

<https://doi.org/10.15446/mag.v40n1.124493>

**CLAUDIA ROJAS-SEPÚLVEDA (INVESTIGACIÓN),  
STEPHANY MÉNDEZ (GUIÓN), IVANQUIO (DIBUJOS),  
GABRIELA ABELLA Y LUIS MORA (COLOR)**

*Memento mori. Intercambios entre la vida y la muerte*

Bogotá, Museo Nacional de Colombia - Universidad Nacional de Colombia, 2025, 188 páginas

De todos modos, no soy ni bendita ni piadosa, solo soy yo, tengo un trabajo que hacer y lo hago. (...).

Para algunas personas, la muerte es una liberación, para otras, una abominación, algo terrible. Pero al final, yo estoy ahí con todos ellos. – Muerte (546).

Neil Gaiman, 2022, *Sandman*, la saga completa volumen 1

**A** lo largo de la historia del noveno arte —como también se conoce a los cómics, historietas o novelas gráficas—, este medio ha servido como espacio para la exploración, la reflexión y la crítica de la realidad social en torno a temas como la violencia, la dominación, la guerra y la segregación, entre otros, lo cual se ha abordado en obras como *Maus*, *Hierba*, *Persépolis* y *El Eternauta*. Sin embargo, no es frecuente que los cómics se utilicen como recurso para comunicar y divulgar los resultados de un proceso de investigación. En este sentido, *Memento Mori* forma parte de un conjunto de trabajos recientes que buscan difundir la ciencia de manera ética, objetiva y asertiva, en un mundo globalizado y saturado de contenidos que circulan a través de la *World Wide Web* y las redes sociales, los cuales no siempre informan ni promueven el pensamiento crítico.

A través del personaje de Ana, *Memento Mori* nos introduce en una historia familiar cargada de traumas y preguntas inconclusas derivadas de eventos de violencia que, aunque Ana no vivió directamente, dejaron una cicatriz generacional que ella intenta sanar desde su rol como estudiante de antropología. Esta condición también permite que el lector o la lectora se acerque al quehacer de quienes acompañaron a la profesora Claudia Rojas-Sepúlveda en la formulación y ejecución del proyecto de Bioarqueología en el globo B del Cementerio Central de Bogotá, logrando transmitir la complejidad del trabajo de investigación e introduciendo conceptos, enfoques teóricos y metodoló-

gicos que, aunque pudieran resultar difíciles de comprender para el público desprevenido, se hacen claros gracias a la adaptación de la investigación al guion de la escritora Stephany Méndez, a las viñetas del cómic diseñadas por el historietista Iván Benavides (Ivanquio) y a los recursos complementarios como los epílogos, el glosario y los demás textos que acompañan la obra.

*Memento Mori* se organiza en cuatro capítulos. El primero contextualiza cómo un grupo de investigadores y estudiantes, liderados por la profesora Claudia Rojas-Sepúlveda, empezó a trabajar con los individuos recuperados en un proyecto de arqueología preventiva, explicando los procesos que dieron origen a la sepultura en cementerios y las condiciones en las que se encontraba el material antes de ser intervenido. Posteriormente, se presentan los procedimientos que usualmente se aplican en arqueología y bioarqueología para la identificación, limpieza, registro y análisis de los vestigios de los grupos del pasado, integrando fuentes históricas y etnográficas. En los capítulos siguientes se explica el cuidadoso trabajo que se realiza con los vestigios óseos humanos para darles voz a esas personas y conocer un poco más de sus condiciones de vida y muerte. Finalmente, se profundiza en la construcción de un modelo interpretativo a partir de los datos derivados del análisis de los cuerpos y de algunos elementos de la cultura material.

La construcción de una novela gráfica como esta representa un conjunto de retos que el equipo de trabajo involucrado debió afrontar, no solo al sintetizar los resultados de un programa de investigación de cerca de una década, en el que varios antropólogos y antropólogas desarrollaron sus trabajos de grado, sino también al asumir la responsabilidad de crear un contenido de calidad que cumpliera con los lineamientos éticos, las exigencias gráficas y los requerimientos académicos, en un lenguaje accesible para un público amplio y no necesariamente especializado, que fuera disfrutable y, al mismo tiempo, invitara a la reflexión sobre una realidad que muchas familias en Colombia han debido enfrentar.

Asimismo, la obra desafía la idea errónea de que los cómics son un producto dirigido exclusivamente a un público de nicho y la mirada estereotipada que se tiene de grandes editoriales como Marvel o DC. De este modo, se suma a la iniciativa de articular las humanidades con este recurso narrativo, aprovechándolo como herramienta divulgativa y pedagógica que, como señala Sánchez Mateos (2021, 72), por su estructura semiótica y carácter interdisciplinar puede incentivar el desarrollo de competencias como el pensamiento crítico. En *Memento Mori* se evidencia esta integración entre los resultados de la investigación bioarqueológica, antropológica e histórica, y el diseño narrativo y visual de la obra. Personajes, escenarios y viñetas se entrelazan en un relato fluido, entretenido y profundo. El arte gráfico de Iván Benavides, con el apoyo de los coloristas Gabriela Abella y Luis Mora, destaca por la fidelidad con la que representa los espacios en los

que transcurre la historia, nutrido por la investigación bioarqueológica realizada en el Cementerio Central de Bogotá y sustentado en varios recursos fotográficos e históricos.

Por otro lado, aunque hablar de la muerte puede resultar fascinante para muchos, existe el riesgo de abordarla de manera superficial o sensacionalista. La novela gráfica evita este peligro al insistir en la necesidad de tratar a nuestros ancestros con el respeto y la dignidad que merecen, especialmente cuando se trabaja con los vestigios de lo que fueron sus cuerpos.

Si bien autores como Kamash y colegas (2022) señalan que cada grupo o individuo puede interpretar las narrativas visuales de manera diferente según sus experiencias y referentes culturales, lo que puede conllevar el riesgo de resaltar ciertas ideas y oscurecer otras, *Memento Mori* ofrece la posibilidad de realizar múltiples lecturas argumentadas. Aunque se trata de una obra de ficción, está sustentada en la experiencia de trabajo de varias(os) antropólogas(os), así como en los resultados de investigación obtenidos durante el proceso, y se esfuerza por presentar de forma rigurosa los materiales y vestigios sobre los cuales se interpreta la vida de quienes fueron inhumados en el denominado “cementerio de pobres”.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gaiman, Neil. 2022. *The Sandman: la saga completa, volumen 1*. Madrid: ECC Ediciones.
- Kamash, Zena, Katy Soar, y Leen Van Broeck, eds. 2022. *Comics and Archaeology*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Sánchez, Juan Carlos. 2021. “Un gran poder conlleva una gran responsabilidad: Divulgación de las humanidades a través del cómic”. *Cuadernos de Educación y Desarrollo* 13, 7: 70–83. <https://doi.org/10.51896/atlante/BEIS1935>

JAVIER RIVERA-SANDOVAL

Universidad del Norte

Departamento de Historia y Ciencias Sociales

jwrivera@uninorte.edu.co