ello, se agrega el clima de inestabilidad política que el país aún trataba de resolver. Durante los primeros meses del 2006, en medio de juicios y condenas a dirigentes de la agrupación terrorista MRTA, son absueltos algunos integrantes del colectivo Patria Roja, al no demostrarse su culpabilidad. Sin embargo, algunos medios cuestionaron dicha absolución, pues, en medio del clima de las próximas elecciones presidenciales, se sugirió que dicha absolución se relacionaba con un apoyo indirecto al entonces candidato presidencial Ollanta Humala. Meses después, el 16 de mayo, el expresidente Alberto Fujimori, quien aún no había

sido condenado por la justicia peruana, sale de la cárcel en Chile tras pagar una fianza, a pesar de que en su proceso de extradición todavía se contempla el peligro de fuga. Un mes después, tras una segunda vuelta, Alan García es elegido presidente de la República por segunda vez, lo cual generó acaloradas críticas por quienes experimentaron en carne propia la inflación y escasez de su primer Gobierno. En este marco, en medio de la incertidumbre política y el incremento de la delincuencia reflejado en el aumento de los homicidios y el uso de armas de fuego, no resulta extraño que aparezca una serie televisiva en la cual un grupo de vigilantes logran provocar una sensación de restablecimiento del orden, al generar justicia por sus propias manos.

Este fenómeno en el que la sensación de inestabilidad social tiene un impacto en el consumo de cómics no es nuevo, pues se refleja en el aumento del consumo de cómics de vigilantes durante el incremento porcentual de las tasas de delincuencia en los años ochenta en EE. UU. Según Scully y Moorman (2014), el miedo al crimen y una sensación de falta de ayuda es lo que motiva la aparición de estas historietas, lo cual traslada una visión más áspera de la justicia vigilante a los cómics más convencionales.

Del mismo modo, el aumento en la compra de cómics de vigilantes también se relacionó con el clima de inseguridad nacional tras el atentado terrorista al World Trade Center en septiembre del 2001. Al respecto, Heerkens (2018) indica que los años noventa en EE. UU., se conocen como “the long nineties”, un periodo de relativa estabilidad socio-económica que se rompe tras el atentado a las Torres Gemelas; cuando esto

ocurrió, el número de ventas de cómics de vigilantes se incrementó significativamente: “As those feelings of safety [del periodo conocido como “the long nineties”] were destroyed, the stressor index rebounded almost immediately, a change that was reflected in an uptick in aggregate sales in vigilante titles” (Heerkens, 2018, p. 19).

Entonces, el clima de inestabilidad social suele relacionarse con el aumento en las ventas de los cómics de vigilantes, pero esta relación también está ligada a los efectos psicológicos que el consumo de cómics de vigilantes produce en los lectores. En particular, la motivación para la adquisición de los cómics indicados se relaciona con el deseo de un tipo de justicia punitiva que busca la retribución y la incapacitación de aquellos por quienes nos sentimos ofendidos. Más aún, las escenas violentas en las que participan personajes como los vigilantes tienen, de acuerdo con Phillips y Strobl (2013), una “resonancia emocional retributiva” (p. 17), es decir, permiten que el lector se involucre emocionalmente con la acción punitiva en la que los vigilantes participan, de tal forma que participa en el acto del castigo que está narrando la historia. Al respecto, Garland, citado por Phillips y Strohl (2013), indica que el castigo evoca un espectro de emociones, desde el deseo por tomar acción para corregir la injusticia, hasta “sentimientos básicos de gratificación sádica por el sufrimiento de otros, efectuados por el poder punitivo” (p. 17).

Regresando a la narrativa transmediática de La gran sangre, se encontró que su aparición en un contexto de incremento de la delincuencia e inestabilidad social, permite que el lector se involucre en una narración que promete

satisfacer el deseo de justicia punitiva y la retribución que genera ese clima de inestabilidad. Al inicio de la serie, se crea un clima de inestabilidad social y violencia, cuando se muestra la escena del secuestro de la hija del empresario, quien recurre a la agrupación de vigilantes para que la rescaten, con lo cual se genera en el espectador el deseo por la resolución de esa atmósfera de violencia. Por otro lado, a lo largo de la serie, se muestran secuencias en las que esta joven es amordazada y amenazada de muerte, acciones que tienen la función de mantener el suspenso del espectador para que el deseo por la resolución no se diluya. Estas escenas motivan a que los integrantes de La gran sangre se vuelvan a reunir y se involucren en la lucha contra los diferentes secuaces de El Conde, quien no escatimará esfuerzos en recurrir a la violencia usando armas de fuego y explosivos. La progresiva derrota de El Conde, a partir del rescate de la joven, funciona como una justificación para que los vigilantes recurran a las artes marciales, que en la serie se representan tanto como una forma de autocontrol de los impulsos violentos como un medio para defenderse. Es en estas escenas que el espectador se ve emocionalmente involucrado, al recibir esa resonancia emocional retributiva, que le permite satisfacer el deseo punitivo de obtención de justicia que la serie desarrolla.

En el caso del cómic, la retribución de la justicia punitiva se expresa a partir de la confirmación de la incapacidad del sistema de justicia, al cual se identifica como el principal culpable del incremento de la delincuencia. Al inicio del primer número, se narra el contexto en el cual Dragón, el líder de La gran sangre, toma la decisión de formar un grupo de vigilantes

con sus amigos. Las primeras páginas detallan el origen de esta agrupación como una “leyenda” que comenzó con “un juicio injusto”. Para expresar el cambio de tono en la narración que parte de la mención a La gran sangre como una “leyenda” y da paso a la injusticia de las autoridades, se recurre al empleo de un ángulo en contrapicado que muestra el símbolo de La gran sangre pintado en una pared, que se impone a un cielo pintado de amarillo. Esta página, al dar paso al origen de la leyenda a partir de “un juicio injusto”, nos muestra viñetas desencajadas que emplean diversos tonos de gris y se encuentran desordenadas. En una de ellas, los grilletes que esposarán al Dragón se salen del marco de una de las viñetas, mientras que la sentencia del juez que encierra al Dragón se expresa en letras amarillas (de un tono similar al del cielo de la página anterior), las cuales también se salen del marco de la viñeta que muestra el mazo del juez golpeando la mesa.

Los elementos que salen del marco, relacionados con la viñeta que muestra el rostro desesperanzado del Dragón en un ángulo en picado, dan cuenta de la transgresión del sistema de justicia peruano, el cual pareciera no restringirse al imperio de la ley cuando incurre en actos de corrupción, como el encarcelamiento a un hombre inocente (en la serie televisiva se nos indica que el Dragón fue capitán de la policía, y que su encarcelamiento se dio bajo órdenes de El Conde). Más aún, el empleo del color de la página inicial a las dos siguientes también da cuenta de un estado de relativo restablecimiento del orden (periodo en el que La gran sangre se encuentra en actividad), que tuvo su origen en un periodo oscuro y violento, representado

por la escala de grises de las viñetas que muestran al Dragón sentenciado y siendo violentado en la cárcel.

La mencionada representación de la corrupción de la policía también se puede entender como un acto de retribución de una justicia de tendencia punitiva, pues, al mostrar y representar la corrupción policial, se estaría efectuando un juicio de valor sobre esta institución, que no le es favorable y que resulta en un acto transgresivo, cuya función es apelar a ese deseo de retribución punitivo, es decir, se castiga a la Policía Nacional al representarla como una institución corrupta y responsable del incremento de la delincuencia e inestabilidad social. Entonces, un rasgo característico de esta justicia punitiva retributiva es la satisfacción de las emociones que la narrativa genera en el lector o espectador. Lo mismo ocurrió, según Scully y Moorman (2014), en los cómics de vigilantes durante los disturbios de los años ochenta, pues en estos se buscaba expresar una rabia contenida hacia la incapacidad de la policía:

The mindset that pervaded much of urban America was [...] one of anger. There was anger directed at the court system for not doing its job and anger at the police for not keeping criminals of the streets. In this climate of desperation, society adopted heroes reflective of its times- vigilante heroes. (p. 649)

El ejercicio de este tipo de justicia, sin embargo, es reconocido por los lectores como característico de espacios restringidos, como los cómics o las series televisivas, pues contraviene con la imposición de la ley. Por ello, este tipo de justicia debe expresarse en formas socialmente aceptables (como la creación de trabajos artísticos), es

decir, en un mecanismo de defensa psicológico denominado sublimación.

Sublimación de la justicia punitiva y valor de la amistad

Como se ha señalado, un componente importante de la narrativa transmediática es el desfogue y satisfacción del deseo de un tipo de justicia punitiva retributiva; sin embargo, este elemento no forma parte del orden simbólico de la sociedad, el cual se rige por reglas que tienden, más bien, al sustento del orden social antes que a la satisfacción de las emociones. Más aún, dado que la emisión de la serie y la distribución del cómic están a cargo de instituciones privadas influyentes, como el canal Frecuencia Latina o el diario La República, es que estas no se pueden permitir influenciar a la población mediante mensajes o contenidos que vayan en contradicción con las leyes. Por este motivo, la serie y el cómic de La gran sangre deben encontrar maneras de sublimar esta pulsión por la justicia retributiva en formas socialmente más aceptables, sin que por ello se pierda la carga de desfogue pulsional que la temática policial busca satisfacer.

En la teoría psicoanalítica, la sublimación es un mecanismo de defensa maduro, por el cual, la pulsión sexual es canalizada en logros socialmente “más útiles”, como las empresas artísticas, culturales e intelectuales (Freud, 2011). Bajo esta perspectiva, la estrategia que emplea la narrativa transmediática de La gran sangre consiste en vincular, por un lado, las acciones de estos vigilantes con los objetivos de la policía, a pesar de que esta vinculación no deja de retratar las fallas de esta institución.

Por otro lado, un elemento muy importante en la serie y el cómic es el valor de la amistad, el cual se refuerza de diversas formas en ambos formatos. En la serie televisiva, las acciones de La gran sangre cuentan con el respaldo de un miembro de la policía, quien reconoce que las limitaciones e incapacidad de esta institución se deben a la poderosa influencia de El Conde. Así, es este policía quien recomienda al empresario de Gamarra a contactar al Dragón para que rescate a su hija. Por otro lado, el valor de la amistad es un elemento central para el desarrollo de la trama, lo cual se evidencia cuando uno de estos vigilantes, el Mandril (excombatiente del Cenepa), emplea la amistad para llevarse bien con el sobrino de su casera, quien quería botarlo de su departamento por no pagar la renta. Otro caso es el de Tony Blades, un tahúr y mujeriego miembro de La gran sangre, quien utiliza su facilidad de palabra para evitar que el esposo de una de sus pretendientes lo agrede; al final, se hace amigo de este y Tony escapa rápidamente. Entonces, es el restablecimiento de la amistad entre estos personajes lo que permite que dejen atrás sus diferencias y tomen el caso de la joven secuestrada.

En el caso del cómic, los motivos de la ruptura de la amistad de los personajes forman el eje del argumento de los diez números, ya que, tras un malentendido entre el Mandril y Tony Blades, los integrantes se separan y realizan sus actividades por separado. El cómic N.º 9 es bastante enfático en este aspecto, pues representa las consecuencias de la ruptura a lo largo de todas las páginas. En la portada, los colores vivos de los números anteriores son reemplazados por tonos pastel, que ilustran a los tres integrantes en franjas irregulares, que

los separan unos de otros; además, sus rostros solo se muestran a la mitad, para dar cuenta de la sensación de incompletitud que ocasiona su separación. En la primera página del N.º 9, se retoma la ilustración en contrapicado, que mostraba la pared imponiéndose frente al cielo, con el símbolo de La gran sangre; no obstante, en este caso, la ilustración muestra diversos tonos grises frente a los que se impone el inicio de dos franjas irregulares, pero perpendiculares de color rojo, las cuales dividirán el quehacer de Dragón, Tony y Mandril a lo largo de todo el número.

Por separado, cada uno intentará lidiar con la pérdida de su amistad, la cual se refuerza en su aspecto devastador cuando cada quien decide dejar de intervenir en distintas situaciones de abuso y violencia, como violaciones o maltrato infantil. Esta sensación de apatía y derrota se refuerza cuando, en las últimas páginas, las franjas rojas dan paso a la situación inicial de cada personaje al inicio de la serie, y en la última página se muestran tres viñetas en un fondo negro, que representan las transmisiones televisivas del secuestro de la hija del empresario. Entonces, en el cómic, la importancia del valor de la amistad se refuerza con el empleo del color y la disposición de las viñetas, en tanto que su falta se relaciona con la aparición de situaciones violentas, que motivan la pulsión por la obtención de la justicia punitiva retributiva.

Cabe resaltar que, a lo largo de la serie televisiva y del cómic, la amistad se expresa en el ejercicio de acciones que, aunque ilegales, funcionan como un refuerzo al restablecimiento de la ley y no contravienen los valores que esta promueve. El N.º 9 del cómic funciona,

más bien, para recordarle al lector los efectos de la falta de amistad, relacionados con el incremento de la inseguridad y la delincuencia, y para motivar en él el deseo por la justicia punitiva que, se comprende, llegará cuando la narrativa del cómic dé paso al inicio de la serie televisiva. Por este motivo, para reforzar la vuelta al orden que el N.º 9 ha trastocado con la anulación de la amistad, el N.º 10 resume la trama de la primera temporada de la serie. Estos elementos, como el vínculo de *La gran sangre* con la policía, la importancia del valor de la amistad y la vuelta al orden del último número del cómic, funcionan como elementos sublimadores de la pulsión por la justicia punitiva retributiva, la cual está motivada, de forma indirecta, por el contexto social de incremento de la delincuencia y la inestabilidad política y, por otro lado, por la propia trama de la serie, que no solo muestra escenas violentas y de injusticia, sino que también subvierte, momentáneamente, el elemento sublimador que permite apaciguar esa pulsión: la amistad.

Reflexiones finales

La gran sangre fue una narrativa transmediática que, inicialmente, no se propuso emplear este formato pero que, junto al empleo de la ficción policial, las alusiones a la iconografía de los cómics, los elementos propios de la cultura subte, tanto de los cómics alternativos como de la banda sonora y, finalmente, mediante la sublimación de un tipo de justicia punitiva retributiva, se convirtió en un fenómeno muy popular durante la primera mitad de la década del 2000. Junto a estos elementos, el contexto social pudo contribuir a la popularidad de la serie y el cómic, pues ambos medios satisfacían la pulsión que ese

contexto social estaba motivando. Por otro lado, un aspecto que se podría explorar, en relación con esta narrativa transmediática, es si la sublimación de la justicia punitiva estaría emparentada con una suerte de sublimación de la justicia popular en nuestro país, pues este tipo de justicia no solo busca la satisfacción de una pulsión punitiva retributiva (Mujica, 2007), sino que se ejerce de forma comunitaria. Al respecto, un aspecto resaltante de *La gran sangre* es que estos vigilantes trabajan en conjunto, a diferencia de los vigilantes tradicionales, que trabajan individualmente, por lo que este aspecto podría dar luces respecto a la relación que esta narrativa establece con distintos imaginarios nacionales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bellón, T. (2012). Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación. *Revista Comunicación*, 1(10), 17-31. <https://idus.us.es/handle/11441/32861>
- Capitán Pérez Producciones. (2006). *La Gran Sangre*. Grupo La República.
- Ciudad Nuestra. (2011). *Primera Encuesta Metropolitana de Victimización 2011/Resultados en 35 distritos de Lima*. Ciudad Nuestra. <https://bit.ly/3rcAXf5>
- Corporación Latinobarómetro. (2011). *Informe de prensa Latinobarómetro 1995-2011 Perú*. Corporación Latinobarómetro. <https://bit.ly/3oYtFOO>
- Freud, A. (2011). *The Ego and the Mechanisms of Defense*. Karnac Books.
- Garland, D. (1990). *Punishment and modern society. A study in social theory*. University of Chicago Press
- Greene, S. (2015). Peruanicemos al punk. En R. Romero (ed.), *Música popular y sociedad en el Perú contemporáneo* (pp. 259-281). Instituto de Etnomusicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Hatfield, C. (2005). *Alternative comics. An emerging literature*. University Press of Mississippi. <http://108.166.64.190/omeka222/files/original/52d2d1405c0c83e3935773da8dd44da1.pdf>
- Heerkens, G. (2018). *Justice by any means: the relationship between societal stress and the rise of vigilantism in comic books* [tesis de maestría, Rochester Institute of Technology]. RIT Scholar Works. <https://scholarworks.rit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=10916&context=theses>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2011). *Encuesta Nacional de Pro-gramas Estratégicos (Enapres) 2010. Principales resultados de seguridad ciudadana y accidentes de tránsito*. INEI. <http://inei.inei.gob.pe/microdatos/>
- Jones, K. (2015). Aspectos del hiphop en el Perú. En R. Romero (ed.), *Música popular y sociedad en el Perú contemporáneo* (pp. 302-373). Instituto de Etnomusicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú
- Mujica, J. (2007). Castigo y justicia en espacios locales. Un ensayo sobre la justicia popular en el Perú. *E-Misferica. Performance and Law*, 3(1). http://hemi.nyu.edu/journal/3.1/esp/es31_pg_mujica.html
- Phillips, N. & Strobl, S. (2013). *Comic book crime. Truth, justice and the American way*. New York University Press.
- Sagástegui, C. (2020). The authors of contra-cultura publishing: self-portrayal and the graphic novel. En J. Scorer (ed.), *Comics beyond the page in Latin America* (pp. 93-113). University College of London.
- Scully, T. & Moorman, K. (2014). The rise of vigilantism in 1980 comics: results and outcomes. *Journal of popular culture*, 47(3), 634-653. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jpcu.12146>
- Sotelo, M. (2009). *Taxonomía de las historietas limeñas: propuesta para una clasificación de las historietas producidas y publicadas en la provincia de Lima Metropolitana entre los años 1990 a 2005* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Cybertesis Repositorio de Tesis Digitales. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/1281>
- Vásquez, G. (2015). Transmediación en la televisión peruana. *Conexión*, 4(4), 145-161. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6903782>