

# FILOSOFÍA A TRAVÉS DEL CÓMIC

Trabajo para optar al título de  
Licenciado en Filosofía

Modalidad: Monografía

Presentado por  
Daniel Fabián Mozo Rincón  
Cod.: 2015132018

Directora  
María Camila Espitia Doncel

Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Humanidades  
Departamento de Ciencias Sociales  
Licenciatura en Filosofía  
Bogotá D.C.  
2019

## Resumen

Este trabajo propone a los cómics como una nueva forma de hacer filosofía. Nos enfocaremos en especial en la divulgación. Ello tiene como base que la historieta sea una herramienta con un gran potencial que la filosofía ha ignorado por muchos años. Por ello, se quiere poner a prueba cuál es la dimensión que las viñetas pueden dar a los razonamientos y argumentaciones filosóficas. Se propondrá, entonces, por qué y cómo hacer filosofía por medio de cómics, así como también se demostrará lo consignado en esta investigación por medio de un cómic filosófico creado exclusivamente para tal fin.

Para dicha tarea primero se tendrá que analizar exactamente qué constituye discurso filosófico, para después explicitar cuál es la relación entre la escritura y la filosofía con el objetivo de demostrar que no existe una única manera de realizar actividad filosófica. Esto será propuesto desde la argumentación de Marina Garcés (2013) quien hace una crítica al modelo académico actual en el que prima una estandarización del pensamiento que silencia a la pluralidad de voces y estilos que han existido en la historia de la filosofía.

En la segunda parte, se hará una explicación de lo constituyente del lenguaje de los cómics. Se expondrán los elementos y mecanismos internos que configuran al tebeo como un área diferenciada de sus artes hermanas en vista de que posee sus propias particularidades. Dicha sección estará basada en los postulados de Scott McCloud (1995) y Roman Gubern (1979), los cuales ponen sobre la mesa estudios profundos de lo que sucede dentro y fuera de las viñetas. Se unirá entonces lo recogido en el análisis de los cómics y las generalidades que existen en la filosofía para dar una propuesta coherente de cómo y por qué hacer filosofía a través de cómics, resaltando los principales encuentros que se dan entre los dos campos.

En la parte final se pone en práctica lo discutido en el trabajo con la realización de un cómic filosófico que recoge las principales propuestas e ideas acerca de lo expuesto en la segunda parte del trabajo. Esta última pieza del trabajo de grado tendrá como sustento los conceptos de Camus (1985) con respecto al suicidio, dada la relevancia que tienen los problemas que él expone para la filosofía, al igual que la flexibilidad del tema para ser interpretado por medio de imágenes.

**Palabras claves:** Cómic, filosofía, divulgación.

## **Abstract**

This work proposes comics as a new way of doing philosophy. We are going to focus specially on divulgation. This exploration is based in the fact that comics are a tool with great potential that philosophy has ignored for many years. Thus, we want to test what is the dimension that panels can give to reasoning and philosophic argumentation. It will be proposed why and how make philosophy through comics as well as we will demonstrate the ideas exposed in this investigation through a philosophic comic created exclusively for this purpose.

For that task, we will have to analyze exactly what constitutes philosophic speech to later show what is the relationship between writing and philosophy with the objective of demonstrate that there's no just one way of doing philosophic activity. This will be proposed from the argumentation of Marina Garcés (2013) whom criticizes the current academic model that gives priority to a standardization of thought that silences the plurality of voices and styles that have existed in the philosophical history.

In the second part, it will be done an explanation of what constitutes the language of comics. It will be shown the elements and intern mechanisms that configure comics as an area that differentiates itself from its sister arts given that it possesses its own particularities. This section will be based on the Scott McCloud's (1995) and Roman Gubern's (1979) postulates, which bring to the table profound studies about what it happens inside and outside of panels. Then, it will be unite the collected on the analysis about comics and the generalities that exist in philosophy to give a cohesive proposal of how and why doing philosophy through comics, highlighting the main encounters that are between the two fields.

In the final part, we put the later said on practice with the making of a philosophic comic that collects the main proposals and ideas about the shown on the second part of the work. This last chapter will have as support Camus's (1985) concepts about suicide given the relevance that have the problems exposed by him for philosophy, at the same time that the subject has a flexibility to be interpreted through images.

**Keywords:** Comics, philosophy, divulgation.



- Eisner, W. (1945). The Spirit. *Waterfront* [Figura]. Obtenido de <http://www.djfood.org/wp-content/uploads/2013/08/Spirit-2.jpg>
- Garcés, M. (2013). La estandarización de la escritura. La asfixia del pensamiento filosófico en la academia actual. *Athenea Digital*, 29-41.
- Gubern, R. (1979). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.
- Harvey, R. (2005). Describing and Discarding "Comics" as an Impotent Act of Philosophical Rigor. En J. McLaughlin, *Comics as PHILOSOPHY* (págs. 14-27). Jackson: University Press of Missisipi.
- Herder. (2013). *Karl Marx: El Capital, el manga (primera parte)*. Barcelona: Editorial Herder.
- Herder. (2013). *Karl Marx: El Capital, el manga (segunda parte)*. Barcelona: Editorial Herder.
- Kwak, D.-J. (2012). *Education for Self-transformation*. Springer.
- Lang, B. (1983). *Philosophy and the art of writing*. Lewisburg: Bucknell University Press.
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic - el arte invisible*. (E. Abulí, Trad.) Barcelona: Ediciones B.
- McCloud, S. (4 de Febrero de 2015). Scott McCloud in the secret of humor [Entrevista]. (J. Fassler, Entrevistador) The Atlantic. Obtenido de [theatlantic.com/entertainment/archive/2015/02/by-heart-scott-mccloud/385164/](http://theatlantic.com/entertainment/archive/2015/02/by-heart-scott-mccloud/385164/)
- Montserrat-Molas, J. (2010). Sobre la escritura de la filosofía. *Alpha*, 39-54.
- Moore, A., & Gibbons, D. (2012). *Watchmen*. Barcelona: ECC Ediciones.
- Morris, T., & Morris, M. (2010). *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona: Setanta.
- Nubiola, J. (2010). *El taller de la filosofía: una introducción a la escritura filosófica*. Navarra: Universidad de Navarra.
- Patton, M., & Cannon, K. (2018). *Filosofía en viñetas*. Barcelona: Debolsillo.
- Pictoline. (2019). *Necesitamos hablar sobre el suicidio* [Figura]. Mexico D.F. Obtenido de <https://img.pictoline.com/2019/09/Z5f8ByioqFZXtaBLQUhyrDBjU6fA8je7QB9Kd0NT.png>
- Platón. (1985). Apología. En *Diálogos* (J. G. Ruiz, E. Lledo Iñigo, & C. García Gual, Trads., págs. 137-186). Madrid: Gredos.
- Prada, M., Acevedo, D., & Prieto, F. (2016). *Laboratorio de escritura: Estrategia pedagógica a partir de la propuesta de filosofía como forma de vida*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Ricoeur, P. (2002). *Del texto a la acción: Ensayos de hermenéutica II*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Spiegelman, A. (2017). *Maus*. Bogotá: Penguin Random House Grupo Editorial.

--

#### 4. Contenidos

En la primera parte se analizará exactamente qué constituye discurso filosófico, para después explicitar cuál es la relación entre la escritura y la filosofía con el objetivo de demostrar que no existe una única manera de realizar actividad filosófica. Esto será propuesto desde la argumentación de Marina Garcés (2013) quien hace una crítica al modelo académico actual en el que prima una estandarización del pensamiento que silencia a la pluralidad de voces y estilos que han existido en la historia de la filosofía.

En la segunda parte, se hará una explicación de lo constituyente del lenguaje de los cómics. Se expondrán los elementos y mecanismos internos que configuran al tebeo como un área diferenciada de sus artes hermanas en vista de que posee sus propias particularidades. Dicha sección estará basada en los postulados de Scott McCloud (1995) y Roman Gubern (1979), los cuales ponen sobre la mesa estudios profundos de lo que sucede dentro y fuera de las viñetas. Se unirá entonces lo recogido en el análisis de los cómics y las generalidades que existen en la filosofía para dar una propuesta coherente de cómo y por qué hacer filosofía a través de cómics, resaltando los principales encuentros que se dan entre los dos campos.

En la parte final se pone en práctica lo discutido en el trabajo con la realización de un cómic filosófico que recoge las principales propuestas e ideas acerca de lo expuesto en la segunda parte del trabajo. Esta última pieza del trabajo de grado tendrá como sustento los conceptos de Camus (1985) con respecto al suicidio, dada la relevancia que tienen los problemas que él expone para la filosofía, al igual que la flexibilidad del tema para ser interpretado por medio de imágenes.

#### 5. Metodología

No aplica

#### 6. Conclusiones

El cómic es una poderosa herramienta de comunicación de ideas que desgraciadamente, por cuestiones accidentales históricas, no ha podido tener un encuentro con la filosofía, la cual es una de las tradiciones de ideas más importantes para la humanidad. Sin embargo, con la reivindicación que ha tenido la historieta como medio en los últimos 30 años, y la filosofía abriéndose a otros campos de actividad humana, en tanto no haya solo una forma para hacer filosofía, este encuentro ha venido dando sus primeros pasos. Hay que tener en cuenta una definición de los cómics que abarque más géneros de los que generalmente se piensa, además de las diferentes posibilidades de su lenguaje y gramática para que otro tipo de discursos puedan aprovechar sus posibilidades y encontrar así otra forma de que la filosofía se exprese a nivel gráfico y narrativo.

Evidentemente, la filosofía a través de cómics no es para todo el mundo, no se podría decir que todo pensamiento tenga riqueza visual o que cualquier autor tenga la paciencia para elaborar todo un aparato discursivo por medio de una narrativa metaficcional; no por nada es bien sabido que elaborar tebeos es una labor que requiere mucho tiempo y para muchos podría resultar engorroso. Sin embargo, lo anterior no quita las posibilidades didácticas y divulgativas del cómic que vale la pena explorar. En específico, la dimensión que puede ofrecer los cómics a la filosofía es una en que se abre un mundo de lo visible y lo invisible al lector. Un mundo donde se puede sumergir por medio de herramientas inmersivas que tocan los instintos del ser humano, como por ejemplo verse reflejado en una caricatura. Un mundo donde el lector es un actor activo, donde este da vida a los pictogramas que hay en un papel. Un mundo que se reconstruye constantemente con cada lectura. Un mundo donde los conceptos se pueden manipular literalmente por medio de personajes que los pueden tocar, pues estos adquieren presencia gracias a una simbología que ayuda a identificarlos fácilmente. Un mundo donde la representación del tiempo de manera visual permite al discurso adquirir otro tipo de argumentación, en donde la narrativa visual permita crear

alegorías, historias o incluso ejemplos metafóricos con pictogramas que den paso a la representación del movimiento o la mezcla entre texto e imagen. Un mundo donde la encarnación del pensamiento y del estilo se dé por un proceso de apropiación de la expresividad y fuerza que pueda tener una sencilla línea. Un mundo donde el filósofo no sea el único que se transforme con su actividad, sino que también el público al poder interpelar. Un mundo donde el intento de educar y comunicar ideas que toquen al ser humano en su más profundo ser sea la intención que se halle debajo de las viñetas y los silogismos.

En últimas, al igual que la filosofía, el cómic presenta al lector una invitación para que este no solo interprete el mundo que le rodea, sino a sí mismo también.

<b>Elaborado por:</b>	Daniel Fabián Mozo Rincón
<b>Revisado por:</b>	María Camila Espitia Doncel

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	13	11	2019
--	----	----	------

## Contenido

Introducción .....	1
1. La filosofía y la escritura .....	3
1.1. Generalidades de la filosofía .....	3
1.2. La academia y la tinaja .....	8
1.3. La escritura académica .....	11
1.4. La escritura y otras formas de pensamiento .....	15
2. La filosofía y el cómic .....	20
2.1. ¿Qué es un cómic? .....	20
2.2. El lenguaje de los cómics .....	27
2.2.1. Los pictogramas.....	27
2.2.2. El texto .....	32
2.2.3. Las viñetas .....	34
2.2.4. El cerrado.....	36
2.3. Los cómics como discurso filosófico.....	40
2.4. Tres formas de hacer cómics filosóficos .....	47
2.4.1. Cómics-ensayo .....	48
2.4.2. Cómics con estructura narrativa.....	52
2.4.3. Cómics metaficcionales con estructura narrativa .....	55
2.5. Conclusiones.....	57
3. Un cómic filosófico .....	59
3.1. Sobre este cómic .....	59
3.2. El suicidio absurdo .....	60
Referencias.....	76

## Introducción

Cuando discutimos acerca de problemas de la filosofía lo hacemos principalmente sobre pensamientos plasmados en la escritura; pero ¿qué pasaría si lo hiciéramos acerca de una imagen? Y no solo de una única imagen, ¿qué pasaría si lo hiciéramos sobre muchas imágenes? Pero no solamente sobre varias imágenes, ¿qué tal que esas imágenes estuvieran en una secuencia deliberada? Aún más, ¿qué tal que esas imágenes dispuestas una detrás de otra contaran algo, ya sea una idea o un relato? Ahora, ¿y si llamamos a este conjunto de imágenes cómic? ¿Qué pasaría si la actividad filosófica fuera acerca de cómics?

Los que han leído y se han enamorado de alguna historieta pueden decir sin ningún temor que los cómics son una herramienta didáctica con un enorme potencial. Los dibujos tienen una increíble habilidad para comunicar; una característica que cualquier campo debería aprovechar con el fin de enriquecer su discurso. La filosofía no es la excepción. El matrimonio de la filosofía con la escritura parece ser una relación que algunos podrían apodarar como estrictamente necesaria, puesto que por más de dos mil años ha sido el método de preferencia por los filósofos. Incluso también se puede extender esa relación con la escritura más allá de la filosofía, en tanto ha sido parte esencial de la historia del ser humano. No obstante, aquí se argumenta que, así como la escritura ha sido parte esencial del ser humano, el arte visual también lo es y eso es algo que la filosofía ha ignorado por mucho tiempo<sup>1</sup>.

Este trabajo demostrará que los cómics y la filosofía comparten aspectos fundamentales que pueden dar paso a un encuentro didáctico y divulgativo que puede dar una nueva dimensión al pensamiento filosófico. La tarea no se centrará en analizar cómics de diferentes clases y con personajes constituidos y hallar qué cosas filosóficas hay en sus tramas; sino que se hará una propuesta para que la filosofía pueda ser directamente divulgada a través del cómic, de la misma manera que se ha venido haciendo con la escritura. Es decir que la propuesta busca que la divulgación filosófica suceda directamente en las viñetas de los tebeos. Claro está, dejando en claro que no se quiere reemplazar un método por el otro, en tanto que lo que verdaderamente queremos es que haya una pluralidad de presentación de la filosofía.

Para lograr dicha empresa, el trabajo se dividirá en tres partes: la primera se encargará de mostrar cuál es la base fundamental de la relación entre filosofía y escritura. Por ello el capítulo analizará cuáles son algunas características principales de la filosofía, y cómo afectan a la

---

<sup>1</sup> Esto entendiéndolo al arte visual como forma de expresión de pensamientos. La filosofía le ha dado relevancia al arte visual en ramas como la estética, pero lo ha ignorado en tanto le ha dado predominancia a la escritura como divulgación.

forma en que se escribe. La pluralidad de voces que existen en la escritura misma de la filosofía será uno de los enfoques claves de la sección, pues parece que, en el último siglo y con las transformaciones que ha traído la academia moderna, el artículo científico en revistas indexadas se ha constituido erróneamente como una de las pocas formas de hacer filosofía en la actualidad; cosa que deja de lado otras aproximaciones a la filosofía, incluyendo a las historietas. Por eso es clave demostrar que la escritura filosófica da paso a una amplia gama de estilos. Esta parte estará basada en las argumentaciones de Marina Garcés (2013) y de Acevedo, Prada y Prieto (2016), quienes han tratado la relación entre escritura y filosofía explícitamente y han demostrado que la filosofía es más amplia de lo que pensamos.

El segundo capítulo está encaminado a definir y explicar el lenguaje de los cómics. Mostraremos cuáles son los elementos del cómic que lo diferencian de otros tipos de arte, con el fin de quitar prejuicios como por ejemplo pensar que el cómic es una suerte de hijo bastardo entre la escritura y la pintura o que la historieta es un mero paso hacia la literatura. Para ello, se expondrá el mecanismo interno de aspectos llamativos como los dibujos o los bocadillos de diálogo, así como también otros más sutiles como el cerrado o las transiciones de viñetas. Los dos referentes teóricos principales que se usarán en el capítulo son Scott McCloud (1995) y Roman Gubern (1979), cuyas teorías acerca de las viñetas los convierte en estudiosos infaltables para un análisis profundo del lenguaje de los tebeos. Con dicha explicación se dará paso a considerar cómo se pueden compaginar exactamente los componentes encontrados en la filosofía y los cómics, para constituir un discurso filosófico que use de la mejor forma las herramientas que ofrece el arte secuencial. En esta parte, también habrá varios ejemplos que son fruto de la investigación de referentes de iniciativas que ya han combinado los dos campos. También se clasificarán los tipos posibles de cómics filosóficos, con el objetivo de dar una guía a cualquiera que esté interesado en realizar una obra con estas características.

Por último, en la tercera parte, se recogerá todo lo aprendido en el recorrido de este trabajo de grado en un cómic filosófico que use las principales propuestas desarrolladas en los capítulos anteriores. Para ello, se realizará un ensayo filosófico en forma de cómic acerca de un problema filosófico relevante: el suicidio relacionado con el concepto de absurdo de Albert Camus (1985). Se espera que el ensayo demuestre el rigor argumentativo que lleva consigo la filosofía a través de cómics y sea una invitación para cualquiera que quiera probar una alternativa diferente para representar problemas, conceptos e hilos argumentativos de la filosofía.

## 1. La filosofía y la escritura

“La historia de la Filosofía Occidental es predominantemente una historia de textos escritos<sup>2</sup>” (Lang, 1983, p.19), es un enunciado que nos hace plantear las siguientes preguntas: ¿por qué esto ha sido así desde hace milenios? ¿Existen otras formas de hacer filosofía que no estén relacionadas con el texto escrito? Y, más específicamente, ¿puede el cómic constituir actividad filosófica? Antes de responder esas preguntas, tenemos que ir más atrás y comenzar a explorar exactamente qué es lo que constituye un discurso filosófico y explicitar cuál es la verdadera relación entre escritura y filosofía. Entonces, en primer momento, hay que hablar de filosofía.

Para hacer la indagación tendremos que mirar de cerca las características que constituyen al discurso filosófico y cómo estas afectan al sujeto que se entrega a la actividad filosófica. Luego, se expondrán dos visiones de la filosofía que parten de una analogía sobre Platón y Diógenes el cínico, lo cual nos mostrará que existen dos actitudes en constante tensión que amplían la gama filosófica de manera considerable. Con esto, en la tercera parte se hará una crítica al modelo académico que pretende estandarizar erróneamente a la filosofía bajo unos parámetros que excluyen al cómic y otras formas de pensar. Por último, se analizará la relación entre texto y filosofía, con el fin de resaltar que esta no es una conexión estrictamente exclusiva y que existen otros géneros de la filosofía que ya han sido explorados, así como otros que faltan por explorar.

### 1.1. Generalidades de la filosofía

Agustín de Hipona sabía qué era el tiempo cuando no se lo preguntaban, pero cuando lo intentaba explicar no lo sabía; de la misma manera, los filósofos saben qué es la filosofía cuando no se les pregunta. Es, en general, bastante difícil dar cuenta de una definición exacta y unificada de la filosofía, pues ha sido un tema de debate por muchos siglos y hay una cantidad considerable de posturas que difieren en muchos puntos. Podría decirse, por tanto, que es un debate de milenios. A ello hay que sumarle los problemas actuales de la filosofía y las discusiones de nuevas ramas de la filosofía, que no son precisamente pocas. Por todo lo anterior, este trabajo no podrá dar una definición única, concisa y perfecta de la filosofía; simplemente no nos corresponde esa responsabilidad. Sin embargo, hablaremos de unas generalidades y se enlazarán con la escritura.

---

<sup>2</sup> Traducción propia.

A la pregunta *qué es la filosofía*, Gilles Deleuze y Felix Guattari responden colocando su foco discursivo principalmente en el objeto de estudio de la filosofía: *los conceptos*: “la filosofía es el arte de formar, de inventar, de fabricar conceptos” (Deleuze & Guattari, 1993, p.2). La filosofía no es, por tanto, una suerte de contemplación ni una mera reflexión, puesto que eso se puede hacer prescindiendo de la filosofía:

generalmente se cree que se hace un gran regalo a la filosofía considerándola el arte de la reflexión, pero se la despoja de todo, pues los matemáticos como tales nunca han esperado a los filósofos para reflexionar sobre las matemáticas, ni los artistas sobre la pintura o la música; decir que se vuelven entonces filósofos constituye una broma de mal gusto (Deleuze & Guattari, 1993, p.5).

La filosofía no tiene por qué esperar que otros hagan su trabajo, crear conceptos es una tarea ardua que está implícita en el mismo filosofar. Pero, esto no quiere decir que los conceptos sean entidades abstractas que yacen en un mundo más allá de nuestra imaginación; al contrario, los conceptos salen del ser humano. El filósofo es quien trastoca los conceptos, los crea, los moldea, los retoca y por ello es que un concepto no es el mismo en todas las épocas: están en constante cambio. Así, es como un concepto como *Estado de naturaleza* (que realmente no existía antes del siglo XVII en occidente), en Hobbes viene a significar un estado hipotético antes del estado civil, en el cual el ser humano se encuentra en guerra con los otros; mientras que posteriormente, para Rousseau el Estado de naturaleza es independiente, solitario y pacífico, pues para él, el hombre es bueno por naturaleza. Como se puede observar, el concepto no significa lo mismo en los dos autores.

No solo eso, el mismo filósofo es quien se transforma en ese proceso, filosofar implica enfrentarse a algo, ponerse al frente de un mundo que está escondido y que se despliega en el discurso. Ello implica que uno no puede separar a un autor de un concepto. Los conceptos tienen una firma impresa en su singularidad, una firma que no es difícil de identificar: “sustancia de Aristóteles, cogito de Descartes, mónada de Leibniz, condición de Kant, potencia de Schelling, tiempo de Bergson...” (Deleuze & Guattari, 1993, p.6). Todas estas firmas son reconocidas por cualquiera que haya estudiado algo de filosofía, son nuestro punto de referencia en materia filosófica. Este es un punto muy importante, pues quiere decir que la filosofía no es una entidad abstraída de la realidad, sino una construcción que parte de los sujetos y de su perspectiva del mundo. Pero esto último, no tiene que llevar a pensar que la filosofía es una construcción de sujetos abstraídos, al contrario, tiene que ser una construcción con sujetos activos, porque la filosofía es transformación y que sea así implica que sea

actividad. Este tipo de actividad va de la mano con una transformación del filósofo, una transformación que ocurre en la actividad filosófica. Marina Garcés (2013), designa a este proceso de transformación como un pensamiento *encarnado* ¿encarnado en quién? Encarnado en el filósofo, en el que dispone de la actividad de filosofar, por lo tanto, afirma:

Crear conceptos es, así, un ejercicio de abstracción encarnada. No es ajena al cuerpo del filósofo o filósofa que lo soporta ni a su situación vital, y a la vez va más allá de él a través de una apelación a una razón común, a una inteligibilidad que reclama ser atendida (Garcés, 2013, p.32).

En este sentido, los conceptos no son los únicos que son transformados, sino también el filósofo. Entonces, la filosofía no solo tiene un cuerpo compuesto de conceptos sino también un rostro que yace en el filósofo. De dicha manera, los conceptos puros no existen, o al menos no en la filosofía; el hecho de que estos tengan una firma ya les quita su carácter *puro*. Además, el conocimiento que construyamos tiene que partir, o, lo que es lo mismo, tiene que tener como fundamento a los conceptos primero; pero estos tienen que ser creados. De dicha manera, los conceptos no nos los dan, “no nos están esperando hechos y acabados” (Deleuze & Guattari, 1993, p.4), sino que nosotros mismos los creamos; por eso es que el filósofo sabe que lo más peligroso que puede hacer es manejar conceptos ajenos.

¿Quiere decir el hecho de que la filosofía esté encarnada en los filósofos que sus conceptos no son neutrales y objetivos? Al respecto, Garcés tiene que decir que: “para la filosofía no hay neutralidad del lugar de enunciación. Quien piensa, quien escribe, está implicado y directamente interesado en lo que necesita pensar” (Garcés, 2013, p.32). Una consecuencia implícita en la generalidad de la filosofía como encarnación.

La pretensión de conceptos universales e inmutables ya fue recorrida por la filosofía antes “en su sueño de dominación de las demás disciplinas” (Deleuze & Guattari, 1993, p.5). Podríamos decir que la objetividad está sobrevalorada. La filosofía tiene un rostro y ese rostro es el filósofo y el filósofo tiene una identidad. No se está diciendo que la filosofía es un relativismo, puesto que el pensamiento puede ser interpelado, debatido, transformado. El pensamiento se expone precisamente para que haya un diálogo, para que el pensamiento se construya y se reconstruya públicamente a través de múltiples voces. Pero la filosofía despersonalizada, con pretensiones de universalidad, parece que va en contra de la naturaleza general de la filosofía. No hay filosofía sin rostro dado que:

Hasta la más austera de las plumas filosóficas, hasta la más impersonal y anónima de las escrituras, tiene su tono y su estilo, si realmente ha hecho suyo el problema que está abordando y la necesidad de desplegar sus conceptos y transformarse con ellos (Garcés, 2013, pp.31-32).

Ahora, cuando se habla del filósofo como un especialista en conceptos y cuando nos referimos al proceso de creación de conceptos, se dice que el filósofo también es un creador y que se materializa en una potencia creadora. Generalmente, la creatividad se ve más como algo propio de lo sensible, algo que podemos ver en las artes, ya que el pincel y el lienzo son solo herramientas para que el pintor pueda llevar a cabo lo que le indica su creatividad artística. Pero la creatividad no es exclusiva de las artes; la filosofía también tiene implícita la creación. Una creación que puede ir desde crear sistemas filosóficos complejos que abarcan muchos aspectos de la realidad humana, plasmados en tratados de 700 páginas, como por ejemplo en el caso de Hegel, así como pensamientos y disertaciones pequeñas acerca de la felicidad adjuntos en pequeñas cartas dirigidas a sus amigos, como en el caso de Epicuro. La potencia creadora está presente en la actividad filosófica, y con la creación de conceptos se crean mundos enteros encapsulados en dicha actividad. Estos mundos, como veremos más adelante, serán interpretados y reinterpretados, se construirán y se reconstruirán con cada lectura, disertación, discusión, debate, etc. Lo que creará una infinidad de mundos posibles, que se multiplicarán con la cantidad de voces que existen y que están dispuestas a entregarse a la actividad filosófica. Una infinidad de mundos posibles que solo acabarán de aparecer cuando ya nos agotemos de seguir filosofando. En este mismo modo, la filosofía tiene sus paralelismos con el arte, y la creación es solo la punta del iceberg.

Pero la filosofía no solo consiste en la creación, manipulación y reinterpretación de conceptos. La filosofía también tiene implícita como otra de sus generalidades la **enseñanza**. Para Garcés:

Pensar es aprender a pensar. Esto es algo que la filosofía ha proclamado y practicado desde sus primeros pasos. Por eso no es una actividad separable de la enseñanza o del aprendizaje. Que pensar sea aprender a pensar, significa fundamentalmente dos cosas: que normalmente no pensamos y que no hay un modo ya sabido de pensar. Lo primero, sitúa a la filosofía en una relación de conflicto con las opiniones y los saberes establecidos; lo segundo, la sitúa en tensión respecto a sí misma, ya que no admite la estabilización, acumulación y previsibilidad de sus modos de hacer (2013, p.34).

Querer descubrir el mundo (y otros mundos) a través de la filosofía es también una tarea del pensamiento. Pero este proceso hay que construirlo, pues pensar es esencialmente volver a

pensar y esto lleva consigo un aprendizaje de dicho proceso. Si nosotros no sabemos cómo pensar entonces no podemos aprender a hacerlo solos. Esto no quiere decir que el filósofo sea un sabelotodo que nos puede dar los métodos para aprender a pensar; todo lo contrario, la invitación del filósofo es la de liberarnos de él. Que sea una enseñanza no se refiere a que la filosofía tiene que ser necesariamente la que se imparta en colegios o universidades dentro de un aula con pizarrón, ni tampoco nos referimos a la enseñanza como una transmisión de conocimientos por medio del texto, pues la filosofía no es un contenido, no es una habilidad, no es una competencia, sino es una actividad que invita al pensamiento. Por lo anterior, hay “un desplazamiento, [...] un cambio de lugar que renueva el deseo de pensar y el compromiso con la verdad” (Garcés, 2013, p.35).

Esta educación tiene que despertarnos, tiene que hacernos levantar la cabeza, tiene que movernos, tiene que sacudirnos, tiene que hacernos pensar. Eso no significa que la pretensión sea la sabiduría como un mecanismo de almacenamiento de temas y saberes que nos sirvan para llevar a cabo conversaciones más pretensiosas, “en efecto, no es sabio quien alcanza conocimientos, sino quien se relaciona con ellos” (Prada, Acevedo, & Prieto, 2016, p.14). El amor a la sabiduría nace desde la invitación filosófica a reinterpretar lo que escuchamos, lo que sentimos, lo que experimentamos; hay un desplazamiento de lugar que nos hace desear la acción de pensar, que nos hace tener una tendencia hacia la filosofía, hacia la transformación. En este sentido: “El maestro, en filosofía, no forma ni adiestra, libera: libera de lo que nos impide pensar” (Garcés, 2013, p.35), esto quiere decir que ulteriormente en quien recae la posterior actividad filosófica es en el discípulo; el que pueda adquirir su propia reinterpretación de sí mismo y de su pensamiento y que se pueda librar del maestro es la meta de la educación de la filosofía. En dicho sentido, el buen maestro es el que pueda liberar al estudiante del maestro (Deleuze, 1988-1989/1996). De igual forma para que alguien inicie a pensar por su cuenta es porque alguien nos ha suscitado la tendencia a pensar.

Es natural, entonces, que los grandes filósofos hayan sido maestros excelentes. En la antigua Grecia se veía a la filosofía como una reflexión para alcanzar grandes virtudes y para poder aportar a la polis el intelecto y la racionalidad; de dicha manera, es que era pertinente educar a los jóvenes en la filosofía. A ello se le suma la constante discusión con otras posiciones, que veían en la educación un medio para hacer retórica y poder convencer a los demás de que los argumentos de uno son válidos; veían a la educación como un paso para obtener lo que uno quisiera. Es claro, entonces, que los filósofos de la antigüedad también consideraban a la filosofía como un medio de transformación de sí mismo, como una forma de vida y como una

invitación al pensamiento. Si bien, muchos de ellos tenían pretensiones de objetividad y universalidad racional, parece que no dejaban de lado a la filosofía como algo que trastoca el alma del individuo y que lo lleva a plasmarse en lo pensado.

Incluso el mismo ejercicio de criticar a un autor ¿no es en sí mismo una muestra de este proceso educativo en donde la filosofía libera el pensamiento, generando así una renuncia al maestro? ¿no es, por tanto, filosofía encarnada, transformada y enseñada tomar un concepto de un autor, reinterpretarlo, trastocarlo y hacer una actividad filosófica a partir de ahí, ya sea en forma de escrito o de modo de vida? Parece pues, que existen dos características que podemos extraer de ese ejercicio de enseñanza y es el de que la filosofía es, por un lado, violenta y, por otro, fecunda. Violenta no en sentido literal, no quiere decir que la educación filosófica sea a golpes. Lo que se quiere decir con violenta es que lo despoja a uno de lo que se está cubierto, lo enfrenta directa y violentamente a lo desconocido. El sentido fecundo es porque, como lo pone Garcés, “abre nuevas relaciones, nuevos modos de ver y de decir, allí donde sólo se podía perpetuar lo existente” (Garcés, 2013, p.35); es decir, que la filosofía abre la posibilidad de acceder a todo lo que se ha manifestado a lo largo de esta primera parte, en especial a la transformación de uno mismo.

## **1.2. La academia y la tinaja**

En el libro *Estrategia pedagógica a partir de la propuesta de filosofía como forma de vida* (Prada, Acevedo, & Prieto, 2016), los autores parten de una categorización del texto filosófico propuesta por Duck-Joo Kwak (2012), quien dice que: por un lado, hay un texto que tiene una pretensión educativa que da como resultado la inserción del escritor en esa actividad. Por otro lado, en el texto de naturaleza investigativa hay un distanciamiento del investigador con lo investigado. Los tres autores usan esta caracterización para elaborar su propia distinción, pero esta vez de la actividad filosófica: la de filosofía como modo de vida que tiene relación con la primera categoría propuesta por Kwak y la de filosofía discursiva relacionada con la segunda.

La filosofía como modo de vida tiene que ver con todo lo ya expuesto en la primera parte de este capítulo: filosofar como actividad, la transformación del sujeto y la relevancia de la enseñanza. A lo anterior, se le suma también el hecho de que esta filosofía parte de lo práctico, lo cotidiano y de la realidad del sujeto; una característica importante para los autores del libro, puesto que, para ellos, la intencionalidad de los filósofos de la antigüedad no solo estaba dirigida a la creación de teorías sino también al “ejercicio constante de virtudes, las prácticas, la atención sobre la vida cotidiana y la experiencia” (Prada, Acevedo, & Prieto, 2016, p.9). Ellos

hacen, con estas afirmaciones, énfasis en que el mundo de la teoría y el de la práctica deben tener una relación directa.

En cambio, la filosofía discursiva propende hacia una despersonalización de lo que se escribe, con el fin de crear teorías objetivas, independientes y neutrales. Buscan este tipo de escrituras un lenguaje ideal para expresar lo pensado. Generalmente, van destinadas a una comunidad científica que exige unos ciertos parámetros y operan unas lógicas que estandarizan el intercambio de conocimiento. Las condiciones cotidianas son vistas por estos filósofos como un obstáculo para hacer un pensamiento más efectivo. De esta manera, fijarse en las ideas expuestas en estos trabajos es más importante que mirar el contexto de donde surgen, pues, cuanto menos se hable del autor, mejor.

Hay, entonces, una desvinculación del mundo práctico con el mundo teórico y esto supone que la filosofía pierda su rostro. Sin embargo, ¿no había quedado claro que la filosofía no podía estar desentendida de quien la enuncia?, ¿dónde ocurre el proceso de transformación del individuo si existe un tipo de filosofía que prescinde de él? Para resolver el problema hay que pulir un poco más la distinción que hacen los autores. Filosofía como modo de vida y filosofía discursiva se oyen como una buena aproximación al problema, pero no se tiene en cuenta que, si la filosofía es una actividad encarnada en el filósofo, esto tiene como resultado el que la filosofía sea en sí misma un modo de vida. Lo anterior, indica que la filosofía discursiva es necesariamente modo de vida también, en tanto que, como ya se había mencionado, hasta los escritos que se muestran como anónimos y despersonalizados tienen su propia voz y estilo (Garcés, 2013). Si de verdad se hace filosofía, ya necesariamente hay una transformación de fondo. El pensamiento neutral y objetivo, por tales motivos, es solo así de forma residual; es decir, solo es así cuando se hace el ejercicio de disociarlo de su conexión con el mundo. Pero hacer eso es despojar precisamente al pensamiento de su ámbito filosófico.

No obstante, lo que deja la categorización propuesta es que claramente sí existen dos posiciones en tensión. La diferencia, más que en la despersonalización en la posición teórica, radica en el estilo. Garcés, toma como ejemplo la historia de la antigua Grecia para caracterizar los dos estilos (una distinción que es imposible dejar de lado para este texto):

Si Sócrates tiene algo de padre y de comadrona de la filosofía ¿quiénes son los hijos de Sócrates? Muchos, seguramente todos nosotros lo somos aún. Pero en la Atenas inmediatamente posterior son básicamente dos: Platón y Diógenes. Platón, el que bautiza la filosofía e inventa la Academia. Diógenes, el que abomina de las convenciones del saber, de su relación con el poder, y vive desnudamente en una

tinaja; “un Sócrates vuelto loco”, según las conocidas palabras del mismo Platón. La Academia y la tinaja, el hombre de prestigio y el perro callejero, la organización de todos los conocimientos en su unidad y su destrucción de raíz, la educación y la deseducación, la aspiración política reformadora y la subversión: éste es el doble cuerpo con el que la filosofía echa a andar (Garcés, 2013, p.37).

Por supuesto, no está de más decir que la comparación con la tinaja de Diógenes no se refiere a que los filósofos inscritos en esta categoría tengan como rasgo su condición de indigencia. A lo que apunta la analogía es al carácter subversivo y salvaje de la filosofía de Diógenes. Es un estilo que tienen filósofos como Schopenhauer, Nietzsche, o Marx, quienes poseían un aspecto en común y es que tienen escritos muy importantes por fuera de la academia. Este último punto es importante, dado que actualmente se piensa que la verdadera filosofía es la que surge en la universidad. Es una visión que está inscrita en ese estilo filosófico académico que puede ser caracterizado como uno que busca sistematizar el conocimiento de una forma organizada y racional. La universidad está estrechamente unida a esta visión en el sentido en que las instituciones educativas propenden a la divulgación del pensamiento con un lenguaje, formalismos y estándares rigurosos que permitan una categorización en la que en lo posible no dé cabida a ambigüedades.

No se trata, pues, de que uno de los dos estilos sea el verdadero y el otro no. No se quiere reivindicar a la filosofía de la tinaja como la única filosofía que debe prevalecer sobre la académica. Si bien, hay una clara tensión entre las dos perspectivas; precisamente una necesita de la otra; o más bien, el pensamiento filosófico requiere que los dos estilos coexistan en ella. Quiere decir que, la filosofía salvaje tiene que sacudir a la sociedad desde su conexión con el mundo y con la realidad; mientras que la filosofía académica consolida y organiza el pensamiento para que haya, por ejemplo, una articulación de la filosofía con otro tipo de saberes (interdisciplinariedad). Si los dos estilos no se compaginaron, no estudiaríamos a Diógenes de Sinope en la universidad de hoy en día. Así, la filósofa recalca que: “Platón sin Diógenes sería una vía muerta; Diógenes sin Platón habría caído en el olvido. Academia y tinaja se necesitan mutuamente sin que sea posible hacer de ellas una síntesis, una superación o encontrar un término medio” (Garcés, 2013, p.37).

Como propuesta filosófica y siguiendo esta línea de pensamiento, luce adecuado hablar del cómic como suscrita en la filosofía salvaje de la tinaja, puesto que hablar de una divulgación del pensamiento a través de un arte narrativo que data de pocos siglos tiene un carácter subversivo grandísimo que se sale de las estructuras establecidas por las instituciones

académicas. En efecto, para que la filosofía haga ese encuentro con el cómic hay que romper un par de preconcepciones acerca de su medio de presentación, que sin duda hacen ver al arte secuencial como una revolución total. Sin embargo, ese espíritu rebelde de la tinaja que está presente en las viñetas del cómic puede complementarse con las discusiones que se encuentran dentro de la academia, dado que ya se ha establecido que la filosofía solo se puede construir manteniendo la tensión de las dos posiciones. El diálogo y la validez filosófica de los cómics solo puede ser completado cuando estos puedan acudir a los dos escenarios.

Por ahora, se establece que la diferencia entre las dos posiciones se sitúa en su estilo y no en su voz. De nuevo, la actividad filosófica implica una transformación de quien enuncia el discurso. Aunque tampoco esta distinción declara que se pueda hacer una lista de todos los filósofos y colocarlos en una columna de filosofía académica y en otra de filosofía de la tinaja. Es obvio que es más complicado que eso. Muchos de estos filósofos han pasado de la una a la otra y no se podrían inscribir en alguna. Solo es una generalidad que nos ayuda a comprender el panorama en donde puede hallar su lugar el cómic como discurso filosófico.

Pero si la filosofía tiene necesariamente un rostro, ¿de dónde surge la preocupación de un pensamiento despersonalizado que despoja a la actividad de su ámbito encarnado?

### **1.3. La escritura académica**

La academia contemporánea ha tenido una serie de cambios muy importantes, en especial en el ámbito científico y esto ha afectado a la forma en que hacemos filosofía. Dichos cambios buscan dejar de lado al espíritu de la tinaja, debido a una necesidad organizativa del conocimiento, como lo denota la siguiente cita:

La actual estandarización de la escritura académica a nivel global se ve reflejada en el recurso de las bases de datos de revistas y sus respectivos índices bibliométricos. Estos últimos son una forma de hacer seguimiento a la calidad de los productos académicos o científicos [...] Según este modelo se asume que un producto con mayor número de citas dentro del sistema es un mejor producto. (Prada, Acevedo, & Prieto, 2016, p.42).

Los estándares requeridos en la comunidad científica son generalmente formalidades en el texto y en los procedimientos, como por ejemplo ajustarse a unas reglas estrictas de citación, o tener estructurado el texto por temáticas de acuerdo con el área. En su mayoría, dichos estudios científicos hablan desde una total despersonalización de lo presentado, pues en muchos de estos campos, lo que importa es que los resultados sean lo más exactos posible,

excluyendo así a la voz de quien da esos resultados. Se habla desde un lenguaje especializado y técnico para un público que está dentro de la misma academia: es un tipo de texto elaborado por expertos dirigido a lectores expertos.

Cuando esos estándares son replicados en el campo filosófico, ocurre lo que ya se puede intuir: se niegan muchas de las generalidades que ya se han elaborado en este trabajo. La más importante de todas es que cuando hablamos de despersonalizar a la escritura, negamos la posibilidad de transformación en la misma actividad filosófica. Aunque por supuesto, si ya se ha expuesto que hasta en el distanciamiento más grande entre el texto y el autor existe algo de estilo y de propia voz, significa que la encarnación existe en el *paper* filosófico, así sea en su forma más mínima. Como ya se ha expuesto antes, la filosofía también debe estar en la academia, así como en las calles y, en esa línea, el paper también hace parte del entramado filosófico. La crítica que se quiere poner en manifiesto es que ese modelo no tiene por qué ser el único; la tinaja y la academia se necesitan.

Si la filosofía se encarna en el que escribe, significa que hay mundos posibles por cada autor y, si eso es así, también existe un montón de estilos diferentes. Siguiendo a Monserrat Molas (2010), se puede decir entonces que otra de las generalidades de la filosofía es que tiene una ausencia de género predominante. En efecto, todos esos estilos se han representado en diversos géneros literarios: los diálogos, los aforismos, los ensayos, las meditaciones, los tratados, las cartas, los poemas, las sumas. Todos ellos difieren en buena medida; algunos más sistemáticos que otros, en ocasiones la extensión es superior, en otras veces el estilo es íntimamente personal, etc. Esta cantidad de discursos dejan ver que “el artículo de revista científica –paper–, entendido como la forma actual privilegiada de producción filosófica, es un género de escritura filosófica entre muchos otros géneros” (Prada, Acevedo, & Prieto, 2016).

El problema que surge actualmente con respecto al tema es que el paper quiere postularse como única forma de hacer escritura filosófica, produciendo así, lo que Garcés (2013) denomina *asfixia del pensamiento*. Este proceso consiste en silenciar una posibilidad gigante de voces y estilos filosóficos que se salen de dichos parámetros de pretensiones científicas. Profesionalizar a la filosofía implica ocultar mucho de lo que la hace tan peculiar. Como se mencionaba antes, los estudios científicos en otros campos generalmente hacen un estudio previo de algún fenómeno, realizan experimentos y después escriben artículos para comunicar sus resultados, haciendo énfasis en sus metodologías. En nuestra área, usar ese modelo científico es un poco extraño; entregar resultados no ha sido una prioridad, ya que la filosofía y la transformación ocurren en la actividad creativa, es decir, cuando se escribe y no antes.

Incluso, no se podría hacer un énfasis en una metodología porque básicamente no hay un solo método filosófico universalmente constituido. La mayéutica de Sócrates como metodología social, difiere de la metodología meditativa de Descartes y estas dos se diferencian aún más del método científico que se pretende imitar en el paper.

Las pautas ejercen una violencia que los filósofos simplemente aceptan. Un ejemplo de ello se puede encontrar en un manual para escribir trabajos investigativos de filosofía:

Nos guste o no, un profesional de la filosofía no puede llamarse María de los Remedios García de Gortazar y Fernández de Heredia. Es cierto que así son los nombres y apellidos de muchas alavesas, pero la cultura dominante angloamericana y las bases de datos informáticas no permiten esos nombres tan complejos (Nubiola, 2010, p.149).

En algo tan sencillo como es el nombre propio ya hay un silenciamiento de quien escribe. Uno no puede dejar de preguntarse, si los nombres tienden a ser extensos, como deja en claro el autor ¿por qué las bases de datos no son las que deberían ajustarse a los nombres y no los nombres a las bases de datos? Aparte, como se evidencia en la cita, la cultura angloamericana académica ejerce un poder sobre los papers de todo el mundo que se demuestra por ejemplo en la necesidad de escribir en inglés.

La estandarización de la escritura tiene como consecuencia el que haya una disociación de contenido y de forma. Los parámetros del paper tienen como fin buscar que se hable desde una objetividad que deje de lado cualquier tipo de ambigüedad en el discurso. El estilo directo y conciso es el que prima. Esto deja de lado no solo la transformación que va implícita en la actividad filosófica sino también la variedad de estilos de exposición que se comentaban arriba que refieren a la tinaja. No se podría, entonces, mostrar como algo serio una reflexión filosófica hecha en una carta o criticar por medio de aforismos. Una noción que incluso se remonta a siglos pasados: “para modelos filosóficos sistemáticos, como pueden ser los de Tomás de Aquino o Hegel, el procedimiento de Platón de enseñar filosofía es poco exacto porque es demasiado literario y representativo” (Monserrat-Molas, 2010, p.46). Ya se hablaba de una escritura consolidada que excluye estos estilos ambiguos y personales.

Silenciar la voz es otra de las consecuencias de la escritura científica. Cuando el filósofo se enfrenta al texto que escribirá, ya no lo hace para transformarse, pues se supone que él es un experto en el tema que tratará. Por ende, ya no habrá una exploración, pues: “sólo puede aventurarse a la experiencia de su propia transformación quien está dispuesto a perder lo que ya sabe. El experto ha dejado la experiencia y sus incertidumbres por la investigación y sus

resultados” (Garcés, 2013, p.33). Así, muchos de los pensadores que habitan los pasillos de las universidades son expertos en filósofos o en periodos históricos relevantes para la filosofía. Parece que actualmente fueran pocos los que poseen un pensamiento propio que los haya transformado.

Es natural que el modelo lleve a muchos a competir por puestos de trabajo en universidades y en instituciones educativas por medio de este tipo de escrituras. Cosa que en muchas ocasiones deja como resultado que haya una saturación de textos investigativos que de verdad no tienen un trabajo verdaderamente filosófico detrás: “muchas veces el afán de publicar obliga a investigadoras e investigadores a tomar atajos o caminos fáciles en la consecución de textos, relegando a un segundo plano los procesos de pensamiento que atienden a preguntas o problemas filosóficos” (Prada, Acevedo, & Prieto, 2016, p.44). Lo que es peor es que al pretender que estos escritos no partan del individuo ni de su modo de vida, sino que buscan un foco de objetividad, los papers caen en una autorreferencialidad que se desconecta con la realidad, alienando al público en general. Resulta así, que las personas del común ya no buscan a las universidades para hallar un pensamiento filosófico que los toque. Todos estos protocolos del texto investigativo crean una división tajante entre lo que es aceptable en el ámbito académico y lo que no; entre lo que es para expertos y lo que es para la sociedad que no tiene conocimientos filosóficos. La academia, por tanto, solo puede considerar lo que se hace para los expertos, mientras que todas las escrituras que están más allá de la frontera de lo investigativo “quedan adscritas o bien a la literatura (el filósofo como escritor) o bien al periodismo” (Garcés, 2013, p.34). La enseñanza filosófica que va enfocada a la sociedad queda relegada a mero entretenimiento. La filosofía de la tinaja no tiene cabida en la academia.

Habría que decir, de hecho, que el tema que se propone este trabajo, la filosofía por medio de cómics (en tanto es filosofía de la tinaja), queda excluido del ámbito filosófico riguroso, bajo el argumento de que no cumple ninguno de los requerimientos de la academia. Si bien, es cierto que las historietas rompen con dicho ámbito, este no puede ser el criterio último para medir lo que es o no la filosofía. Como hemos visto, la filosofía tiene generalidades que sobrepasan esos estándares y en los cuáles las viñetas de los cómics podrían encajar de mejor forma. Entonces, si la estandarización de la escritura no debe ser el criterio para medir lo que se puede considerar discurso filosófico, tiene que ser la variedad de estilos de escritura de textos en que ha sido presentada la filosofía la manera en que se justificaría una filosofía a través de cómics. Sin embargo, el problema que yace ahí es que, dada su propia naturaleza, los cómics no son escritura. El texto escrito y la narrativa de las historietas son dos medios que se pueden

delimitar fácilmente (como veremos en el segundo capítulo). Siendo así esto ¿cómo puede ser posible que los cómics sean considerados discurso filosófico?

#### **1.4. La escritura y otras formas de pensamiento**

La actividad filosófica sucede cuando se escribe; es decir, que la transformación y la encarnación del individuo reside cuando se crea el texto. Contrario a lo que se podría pensar, el texto escrito no es posterior al habla, pues como indica Ricoeur: “La escritura es una realización comparable al habla, paralela al habla, una realización que toma su lugar y que de alguna manera la intercepta” (Ricoeur, 2002, p.129). Esto indica que la creación y manipulación de conceptos sucede también en esa misma construcción del texto, porque el mismo texto es discurso.

A partir de ello, se podría decir que existe una clara relación entre escritura y filosofía, pero esa relación no se da de manera exclusiva. En las generalidades que hemos visto hasta el momento, la filosofía es principalmente vista como una actividad que deja una invitación. Ese enunciado es lo suficientemente general como para no incluir directamente el modo en que se presenta la filosofía y mucho menos incluye explícitamente a la escritura. Aun así, de alguna u otra manera la filosofía debe tener un medio para ocurrir. Si hablamos que la transformación es una característica importante, esta debe suceder en algún lugar. La solución a esto es la escritura, que ha sido apropiada por más de dos mil años por la filosofía para llevar a cabo la tarea discursiva. En principio, parece que la escritura usada aquí es solo usada como fijación; como una manera de transmitir lo que piensa la persona que escribe a un lector que observa, ambos separados por el tiempo y el espacio. En este orden, la escritura se entiende como una herramienta para transmitir ideas a través del tiempo. La filosofía como fenómeno histórico también tiene que ser preservada y gracias a la herramienta escritural hemos conocido miles de pensamientos en épocas que son ahora mismo remotas.

Así, la escritura es exclusiva del ser humano y conforma su historia y su naturaleza. Es parte de él; es una pieza esencial de su comunicación y de su relación con los otros. Esto nos lleva a considerar los medios físicos de comunicación por medio de la escritura como los papiros, los libros o los formatos electrónicos que son parte de esa comunicación humana. Dicha comunicación está compuesta por el discurso, el cual consiste en una formación de ideas de manera organizada y compleja. Estos discursos son la base de una creación de mundos. Mundos que acontecen en cuanto alguien habla. La interpretación y reinterpretación de estos mundos es parte esencial del proceso comunicativo, como lo expresan los docentes:

el discurso es mucho más que solo un acontecimiento del mundo, pues implica un contenido proposicional, un mensaje que se puede identificar y re-identificar como el mismo en varias lecturas; pero también puede variar en cada lectura según la situación del lector o lectora y así se crean diversos mundos a partir de un mismo texto (Prada, Acevedo, & Prieto, 2016, p.27).

Esto repercute en el discurso que se da en la escritura y también tiene su resultado en la manera en que se hace filosofía. La interpretación de los mundos creados es parte esencial de estas dos cosas. Se trata, desde luego, de una interacción que se relaciona con el otro, con el que lee el discurso y trata de escudriñar el mundo planteado por el texto. Incluso, la interpretación se da también en el sujeto que se entrega a la actividad filosófica, lo que se traduce en el proceso de transformación que se ha venido explicando en este trabajo. Además, si el que escribe se involucra en el mundo que crea, significa que el interlocutor que interpreta no solo tiene que desmontar la estructura de lo ya plasmado, sino que igualmente tiene que descifrar el contexto de donde sale. Por ello es que, Ricoeur afirma que: “leer un libro es considerar a su autor como ya muerto y al libro como póstumo” (Ricoeur, 2002, p.130). Esto refiere a la distancia que hay entre el escritor y el lector, quienes tienen como conexión el mundo depositado en las palabras que se reconstruye no solo a partir de la lectura sino también a partir de la restauración de la realidad del autor; no por nada se dijo que la filosofía es una actividad encarnada.

Aun, estas interpretaciones que están a cargo de quien lee, serán diferentes dependiendo de cada uno: nunca existirá una interpretación igual que otra. A pesar de que el paper científico con su estilo directo trate de ofrecer una visión objetiva de lo estudiado, jamás podrá lograr que el mundo que sea explorado por el que lee sea el mismo en todos los casos y para todas las personas. Ni siquiera entre expertos en los temas propuestos habrá un consenso que sea uniforme.

Ahora bien, estas características acerca de la escritura en relación con lo filosófico (a saber: la fijación, la comunicación, el discurso y la interpretación), no son exclusivas de lo meramente escritural. Se podría decir que estas cosas se pueden extender a otras formas de presentación de la filosofía, de modo que un dibujo o una canción también pueden fijar, pueden comunicar, pueden tener un discurso y llevar a una interpretación. Si esto no fuera así, todo tipo de conferencia, relato o en general cualquier escenario oral que refiera a la filosofía no podría considerarse como filosofía. En un peor caso, los filósofos que nunca escribieron nada y que solo sabemos de ellos por medio de sus discípulos (como en los casos de Sócrates y Plotino),

no podrían ser denominados filósofos. Es claro que, si bien sus pensamientos fueron trasladados a textos escritos por otras personas, el contenido filosófico se produjo cuando Sócrates realizó sus discusiones y sus argumentos en su discurso oral. Su construcción conceptual y su transformación se dio ahí; Platón lo que hizo fue reinterpretarlo y pasarlo a texto. Asimismo, si la escritura fuera usada solo para el proceso de fijación, sería evidente que existen herramientas más poderosas para ejecutar dicha tarea, como lo es el video o las fotografías.

En párrafos anteriores se exponía que una característica de la escritura filosófica es que posee una ausencia de género particular (Montserrat-Molas, 2010) y que, por ende, la filosofía se ha manifestado en una cantidad enorme de géneros literarios diversos. Esta noción se amplía y pretende recoger no solo lo que refiere a lo escrito, sino también a otros medios en donde acontece la actividad filosófica. De este abanico de posibilidades de la filosofía también se refieren los docentes colombianos cuando escriben que “no nos limitamos aquí a comprender la escritura en su sentido alfabético, ideográfico, pictórico, sino que también hemos de incluir modos actuales de escritura, como el video o la fotografía, el grafiti, etc.” (Prada, Acevedo, & Prieto, 2016, p.26). En efecto, la idea a la que se dirigen es proponer que lo que ellos denominan *laboratorio de escritura* también puede constituir una reflexión filosófica. Por lo anterior, enfatizan en que:

al abrir el espectro de la filosofía hacia sus géneros se amplían las fuentes para el filosofar. Los géneros no son estáticos, no son fijos y determinados. Por el contrario, algunos emergen en cada época, otros pierden valor o se revitalizan a partir de sus variaciones. En este sentido, es necesario estar atentos a los nuevos géneros de escritura filosófica, atendiendo también a los nuevos formatos de fijación de discursos. Así, desde esta perspectiva, los medios audiovisuales, los blogs, los videos, las animaciones, comics, o las artes como la danza, la música, el teatro, etc. no resultan ser solamente instrumentos didácticos para hacer filosofía (Prada, Acevedo, & Prieto, 2016, p.112).

Estas nuevas formas de escritura, como pueden estar en el ámbito de la filosofía de la tinaja, pueden desafiar y romper con los esquemas ya preconcebidos. Pero como ya hemos podido ver, la filosofía no puede ser estandarizada. Es en este punto en que se introduce al cómic como un nuevo género de la filosofía. Una nueva forma que, como las otras, puede dar una nueva voz a la filosofía. Si un aforismo puede dar paso a un tipo de interpretación con mayor involucración del lector, una meditación de tipo cartesiana puede resultar un ejercicio personal

que indaga desde el sujeto y una conferencia puede suscitar un diálogo directo con las personas a quien va dirigida, por supuesto que un cómic puede traer un elemento diferenciador que le proporcione una nueva dimensión a la filosofía.

Haciendo un breve repaso, pudimos concretar que si bien no se puede dar una definición unívoca de la filosofía se pueden especificar unas generalidades. Ellas parten en primera medida de la manipulación de conceptos, los cuales tienen que ser creados por el filósofo, cosa que lleva a decir que estos no son eternos e inamovibles; un concepto puede significar algo radicalmente distinto en cada autor y en cada época, resultando en que no son universalizables. Otra característica principal es que el pensamiento filosófico es encarnado y esto implica que hay una transformación de quien filosofa. Los sujetos están involucrados en su pensamiento, es una relación inseparable. Por último, la filosofía surge como una pretensión de enseñar; como algo que facilita a sus estudiantes o lectores las herramientas para que ellos formen su propio pensamiento. De ello deriva el que la interpelación y el diálogo sea una parte esencial del proceso filosófico. Sumando todo esto, se podría decir que la filosofía es una actividad que surge del sujeto y que tiene como objeto los conceptos, que hace una invitación a transformarse.

En segundo lugar, viendo el panorama general de la filosofía en su amplitud, se pueden destacar dos visiones o estilos de hacer filosofía. La primera que se caracteriza por un pensamiento ordenado, racional y sistemático, denominado filosofía de la academia. Por su parte, el pensamiento subversivo, salvaje y que parte desde lugares distintos a la universidad es llamado aquí como filosofía de la tinaja (en alusión a Diógenes el cínico, quien vivía en una tinaja). La filosofía funciona con estas dos posiciones en tensión y ninguna de estas se tiene que anteponer a la otra. Por tanto, las pretensiones actuales de la filosofía de la academia (basadas en la metodología de los estudios científicos) no pueden ser absolutas. El paper científico solo es uno entre muchos géneros filosóficos.

Ya para terminar, si la filosofía no tiene necesariamente unos estándares para ser escrita, sí podemos ver que entonces esta admite muchas más formas de realizarse. Siempre y cuando se presenten las generalidades filosóficas, en especial un proceso de transformación e interpretación en el que se involucra al espectador, sumado a la fijación plasmada, podemos hablar de un género de la filosofía. Eso lo demuestra la cantidad de géneros literarios y discursivos que ha tenido la filosofía a través de su historia. En este trabajo, se presenta entonces la posibilidad de que el medio secuencial de los cómics puede constituir filosofía. Sin embargo, no deja de ser curioso el hecho de que esta relación no se haya dado sino hasta

hace apenas unas cuantas décadas. Para analizar este fenómeno, tendremos que indagar y conocer exactamente cuál es el mecanismo que opera dentro del corazón de la historieta, de la misma manera que expusimos las generalidades de la filosofía y de la escritura para de paso inferir cuál es la dimensión que le puede dar el cómic a la filosofía.

## **2. La filosofía y el cómic**

En este apartado del trabajo se expondrá por qué el cómic puede constituir discurso y actividad filosófica. Para demostrarlo, tendremos que definir y entender qué es lo que constituye el medio del cómic, además de cómo opera su lenguaje. Todo ello con el fin de mirar qué elementos pueden dar a la filosofía una dimensión única en su divulgación. Por lo anterior, esta parte del ensayo se dividirá en cuatro partes. En la primera, analizaremos qué es el cómic, en especial miraremos las definiciones de Scott McCloud (1995) y Roman Gubern (1979) que ponen un énfasis en el ámbito secuencial de la historieta y contrastar lo anterior con la visión de Robert Harvey, que basa su análisis en la mezcla entre dibujos y palabras. Con una definición en la que se dé cabida a una gama más amplia de cómics de los que generalmente se piensa comúnmente, se pasará a la segunda parte, la cual intentará definir las características del lenguaje de los cómics. En este punto, se tocarán los temas de la narrativa, los pictogramas, la caricatura, la viñeta, el cerrado, los globos de texto, entre otros aspectos. No solo se definirán, sino también se expondrá la relevancia que tienen para el cómic, con la finalidad de argumentar que estos son elementos que, si bien están influenciados por otras áreas, también hacen que este medio constituya un vocabulario y una gramática propia. Cabe destacar que este proceso es una reconstrucción estética y filosófica de la historieta que nos servirá para aclarar las siguientes partes. Estas últimas, estarán enfocadas en compaginar de una vez a las viñetas con la divulgación de la filosofía. En el tercer apartado se expondrán las razones por las cuales los cómics podrían y deberían constituir un discurso filosófico riguroso, enlazando en especial el lenguaje de los cómics con las generalidades de la filosofía que ya se presentaron. Así, este segmento se dedicará a hablar de las tres formas en que dicha compaginación se puede dar; a saber: los cómics-ensayo, los cómics con estructura narrativa y los cómics metaficcionales. Con todos estos puntos, se esbozarán unas reflexiones en la última parte a manera de conclusiones que nos servirán de puente al capítulo final del presente estudio.

### **2.1. ¿Qué es un cómic?**

En la utilización de cómics en el aula y en la didáctica, generalmente se piensa que estos son una forma de hacer que los estudiantes accedan de manera más cómoda a la literatura. Según las personas que creen esta noción, los cómics poseen un rigor apenas mínimo para que cualquier persona lo pueda leer. La predominancia de las imágenes en este tipo de lectura hace que sea considerablemente más corto leer un cómic que un libro y, por ende, más fácil. Como lo puede notar Correa:

En parte como reacción a las grandes dificultades que supone la enseñanza de la lectura de textos escritos, se ha difundido bastante la creencia de que la lectura de imágenes es más directa, menos codificada y, por lo tanto, más automática para el niño y el adolescente. Según esto, leer cómics es una actividad menos exigente desde el punto de vista intelectual, y justamente por eso, más atractiva para los niños. También se piensa que el texto de los cómics, por ser deliberadamente simplificado, no ayuda a desarrollar las habilidades lingüísticas de los más jóvenes (2010, p.19).

Todas las anteriores son razones que generalmente se usan para condenar a las historietas a ser una especie de derivado burdo de la literatura y la ilustración. Algo que no podría estar más equivocado. Es cierto, la literatura es un lenguaje complicado de entender para alguien que no conoce sus convenciones, lo cual conlleva a que sea amplia la educación para la lectura. No por nada, en Colombia, en donde el acceso a educación de calidad es bastante limitado en muchos sitios, se registran bajos índices de lectura. Sin embargo, de la misma forma en que la difusión de la lectura de texto se debe dar, la educación para la lectura de cómics debería tener su importancia también puesto que leerlos tampoco es sencillo. Esto último está apoyado en que:

Las investigaciones adelantadas en los últimos años en nuevas disciplinas como los estudios visuales, culturales y las neurociencias han demostrado que leer imágenes en general, y cómics en particular, no son actos tan espontáneos como se solía creer, y una de sus principales conclusiones es que no hay lectura pasiva<sup>3</sup> (Correa, 2010, p.19).

Entonces, si contemplamos la posibilidad de una educación para los cómics en tanto esta no es una lectura pasiva, significa que estamos ante la conformación de un medio con características únicas. Este medio hay que definirlo antes de proponer la filosofía a través de cómics, pues nos ayudará a entender mejor cuáles son las posibilidades a las que nos enfrentaríamos. Sin embargo, al abordar este tema se presenta la dificultad de hablar de un medio que no podemos abstraer de su historia. Cuando decimos la palabra *historieta*, generalmente se viene a la mente de muchas personas las clásicas historias de superhéroes o las tiras cómicas que proliferan en las páginas de pasatiempos de los periódicos. Incluso, en algunos libros consultados para la realización de este trabajo hay libros que tratan acerca de la filosofía y los cómics por medio de los superhéroes (Morris & Morris, 2010). No es para menos, la popularidad y la consagración del medio ha sido en gran medida a causa de sus personajes

---

<sup>3</sup> Entendiendo la lectura pasiva como la que no deja lugar a la interpretación ni a la participación por parte del lector.

icónicos. Esto ha reducido un poco la respetabilidad de los tebeos; muchos académicos piensan que estos solo albergan historias dirigidas hacia niños y adolescentes que solo buscan ocupar su tiempo en algo. Es entendible la situación, si una gran porción de los cómics hechos en Estados Unidos es de superhéroes, pareciera lógico pensar que ese género específico es el que caracteriza el medio. Pero la situación de los cómics y los superhéroes es meramente accidental en tanto que, en los cómics, así como en la literatura o en el cine, la cantidad de géneros y temas que se pueden tocar son prácticamente infinitos. Por ello, es que si se quiere analizar al cómic como un método de difusión filosófico hay que desligar el contenido generalmente asociado a las viñetas y pasar a la forma directamente. Dejando a un lado a los superhéroes, a los *funny animals* y a otros personajes asociados al tebeo, podemos establecer qué es y qué no es un cómic.

La característica principal y por la cual generalmente se define a la historieta es por mostrar imágenes en secuencia ¿Qué quiere decir esto? Que si yo tengo la siguiente imagen:

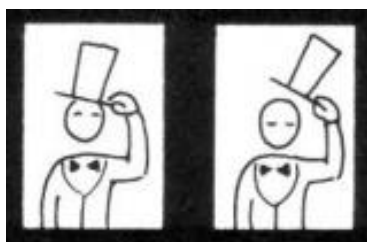
Figura 1. *Dibujo*



Fuente: Scott McCloud (1995).

Estamos hablando solamente de un dibujo. Pero si colocamos una segunda imagen al lado de esta, como en el siguiente ejemplo:

Figura 2. *Dibujo vs comic*



Fuente: Scott McCloud (1995).

ya estamos hablando propiamente de un cómic. Uno muy corto, por supuesto, pero cómic al fin y al cabo. La secuencia de imágenes yuxtapuestas tiene que tener entonces una intención de

contar algo por medio de la representación de acciones que crean temporalidad (en este caso un hombre quitándose un sombrero para saludar), porque de otra manera cualquier imagen detrás de otra podría considerarse automáticamente un cómic. Así, Scott McCloud define al cómic como: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, 1995, p.9). La definición expuesta, se asemeja bastante a la de Roman Gubern, quien escribe que el cómic es una “estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (1979, p.107). En las dos posturas aparece la palabra *secuencia*, la cual es crucial para la historieta, pues esta es la principal responsable de generar la sensación de temporalidad de una viñeta a otra. Cabe destacar, que Gubern agrega la palabra *narrativa* como un indicativo de que los cómics son en esencia un medio para contar. Es decir, que cualquier apuesta por mostrar una secuencia de imágenes será para establecer una suerte de historia, por minúscula que sea, como en el ejemplo del hombre quitándose el sombrero. Esta última característica va de la mano con la diferencia esencial que hay entre los tebeos y la ilustración: la primera solo cuenta, mientras que la segunda congela la realidad presentada. La ilustración aísla una escena o una disposición y la congela en una sola imagen; mientras que el cómic hace uso de una serie de imágenes para contar una historia, como lo nota Barbieri:

La ilustración es normalmente ilustración *de* algo, y ese algo puede existir incluso sin la ilustración: su papel es, por tanto, proporcionar un comentario externo, que *añade* algo al relato (o al texto en sentido general) de partida. En el cómic, por el contrario, cada viñeta tiene una función directamente narrativa; incluso en ausencia de diálogos y de didascalías o texto narrativo, la viñeta cuenta un momento de la acción que constituye parte integrante de la historieta (1998, p.21).

De esta forma, aunque en los dos medios, la ilustración es parte fundamental (en tanto que sin ella no existen), los dos la usan con diferentes propósitos. Es por ello, que generalmente la pintura luce estática, mientras que en los cómics los dibujos están en constante movimiento.

Hay algo que se da tácitamente en las dos definiciones y que resulta ser un elemento que cambia la manera en que observamos a los cómics: ninguna de las dos hace una mención a qué tipo de historias se pueden contar a través de ellos. Es relevante, en especial para McCloud, quien se da cuenta que las *ilustraciones secuenciales*, amplían de manera enorme la gama de lo que se puede considerar cómic. Una gama que nos remonta incluso a otras civilizaciones, quienes, sin darse cuenta, usaban los cómics para contar todo tipo de historias.

McCloud (1995) usa el ejemplo del Códice Nutall, un manuscrito mexicano del precolombino que se vale de ilustraciones en secuencia para contar la historia de Ocho Venado, un cacique que a través de sus estrategias militares lideró conquistas de pueblos. También el Tapiz de Bayeux es un ejemplo de otro cómic hecho antes de las revistillas. Consiste en un lienzo bordado de 60 metros de largo en donde se detalla la conquista de Inglaterra por los normandos. Se destaca principalmente por el énfasis en contar la historia a través de imágenes que realzan aspectos dramáticos de la narración. Por su parte, William Hogarth, un pintor inglés del siglo XVIII, hacía una serie de grabados satíricos que se exhibían uno detrás de otro, de forma que, leyéndolos en orden, formaban una historia coherente. Incluso, yendo al siglo XX, en donde los cómics ya estaban constituidos, muchas obras de imágenes secuenciadas a las que no se les llaman cómics, pueden caer en esta categoría. En efecto, lo que se consideraba *novelas en imágenes* como las de Max Ernst o Frans Masereel (McCloud, 1995, p.19) no son más que cómics hechos en diferentes técnicas. Asimismo, en otras áreas diferentes al arte, como lo son la mayoría de los manuales de instrucciones en donde se usen dibujos, podemos encontrar estas imágenes secuenciadas. En tiempos más actuales, se puede agregar que lo que se constituye como infografías o los populares memes de las redes sociales, en muchas ocasiones no son nada más que cómics. Sin duda alguna, la historieta es mucho más que superhéroes luchando contra villanos y, por esa misma razón, es argumentable que los discursos filosóficos a través de este medio pueden existir también.

Es pertinente observar que en las definiciones de McCloud (1995) y Gubern (1979) también se hace una mención a las palabras<sup>4</sup> como opción. Si bien, las imágenes secuenciales son las protagonistas del tebeo, es claro que las palabras también son un ingrediente importante de dicho arte. De hecho, Robert Harvey (2005) hace una crítica directa a la noción de McCloud y de otros autores que establecen la secuencialidad del arte como característica definitoria de los cómics, mientras que él toma una aproximación diferente:

Para McCloud y Groensteen y el resto, “secuencia” está en el corazón del funcionamiento de los cómics; para mí, “mezclar” contenido verbal y visual es lo que está ahí. La definición de McCloud reside demasiado en el carácter pictórico de los cómics y no lo suficiente en el ingrediente verbal. Los cómics mezclan en un sentido único a los dos. No hay otra forma de narrativa visual estática que haga esto (p.19).

---

<sup>4</sup> En el caso de McCloud, se agrega la frase “otras imágenes” para ofrecer la posibilidad de la inclusión de palabras.

Para Harvey, lo que esto significa es que hay una relación especial entre las palabras y los dibujos que los demás medios no alcanzan a lograr. La inclusión del contenido verbal es pues, lo que separa a las historietas de la ilustración. Las imágenes son alimentadas por la información que pueden traer las palabras y viceversa, ya que es una relación mutua. La crítica surge del hecho de que la noción de imagen secuencial deja de lado las caricaturas de una sola viñeta. A falta de una segunda imagen que convierta a esa viñeta en imágenes yuxtapuestas, estaríamos hablando nada más de un dibujo con elementos del lenguaje de los cómics; un hecho que el mismo McCloud reconoce. No obstante, la definición de Harvey excluye a todos los ejemplos de cómics que no tienen palabras, dejando de lado también a la amplitud de historias que mencionamos arriba. A este fenómeno de narrativas sin palabras, Harvey responde que no es una práctica usual en el mundo de los cómics y, por tanto, no invalida su tesis.

Es bien cierto, que ningún otro medio implementa a las imágenes y a los textos como lo hace la historieta, pues el bocadillo o globo de diálogo es una exclusividad que solo ostenta el cómic. Sí, la publicidad y el cine han hecho uso del bocadillo, pero es más una adaptación de un elemento de otro medio que una necesidad intrínseca como sí lo es en los cómics. En sus propias palabras:

Los globos de diálogos respiran en los cómics su propia vida peculiar. En todas las otras representaciones gráficas -en todas las otras narrativas pictóricas- los personajes están condenados a las posturas sin palabras y a la pantomima. En los cómics, ellos hablan. Y hablan en el mismo modo que aparecen -en forma de representación visual, no auditiva. Esto es único (Harvey, 2005, p.21).

La cita nos lleva a observar que los globos de diálogo prácticamente se funden de forma natural en los cómics cuando aparecen. Es un fenómeno que no se da en otros medios narrativos. En el cine, por ejemplo, las palabras mostradas en pantalla son demasiado notorias y generalmente se usan para mostrar el paso del tiempo o mostrar el título de la película. Por ello, no se usa a menudo en el metraje. De otro lado, los cuentos con ilustraciones a sus costados usan a los dibujos tan escasamente y solo para representar momentos específicos del texto, que esa combinación de palabra-ilustración básicamente no ocurre de la misma forma que en los cómics. En cambio, los textos de los cómics son frecuentes y se usan para expresar cosas más abstractas que los dibujos no pueden mostrar. La unión de los dos elementos hace que la experiencia de leer una historieta sea una experiencia distinta a la que se obtiene por cualquier otro medio.

Pero estas dos concepciones dejan un problema: cada una excluye una gran porción de cómics. Con el fin de solucionar la encrucijada, se propone una definición que englobe esas dos definiciones. Y es que, aunque las palabras hagan parte de los cómics, es lógico pensar que un cómic sin dibujos no es cómic; mientras que el caso contrario, un cómic sin texto pero con dibujos es perfectamente posible. Pero también es claro que cuando se da la mezcla entre palabras y dibujos en los cómics hay una sincronía particular. Es oportuno agregar, entonces, que los cómics son una secuencia deliberada de imágenes yuxtapuestas que a menudo incluyen una integración entre palabras e ilustraciones exclusiva de este medio. Aun con eso, en esa definición está ausente un elemento que el cómic busca como fin último de las imágenes secuenciales. Y es que, como se expondrá en los siguientes apartados, el cómic busca desesperadamente representar el paso del tiempo y con ello, el movimiento también de manera exclusivamente visual. De nuevo, a diferencia de la pintura, en donde lo mostrado es inmortalizado a través del uso de una sola pieza, en los cómics la representación del tiempo se da a través de la yuxtaposición de imágenes; o en las historietas de una sola viñeta, esa representación del tiempo se constata por medio de la aplicación de los globos de diálogo, que introducen unidad temporal en la narrativa. De dicha manera, se introducirían los dos tipos de cómics. Con esto, la definición se ampliaría aún más: secuencia deliberada de imágenes yuxtapuestas que a menudo incluyen una integración entre palabras e ilustraciones exclusivas a este medio; todo ello con el fin de simular el paso del tiempo de manera visual y poder mostrar una idea o un relato.

No queda de más decir que para evitar confusiones con otros términos, hay que dejar en claro que la caricatura no es lo mismo que cómic. Una caricatura es un estilo de dibujo humorístico que tiende a exagerar las facciones de sus personajes en principio para generar un efecto cómico para el espectador; los cómics -como veremos más adelante- hacen uso de la caricatura con múltiples fines. En un sentido opuesto, la novela gráfica no es un género aparte de los cómics, puesto que todas las novelas gráficas son cómics, pero no todos los cómics son novelas gráficas. Este término designa un formato específico de la historieta, del mismo modo en que las tiras de prensa, las revistillas o los webcómic son diferentes formatos en que se presentan historias, todos ellos con diferentes extensiones y características de imprenta o de imagen. La novela gráfica consiste en un formato de publicación en el que predominan las historias autoconclusivas (aunque también existen las series), que tienen una extensión que obliga a la impresión del libro a tener un lomo, a diferencia de los tradicionales comic-book, en los cuales la extensión de la obra da paso a que el producto se sostenga con un par de grapas. Muchas historias de los comic-book se recopilan en este formato. Sin embargo, la novela

gráfica se ha ido desligando comercialmente del término cómic para denotar historias que tienen más profundidad y seriedad artística o incluso para designar las historietas de autor. Un error que se puede evidenciar fácilmente cuando existen novelas gráficas de prestigio que son solo recopilaciones de revistillas o suplementos de otras publicaciones, como lo son el caso de Watchmen (Moore & Gibbons, 2012) o Maus (Spiegelman, 2017). Este fenómeno se debe al poco prestigio en que se ha tenido a los cómics y que lleva a los editores a buscar nombres más atractivos para denominar las historias hechas en imágenes secuenciales, como lo evidencia McCloud:

Algunos de los cómics más inspirados e innovadores de nuestro siglo no han sido nunca aceptados como tales. No tanto por su calidad, que es excelente sino por lo infravalorado del medio. Durante la mayor parte del presente siglo, la palabra “cómic” se ha visto lastrada con una connotación negativa, hasta el punto de que muchos practicantes adictos han preferido pasar por “ilustradores”, “dibujantes publicitarios” o, a lo más, “caricaturistas” (1995, p.18).

Pero, no se puede dejar de reconocer que en los últimos treinta años, ese panorama ha ido cambiando poco a poco. Cada vez se hacen más estudios analíticos de los cómics, las historias en viñetas se tienen en cuenta para premios de literatura e incluso hay espacios académicos para los cómics en las universidades. Estamos en el frente de la revolución de los cómics y la filosofía es el siguiente paso que deben dar las viñetas para consolidar un medio que abrace otros discursos.

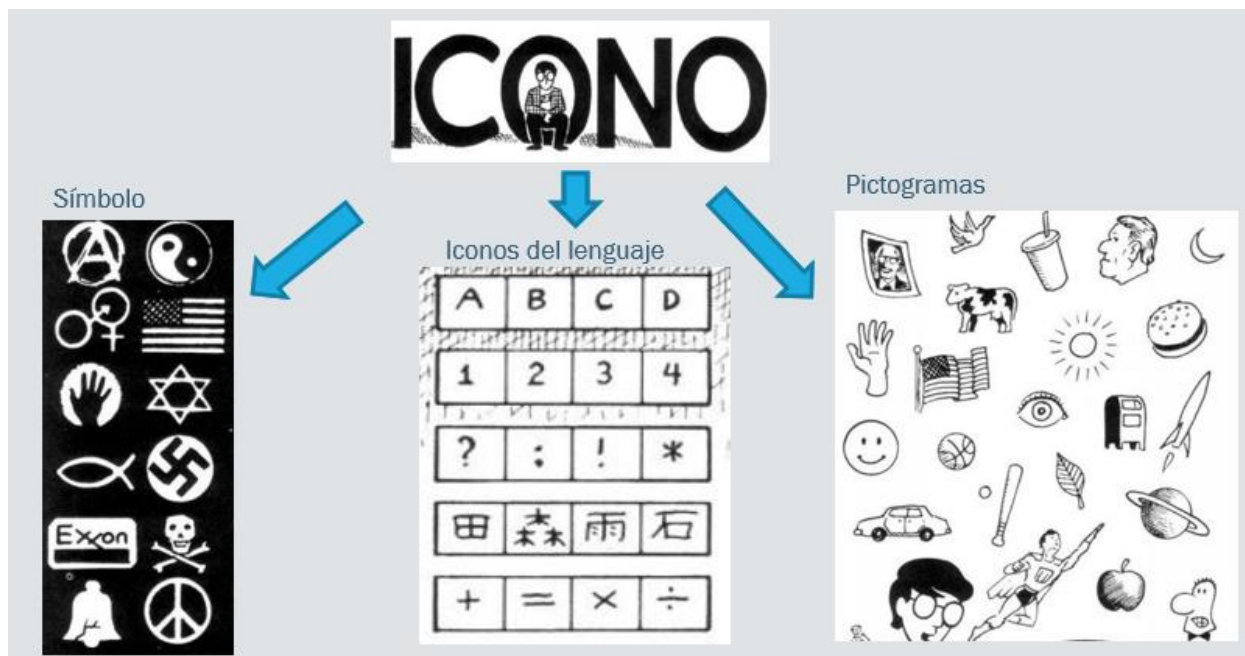
## **2.2. El lenguaje de los cómics**

### **2.2.1. Los pictogramas**

Si lo esencial de los cómics son las imágenes secuenciales yuxtapuestas, significa que la imagen está en el núcleo de los tebeos. Para llegar a los dibujos, McCloud identifica primero al término *icono*, como un término amplio que se refiere “a una imagen usada para representar a una persona, lugar, cosa o idea” (McCloud, 1995, p.27). En este término caben tres categorías importantes: los símbolos, los cuales pueden representar conceptos o ideas directamente; pueden entrar ahí iconos como la esvástica nazi, la bandera de Colombia o el símbolo de la paz. La segunda categoría es la de los iconos del lenguaje, la ciencia o la comunicación como lo son números, las letras o los símbolos musicales. La tercera categoría es la que nos interesa y es la de los dibujos, que confieren un parecido más grande a lo que intentan representar. Gubern, por su parte, a los dibujos los llama *pictogramas* y los define como: “un conjunto de

signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar” (1979). Una clasificación que se puede apreciar mejor en la siguiente figura:

Figura 3. Clasificación de iconos



Fuente: Scott McCloud (1995).

Se podría decir que el pictograma es el vocabulario de los cómics, en tanto es el que hace comprensible lo que está pasando dentro de las viñetas. Estos pictogramas se diferencian de los iconos del lenguaje en tanto los primeros son más generales o universales que los segundos. El entendimiento de un dibujo es menos complicado que el de una palabra, pues las letras son imágenes totalmente abstraídas que tienen un significado altamente convencional; es decir que, para entender un lenguaje escrito, primero hay que educarse en saber qué significa cada icono escritural, mientras que un dibujo de un perro o un gato es fácilmente reconocible así sea realizado por artistas de diferentes culturas. Esto se relaciona con el hecho de que los dibujos precedieron al texto y que las primeras palabras en civilizaciones antiguas nacieron como una suerte de abstracción de los dibujos (McCloud, *Cómo se hace un cómic - el arte invisible*, 1995).

No obstante, aunque el nivel de parecido entre un pictograma y lo representado es más cercano, esto no quiere decir que un dibujo sea un calco exacto de la realidad. Lo que esto significa es que en los pictogramas existen grados de abstracción. Un dibujo puede acercarse más a lo representado que otro. La caricatura juega con este tipo de abstracción pictográfica en

tanto lo que hace “no es tanto suprimir detalles, sino más bien resaltar ciertos detalles. Al descomponer una imagen a su “significado” esencial, el dibujante puede amplificar dicho significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista” (McCloud, 1995, p.30). Estos niveles de abstracción de los pictogramas dan como resultado el que ningún cómic sea igual a otro y que cada estilo de arte se use con metas diferentes. Por dicha razón es que los cómics de drama o suspenso usan estilos de ilustración que van encaminados hacia el realismo, puesto que tienen que mostrar expresiones y emociones que se acercan de manera cercana al diario vivir. Así también, las historias de humor tienden a usar un estilo caricaturizado para enfatizar más en los chistes que en detalles de las imágenes.

Aun con lo anterior, la caricatura tiene un grado de participación implícito que puede ser muy útil para los cómics. Con lo que respecta a la representación de seres humanos en este estilo gráfico, la caricatura entre más se acerca al territorio de lo icónico, puede fácilmente representar a más personas. Un dato importante, ya que potencia enormemente la inmersión en lo presentado en los cómics, al poder uno identificarse con los personajes de manera rápida. Es una característica de la caricatura que se relaciona con el fenómeno de la pareidolia, que se produce cuando el cerebro reconoce un patrón externo como algo familiar; o, en otras palabras, generalmente consiste en observar dos puntos y una línea y convertirlos mentalmente en un rostro humano. La caricatura se vale de esto para sumergir al lector en las historias a través de la identificación que nos creamos con los personajes, como expone McCloud en la figura 4:

Figura 4. La caricatura



Fuente: Scott McCloud (1995).

El efecto inmersivo que crea la caricatura ha sido aprovechado por los autores de tebeos que implementan protagonistas con grados de abstracción altos. En ese sentido, muchos de ellos ponen a sus personajes icónicos en escenarios con un profundo nivel de detalle que en ocasiones raya en el realismo, para que el lector identificado con la caricatura se adentre un mundo basto, como lo es el caso del popular cómic europeo Tintín o en varios cómics

japoneses. Nos demuestra este fenómeno de la caricatura, que no necesariamente un estilo sencillo tiene que venir en un cómic para niños, pues una obra como Maus, en la que se cuenta la historia real de un sobreviviente del holocausto nazi, se representa a los judíos como ratones y a los nazis como un escuadrón de gatos en un estilo bastante caricaturizado.

Por otro lado, si bien los cómics tienen diferencias fundamentales con la pintura, sin duda pueden tomar elementos de estas artes. Algunos artistas han llevado esta inspiración a historietas creadas con técnicas sacadas directamente del arte pictórico, como lo es el caso de Alex Ross<sup>5</sup>. Pero no muchos utilizan este estilo pictórico, la mayoría de los artistas dibujan en servicio de la historia con un estilo mucho más sobrio, que es usualmente el característico de los cómics. Sin embargo, el potencial creativo y expresivo de los pictogramas está presente incluso en ilustraciones sencillas como las de las caricaturas, pues “a decir verdad, ¿no es cierto que toda línea lleva consigo un potencial expresivo?” (McCloud, 1995, p.124). Con esto último se expone la idea de que las líneas y los trazos tienen implícito ese potencial, solo que no nos fijamos constantemente en ello. La cantidad abrumadora de estilos de dibujo en el arte del cómic multiplica la cantidad de emociones que puede suscitar la imagen. Así, el estilo de línea clara de Hergé en Tintin, puede suscitar un mundo perfecto y claro, que es resaltado por los detalles de sus fondos; mientras que las espirales y líneas agresivas de las ilustraciones de terror de las historias de Junji Ito pueden inquietar a más de uno. El poder creativo del trazo lo determinará el autor y el tipo de narrativa que se quiera presentar.

Los pictogramas no solo sirven para representar estados de ánimo, sino también cosas intangibles que suceden en la realidad, que se expresan a manera de metáforas visuales. En consecuencia, existe una serie de convenciones del cómic que sirven para representar diferentes cosas, como lo son las líneas que indican el humo, los malos olores, el viento, el miedo, el amor y otro sin número de estas. El pictograma tiene la tendencia a parecerse a la realidad, pero como ya hemos visto con la caricatura, la abstracción también es posible en los dibujos. Ello da como resultado símbolos convencionales exclusivos de los cómics, que carecen de un referente en la realidad y que dependen altamente del conocimiento que el lector tiene de estos. Muchos de ellos inician con una base visual parecida a lo representado, como por ejemplo las moscas cuando salían en los dibujos de basureros malolientes, pero luego se pueden convertir en símbolos carentes de contexto que pueden colocar en cualquier dibujo.

---

<sup>5</sup> Un pintor y escritor, famoso por sus portadas y cómics de superhéroes; además de otros trabajos relacionados. Usa pintura para sus obras y utiliza un estilo bastante realista.

Figura 5. Creación de símbolos en el cómic



Fuente: Scott McCloud (1995).

Una de las funciones de este tipo de símbolos pictográficos carentes de contexto, es la de representar el movimiento. La línea cinética es uno de esos símbolos propios que nace de esa finalidad de los cómics de recrear el paso del tiempo. El arte pictórico ha tenido aproximaciones a la representación del movimiento en una imagen estática, pero el cómic lo lleva aún más lejos, al ser una de las necesidades que requiere el contar una historia con ilustraciones. Hay muchos cómics que dejan intacto el estatismo visual de las figuras, contrastando con los otros que se valen de los convencionalismos de los cómics para indicar el movimiento. Al principio, la línea cinética se componía de trazos irregulares que representaba a grandes rasgos los movimientos, pero gradualmente se fue sofisticando y dio como resultado las líneas que conocemos hoy en día. Estas líneas pueden cambiar de acuerdo con la agresividad o la rapidez con que se quiera mostrar el movimiento. En la tradición del cómic japonés, las líneas cinéticas hacen parte de composiciones complicadas en las que hasta incluso el escenario se llena de líneas, llegando incluso a deformar parte de los personajes para denotar aún más dinamismo. El punto para mencionar este tema es

Figura 6. Líneas cinéticas



Fuente: Scott McCloud (1995).

manifestar que los pictogramas se valen de símbolos icónicos para mostrar un sinfín de cosas de naturaleza invisible.

### **2.2.2. El texto**

Como se mencionaba arriba, los pictogramas pueden llevarse al nivel de la abstracción icónica para llegar a símbolos carentes de contexto en los que el significado dependerá de la convencionalidad que se les asigne. Uno de los símbolos convencionales más importantes para los cómics son los globos de diálogo o bocadillos. Gubern los delimita como “convención específica de los cómics destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura de la viñeta” (1979, p.140). En efecto, lo que en muchas ocasiones no se puede mostrar más allá de los dibujos, como pensamientos abstractos y otras construcciones conceptuales complejas, se puede mostrar fácilmente con texto. Los bocadillos nacen debido a la necesidad de poner en boca de los personajes las palabras como lo es en la vida real; y, dado que hablar es un proceso sonoro, entonces lo que en sí se quiere representar, es el sonido de forma visual. No está de más mencionar que el bocadillo agrega unidades de tiempo significativas a los cómics y según su uso, pueden alargar el tiempo de lectura de una viñeta considerablemente.

Existen tres clases de bocadillos importantes para los cómics: el primero es el globo de diálogo en el que se depositan las palabras y que tiene un pequeño triángulo invertido llamado delta, que señala al emisor fonético. Este es el más directo de todos, pues es el que indica que alguien o algo está diciendo lo escrito. El segundo es el globo de pensamiento, que como su nombre lo indica, sirve para mostrar lo que está pensando el personaje. Es parecido al primero, pero usualmente es mostrado con una silueta de nube y su delta son círculos que se mantienen en ese estilo de nube. El tercero es el bocadillo narrativo, el cual indica que el emisor es un narrador que no está presente en la viñeta, ya sea un personaje de la historia o un narrador omnisciente parecido al de la literatura. Por eso es que este globo no utiliza delta. Cabe aclarar que esta clasificación no es estricta, pues muchas combinaciones de estos tres tipos suceden en las viñetas, ya sea por requerimientos de estilo, como es el caso de los globos japoneses de pensamiento con picos para expresar pensamiento o ya sea por otros cambios y adaptaciones dadas las necesidades narrativas, como es el caso de deltas múltiples para indicar que varias personas hablan al unísono. Igualmente, como en el caso de las viñetas, hay una variedad de formas de dibujar los globos de diálogo que expresan una multiplicidad de cosas, como por ejemplo los bocadillos con líneas temblorosas para indicar timidez o los globos con líneas rectas que señalan que una máquina está hablando.

No obstante, el hecho de la usanza de palabras en los cómics no quiere decir que se robe a la experiencia visual, pues hay una sincronía especial entre palabras y dibujos que no se da en otro medio (Harvey, 2005); la necesidad de hacer que un personaje integre sus posturas con lo que habla solo ocurre en los cómics. Además, con esta unión tan exclusiva se presenta, por ejemplo, el fenómeno de textos directos y concisos, por el hecho de que se apoyan en la imagen para comunicar; a diferencia de la literatura, donde las descripciones abundan y, en contraste con el cine, en donde las palabras escritas no son, o no suelen ser, necesarias.

Otra simbología característica de este medio para expresar lo invisible y que va dentro de los bocadillos son las llamadas *metáforas visualizadas* que son “una convención gráfica propia de los cómics, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico” (Gubern, 1979, p.148). Básicamente, son dibujos dentro de los bocadillos que indican un pensamiento o expresan el diálogo mismo por medio de imágenes, como lo puede ser una bombilla encendida o la letra z para indicar que se está durmiendo. El contenido de estos, como el mismo pictograma de los globos, puede ser muy icónico.

Figura 7. Bocadillos con imágenes



Fuente: Scott McCloud (1995).

Siguiendo lo dicho, otro de los elementos gráficos abstraídos que surge de la necesidad de crear sonido por medio de la imagen, son las *onomatopeyas*; las cuales se describen como “fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal. [...] Esta representación tiene, más aún si cabe que el *ballon* [o bocadillo], un doble valor: fonético y gráfico” (Gubern, 1979, p.152). Ese doble valor está presente en los cómics en la medida en que estos muchas veces integran a las onomatopeyas como una parte orgánica de las ilustraciones. En ese sentido, las onomatopeyas pueden estar rotas cuando un edificio se cae o estar dispersas por todos lados cuando hay una explosión. Incluso, algo tan

protocolario como los títulos y créditos de las historias se pueden integrar “físicamente” a los pictogramas con ese estilo de las onomatopeyas, como lo hacía Will Eisner regularmente en las primeras páginas de su obra, *The Spirit* (1945) (Ver figura 8).

Figura 8. Integración de los pictogramas con el título de una obra, caso *The Spirit*



Fuente: Will Eisner (1945).

### 2.2.3. Las viñetas

Si las historietas están compuestas por pictogramas, hay un pictograma que encierra a otros y es fundamental para la construcción de una narración. Ese pictograma se llama viñeta. Gubern la define como: “representación pictográfica del mínimo espacio o/y tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic” (1979, p.116). De igual modo, McCloud dice de ella que “actúa como una suerte de indicador que nos informa que el tiempo y el espacio están siendo divididos” (1995, p.99). Lo que hace la viñeta es tomar un momento en el tiempo de la historia y congelarlo como una cámara instantánea que se activa las veces que lo amerite la narración. Cabe notar que la viñeta, a pesar de ser generalmente dibujada como un rectángulo hecho con una línea gruesa, puede tener infinidad de formas y trazos. De hecho, hasta puede que ni siquiera tenga reborde y la viñeta sea el dibujo mismo que se está encerrando. Con todo lo anterior, se puede decir que la esencia de la viñeta es su funcionalidad y no su forma.

Siguiendo esta línea, lo que principalmente determina la duración y la temporalidad en los cómics es lo que está dentro de las viñetas. Aunque sin duda, la forma de una viñeta puede también aportar a la hora de determinar cuál puede ser la duración en la historia. Como hablamos de un medio de comunicación exclusivamente visual y a la vez yuxtapuesto, resulta que el tiempo y el espacio son la misma cosa en los cómics. Por ello es que una viñeta grande

que represente un escenario espacioso en el que haya demasiadas cosas puede durar más en la consciencia del lector que una viñeta pequeña en la que solo haya un personaje. Incluso una viñeta puede albergar a una más pequeña, o a varias; y debido a esto, divide el tiempo dentro de la misma viñeta. Así mismo, un momento de agitación seguido de una viñeta “larga” puede dar una sensación de respiro. En esto también tiene que ver la cantidad de texto que tiene una viñeta: si existe texto dentro de los pictogramas, la duración de una viñeta puede alargarse, dependiendo de la cantidad de palabras dentro de los globos de diálogo. En cambio, si la viñeta es silente, la duración de una viñeta puede ser bastante rápida; pero, si ese silencio está contenido dentro de una viñeta más grande que las otras, puede leerse como una viñeta de mayor duración, como se muestra a continuación:

Figura 9. Viñeta de duración corta



Fuente: Creación propia.

Figura 10. Viñeta de duración larga



. Fuente: Creación propia.

Dentro de este contexto, la forma de la viñeta también puede dar un énfasis especial a las escenas. Con la mera introducción de una viñeta de forma no convencional, puede darse una sensación de contraste con lo mostrado; esa viñeta irregular representará un punto de referencia importante en la lectura. Por lo mismo, una viñeta de página entera así tenga una forma sencilla, puede ser un punto de inflexión en la narrativa; un punto de cambio que quedará impreso en la memoria del lector.

A esto se le suma también la convencionalidad que se puede hallar en el trazo mismo que se use para la viñeta. Muchos artistas utilizan tipos de viñeta diferentes cada vez que un personaje recuerda algo de su pasado u otra persona cuenta una historia. Puede que, con un simple trazo de nube, se muestre que lo sucedido no ocurre en el mismo espacio o con un trazo más grueso se denote un recuerdo amargo. La imaginación es el límite en estos casos. El espacio entre viñetas es otro de los factores que el autor de cómics puede utilizar a su favor para darse a entender. Dejar un espacio entre viñetas puede denotar una pausa, un ligero descanso entre ellas que puede ser efectivo a la hora de cambiar de escena o de tema en la narración; esto, unido a las transiciones que existen entre viñetas -que se explicarán en el siguiente apartado- puede arrojar combinaciones narrativas con diversos efectos.

#### **2.2.4. El cerrado**

Siguiendo lo designado en la definición, las imágenes o pictogramas están en secuencia con el fin de narrar y para dar la ilusión de paso del tiempo; con ello, las imágenes tienen que estar una detrás de otra. Y, así como entre un punto y otro puede haber una conexión marcada por una línea, dos pictogramas o viñetas pueden estar unidos por una línea invisible. Una línea que los lectores mismos colocan. Una línea invisible que llamaremos *cerrado*. Este es un proceso de asociación mental en el que dos o más imágenes se unen para generar un todo (McCloud, 1995, p.63). Así, parece que lo que ocurre en la mente es una suerte de unión entre varios elementos, por medio de una relación de causa y efecto. Se puede hacer un paralelismo con el efecto Kuleshov<sup>6</sup> del cine: un plano cinematográfico adquiere un significado diferente al ponerse un segundo plano junto al primero. Un plano de un hombre sonriendo puede verse de dos formas según el plano que le siga: si es el de una mujer en una bañera, puede que el espectador vea al hombre sonriendo como un perverso; si en cambio, el siguiente plano es el de una persona ganando un trofeo, puede verse al hombre como alguien feliz por dicho triunfo. En cualquier caso, el cineasta es el que deja en manos del espectador las herramientas para que este último haga las conexiones necesarias y saque él mismo su conclusión. No obstante,

---

<sup>6</sup> El cual es también en el fondo una forma del cerrado que utiliza el cine.

el cerrado de los cómics lleva las cosas aún más lejos, puesto que el cómic es un medio visual estático y tiene que valerse del cerrado -entre otras cosas- para simular el paso del tiempo y el movimiento, cosa con la cual el cine no tiene que lidiar. El cerrado, al contrario del efecto Kuleshov, no solo está presente en transiciones de planos, sino que también sucede dentro del plano mismo -o dentro de la viñeta, en el lenguaje de los cómics<sup>7</sup>-. Así, el movimiento de un actor en un plano no tiene que ser simulado en la cabeza del espectador en el cine, pues ya lo está viendo directamente, pero en el mundo de los cómics todo este proceso tiene que ser deconstruido por el lector, en tanto las viñetas son pequeños recortes de tiempo que en conjunto dicen algo. En el siguiente ejemplo, podemos ver el cerrado en acción:

Figura 11. *Ejemplo de cerrado*



Fuente: Scott McCloud (1995).

<sup>7</sup> El plano y la viñeta pueden compararse como unidades núcleo en el montaje del cine y el cómic respectivamente, pero tienen diferencias fundamentales, como por ejemplo la duración que es dada por la naturaleza estática de la historieta y la dinámica del cine.

Figura 12. *Limbo del Gutter*



Fuente: Scott McCloud (1995).

Como lo expone McCloud, quien verdaderamente hace la relación entre una imagen y la otra es la persona que está interpretando el cómic, por tanto, “aunque yo dibuje un hacha ominosa en este ejemplo, no soy yo quien propina el hachazo, ni quien decide la fuerza del golpe, ni quien grita ni por qué lo hace” (McCloud, 1995, p.68).

Si el cómic es un medio estático compuesto de muchas imágenes a las que llamamos viñetas, significa que el cerrado es casi igual de numeroso que las viñetas, solo que la relación del cerrado no tiene una presencia como tal, pues es una omisión. El cómic, por tanto, no solo está compuesto de pictogramas y viñetas sino también de espacios en blanco entre esas viñetas. La omisión del cerrado es lo que en la mente de los lectores les obliga a poner de su parte; casi que agregar contenido ellos mismos. En el trabajo de Gubern, el cerrado -o *elipsis* para él- se basa fuertemente en esa omisión pues:

es evidente que en los cómics, mediante la articulación de las viñetas, se omiten los espacios o/y tiempos intermedios y que idealmente enlazarían en continuidad dos viñetas consecutivas, gracias a una convención creada por los dibujantes y que admite sin esfuerzo una operación de lectura elíptica por el receptor del mensaje (1979, p.117).

Como el cómic no congela solo un momento en el tiempo, sino varios, quiere decir esto que también hay varios tipos de cerrados entre viñetas. Dependiendo de la cantidad de tiempo que transcurra entre una y otra, así como también el espacio en el que estén situados o lo que se muestre dentro de la viñeta, hay seis tipos de transiciones mostradas en la figura 13:

- La primera, **momento a momento**, toma una pequeña acción y la divide en pequeños pedazos con muy poco espacio temporal entre ellos. Se podría decir que es la transición más pequeña.
- La segunda, **acción a acción**, separa aún más los momentos en el tiempo y reduce la cantidad de viñetas para representar una sola acción.
- La tercera, **tema a tema**, ya no sigue una sola acción sino introduce varias que en conjunto conforman una sola idea. Las viñetas no están tan lejos temporalmente como en la siguiente transición.
- La cuarta, **escena a escena**, implica ya un cambio mucho más grande de lugar o de tiempo.
- La quinta, **aspecto a aspecto**, es una transición poco usada, en la que un momento se congela en pequeñas viñetas que ofrecen su propia información. A diferencia de la de tema a tema, parece que en esta el tiempo no avanza.
- La sexta, **non sequitur**, se trata de una colección de viñetas en las que no hay ninguna relación lógica entre ellas.

Figura 13: *Transiciones en los cómics*



Fuente: Scott McCloud (1995).

Las transiciones son usadas por los autores de cómic para marcar el ritmo de la historia y saber en qué escena o tema se enfoca la atención. Una escena impactante en la que un personaje muere o tiene un accidente puede acentuarse con la transición momento a momento, para mostrar cada detalle del accidente; o, por el contrario, una escena en la que un personaje viaja constantemente puede usar la transición escena a escena para recortar enormes sumas de tiempo en las que no sucede nada interesante. El punto es que el uso de transiciones depende totalmente de la intención de la historia.

A simple vista, una página de cómic con sus respectivas transiciones entre viñetas podría resultar fácil de leer, pero la lectura de los cómics, al igual que la escritura, tiene su propio aprendizaje, dado que puede haber ciertas composiciones de viñetas que pueden dejar confundido a más de una persona. No por nada, en algunos tebeos del siglo XX se alcanzaron a usar flechas que indicaban el orden de lectura. Aún más, con el auge del cómic asiático, el mundo occidental descubrió que existen culturas que leen los cómics en un sentido totalmente opuesto a nosotros y las ediciones en español de dichos cómics vienen siempre con un pequeño manual para leer las páginas.

Con esto, concluimos este estudio acerca del lenguaje del cómic. Se puede constatar que el cerrado, como uno de los ejes fundamentales de las viñetas, es también una invitación para que el lector esté totalmente activo, pues este medio sin las inferencias que hace el espectador no sería nada. Como nota final, se quiere dejar en claro que apenas si tocamos la superficie de todas las implicaciones que tienen los elementos constitutivos del cómic, ya que solo se mencionó lo esencial de cada cosa y, aspectos como la historia y el uso que se le ha dado a dichos elementos se obviaron para no extendernos en datos que posiblemente no nos incumben.

### **2.3. Los cómics como discurso filosófico**

Explicitar la relación entre estas dos áreas es más sencillo ya conociendo el contexto de dónde vienen. Como se dijo en el capítulo anterior, la filosofía lleva una tradición de milenios y a través de una multitud de géneros y diferentes formas de presentarla, la escritura ha sido el modelo privilegiado de transmisión de esta. Con la institucionalización del conocimiento y con la pretensión de asemejar el conocimiento filosófico al científico, que se ha dado en los últimos siglos, la escritura filosófica ha privilegiado al *paper* académico como la forma legítima de hacer filosofía. Sin embargo, como también se mencionó, esto es un producto de la transformación de la academia más que una regla universal de la filosofía. Ahora bien, los cómics han tenido un inicio mucho más tardío, pues solo hasta hace aproximadamente 150 años se han constituido como un arte, contrastando enormemente con la filosofía y la escritura. Esto se debe al poco esfuerzo que ha habido por definir al medio de los cómics antes del siglo XIX, a pesar de que en periodos anteriores se han encontrado rastros del arte secuencial. Del mismo modo, la popularidad de los cómics entre jóvenes y personas de bajos estratos en una sociedad posindustrial, relegaron a estos a ser un mero pasatiempo ya que, “palabras e imágenes juntas se consideran, en el mejor de los casos, un entretenimiento para las masas; en el peor de ellos, un producto de burdo comercialismo” (McCloud, 1995, p.140). La mala imagen de los cómics

ha sido acentuada por la proliferación (al menos en América), de unos pocos géneros como los superhéroes o las tiras de humor que sostuvieron al medio por varias décadas; haciendo pensar al público en general que en los cómics solo se pueden contar ese tipo de historias.

Entonces, por una parte, tenemos a la tradición filosófica con más de dos milenios encima, unos estilos escritos ya constituidos con un énfasis actual en estándares académicos. Por otra parte, tenemos un medio definido hace apenas más de un siglo, con una reputación endeble y con falta de experiencia y reconocimiento como para cubrir otros terrenos como la academia. Es evidente por qué la relación entre estos dos mundos no se ha dado, o al menos no se ha desarrollado por completo. A pesar de ello, en los últimos 30 años, los cómics han conseguido poco a poco una reivindicación producto de varios procesos. Por un lado, se puede destacar la diversificación de los temas en las obras, hecho posibilitado—en parte—por la globalización, que trajo consigo el encuentro con historietas de otras culturas. Asimismo, se debe considerar que los avances en materia de conectividad a internet han facilitado el acceso a un mundo de información de los cómics que estaba escondido. A la vez, desde diferentes áreas se han desarrollado estudios serios sobre el medio (Correa, 2010), incluyendo estudios artísticos, sociológicos, psicológicos, entre otros.

Es en este panorama que los primeros cómics filosóficos comienzan a surgir. La mayoría de estos han sido herramientas didácticas para la enseñanza de la filosofía, adaptaciones de obras clásicas y otras cosas como biografías de filósofos en viñetas (Barrero & Henao, 2014). No son precisamente pocos, pero tampoco los suficientes como para hablar de un género constituido en los cómics. La percepción de estos trabajos es la de buenas herramientas que sirven para la introducción de los más pequeños a la filosofía; no obstante, son también libros que se dice que carecen de pensamientos y análisis más profundos que sí tienen los textos canónicos de la tradición. Una percepción que está basada en que: “al crecer, era de esperar que pasáramos a libros con mucho más texto y escasas ilustraciones para llegar por fin a los libros “de verdad”, que no tenían dibujos” (McCloud, 1995, p.140). Por más que esto sea así, la idea es que no solo existan los cómics filosóficos de la rama didáctica infantil, sino que también exista la filosofía pura en viñetas y estos dos tipos de cómics puedan consolidar un nuevo género en los cómics e inspirar el surgimiento de muchos más.

Ahora, también tenemos que preguntarnos si vale la pena que los dos mundos colisionen ¿pueden realmente las historietas aportar algo a la manera en que se comunica la filosofía? La respuesta es afirmativa: de la misma forma que lo escrito contribuye a la filosofía y la oralidad agrega un elemento diferenciador, el arte secuencial puede poner algo propio también.

Conocer lo que es propio de los cómics es un primer paso y nosotros ya lo hemos hecho. Así que, resumiendo la definición, se podría decir que los cuatro ejes fundamentales de los cómics son: la narrativa visual, el uso de varios tipos de pictogramas, la combinación particular de palabras y texto y la representación del paso del tiempo visualmente. Aun sabiéndolo, surgen las preguntas de ¿para qué la filosofía querría representar conceptos a través de la narrativa visual? ¿Por qué la urgencia de representar el paso del tiempo en el discurso filosófico? ¿Qué sacamos de todo esto? La respuesta está en que las características del cómic son un complemento perfecto a las generalidades de la filosofía que se discutieron en el primer capítulo.

En particular, el cómic es una herramienta perfecta para poner a la mano del lector lo visible y lo invisible, así como para involucrar al lector para que participe en la historia de forma única. Este es un desarrollo que tiene una estrecha relación con una de las dos principales generalidades de la filosofía: la transformación del sujeto y del lector. Como se enunciaba antes, el discurso filosófico fijado ofrece una conversación entre el emisor y receptor donde ninguno sale pensando lo mismo que antes, gracias a la interpretación de la infinidad de mundos posibles que se crean con la lectura y relectura que se le da al texto. Si trasladamos ese proceso a los cómics, nos encontramos con un medio en el que la lectura es una constante participación entre los dos actores implicados; por medio del cerrado, la abstracción de los pictogramas, la interpretación de símbolos de las viñetas o imaginar la voz de los personajes a través de los bocadillos. El lector no está simplemente viendo dibujos en una hoja de revista: está haciendo que el mundo de las viñetas cobre vida y, de paso, al igual que en los textos escritos, crea mundos enteros a partir de cada lectura. Ninguno de los personajes que está metido en las viñetas se movería de su viñeta, si no fuera por la ayuda del lector. No habrá, por lo tanto, una lectura de un cómic que sea igual a otra.

Este proceso no es unidireccional, porque la filosofía es una actividad encarnada y el que se transforma no solo es el que lee sino también el que crea. Por ende, no solo quien escribe está metido en lo que escribe sino ahora también el artista estará metido en lo que dibuja. Si la actividad filosófica es también un modo de vida encarnado en el individuo, esto hace que lo que escribamos tenga nuestro sello personal, incluso si se hace desde la despersonalización académica y, a decir verdad, no hay nada más personal que el estilo de dibujo de cada uno. Nunca nadie dibuja igual que otro y dada esta condición, la cantidad de mundos posibles se multiplica a la infinidad. Lo anterior agrega mucho a la transformación del individuo, pues cada vez que dibuje tendrá que enfrentarse a representar el mundo visualmente y eso significa estar

meditando acerca de lo visto y lo no visto constantemente. Esto implicará construirse y reconstruirse cada vez que se tome el lápiz, justo como la filosofía lo hace. Lo violento y lo fecundo hacen presencia aquí, en tanto enfrentarse al arte es quitarse de lo que uno está cubierto, mientras que lo fecundo se halla en la capacidad de hacer nuevas relaciones entre conceptos e imágenes. En efecto, no habrá una interpretación del mundo filosófico que no dé paso a la reinterpretación de lo estudiado y, sin duda alguna, en los cómics sucede lo mismo: una imagen no significará lo mismo en cualquier obra, de la misma forma que los conceptos filosóficos no significan lo mismo en cualquier autor. En últimas, los cómics darán paso a que el autor y el lector se reconstruyan por medio de la creación y la interpretación, respectivamente.

En relación con otro aspecto importante, se estableció que la filosofía nace como una pretensión de enseñar y que los filósofos son excelentes maestros. Y, al igual que la escritura, los cómics son perfectamente capaces de llevar esa responsabilidad en sus hombros. No solo en el sentido de la fijación es que los cómics son realmente efectivos, sino que la capacidad para que una imagen se quede fijada en los sujetos es una capacidad abrumadoramente poderosa de las viñetas. Es innegable que el ser humano usa constantemente la comunicación visual; no por nada, fenómenos como la pareidolia -que se detalló arriba- nos suceden día a día. Incluso, otras formas de hacer filosofía, como la oralidad, se valen constantemente del uso de elementos visuales, como en el caso de la gesticulación para hacer entender los argumentos que se dan en clases de filosofía en universidades, donde el uso del pizarrón en ocasiones puede ser vital. Yendo más allá, el texto escrito hace uso fuertemente de la imagen en cierto sentido, ya que “la filosofía está plagada de descripciones visuales, analogías y metáforas” (Patton y Cannon, 2018, p.7). Se evidencia esto en los diálogos de Platón, en donde dichas imágenes cobran un protagonismo crucial en su filosofía -una instancia clara de ello es la alegoría de la caverna-. Asimismo, esas metáforas, historias y ejercicios mentales que comúnmente propone la filosofía se pueden representar fácilmente a través de la secuencialidad de las viñetas, dada su fortaleza en la narrativa. Combinando el arte visual y el arte narrativo se crea un medio que sólidamente puede enseñar a través de la imagen, como lo expone McCloud:

Los cómics pueden ser una herramienta fantástica de enseñanza. Si tu avión se está desplomando, vas a tomar esa pequeña cartilla de seguridad en el asiento de enfrente, y esa cartilla es 100 por ciento cómics. Como una secuencia de imágenes, la cartilla de seguridad puede comunicar una serie de pasos, por supuesto de acción, con complejidad, y a un nivel molecular. Y aun así, lo hace muy rápido, en una forma que es

fácil de entender. He aprendido, de mi propia experiencia, que las cosas que aprendemos en los cómics realmente se quedan en nuestra mente (McCloud, 2015).

Si esto no fuera suficiente, hay que ver la cantidad de trabajos que se han realizado acerca de la enseñanza de distintas áreas por medio de cómics, así como talleres y conferencias (Correa, 2010). De los cómics como método divulgativo de la filosofía se ha hablado poco; pero si la filosofía en el fondo surge como una pretensión de enseñar y los cómics son excelentes herramientas didácticas, este encuentro se puede dar. Los cómics son una herramienta que está presente en la academia como didáctica, ahora hagamos que esté también como discurso.

Si la filosofía nace como una pretensión de enseñar, como un pensamiento encarnado que crea mundos posibles e interpretables y todo ello no tiene por qué estar inscrito en los estándares académicos que condiciona el artículo o *paper* científico, los cómics pueden hacer parte de la filosofía como cualquier otra expresión. Si este proceso sigue desarrollándose, los primeros cómics filosóficos (que no sean adaptaciones de otros trabajos sino unos de contenido original) pueden ser vistos como inscritos en esa filosofía salvaje de la tinaja. Como un esfuerzo de oposición a todo lo constituido por la academia. Pero, si la cantidad de propuestas filosóficas en viñetas crece, los cómics muy posiblemente puedan acceder a las aulas, gracias a un proceso de discusión e interpelación que es crucial para la filosofía. Así, se generaría ese estado de tensión que la filosofía necesita, “porque sólo en ella pueden renovarse el deseo de saber y el compromiso con la verdad” (Garcés, 2013, p.37).

Todo lo ya manifestado no tendría sentido si no se hablara del objeto que estudia la filosofía: los conceptos (Blackburn, 2001). Habría que responder la pregunta: ¿los cómics son una herramienta efectiva para crear y manipular conceptos? No cabe duda que hablar de los conceptos como unidades exclusivas a la escritura sería un error, puesto que hay otros medios de transmisión de conocimiento que utilizan los conceptos, como la oralidad. Los conceptos parecen exceder a sus medios de presentación, pues son construcciones que nos permiten designar unas propiedades y categorías específicas. No obstante, podría pensarse que los conceptos son solo representables por medio de la gramática y si esto es así, entonces ¿por qué habría de usarse un medio visual y secuencial como el cómic para representar conceptos? Dicha duda se disipa cuando se aclara que el texto escrito es igualmente un medio visual que, entre otras cosas, puede fijar conceptos. Si la escritura y el cómic poseen la misma característica visual, significa que también la historieta es perfectamente capaz de fijar conceptos, pues las palabras hacen parte de la iconografía de las viñetas. Teniendo en cuenta lo anterior, una pregunta más acertada sería: ¿por qué usar pictogramas para representar

conceptos? La respuesta es obvia: los pictogramas son un excelente complemento a lo explicado por los iconos del lenguaje. Como en los cómics se da un matrimonio peculiar entre palabras y dibujos, los conceptos se beneficiarían de ello, en tanto la combinación podría dar una claridad elaborada para entenderlos. No se está diciendo que vaya a ser más fácil entender conceptos por medio de imágenes, pues como hemos visto, leer imágenes pictográficas no es precisamente un proceso pasivo. Lo que se quiere decir es que los conceptos tendrían una nueva perspectiva al implementar ilustraciones para representar relaciones complejas que se dan en los conceptos. Recordando que los cómics son un arte de lo visible y lo no visible, los conceptos podrían tener una interpretación de su mecanismo interno que no se vería en otros medios. Recursos como el cerrado, la caricatura y la yuxtaposición son solo la punta del iceberg en cuanto las combinaciones infinitas de recursos y estilos de los cómics.

Los pictogramas en particular requieren una complicidad implícita entre autor y lector, que nos lleva a decir que tienen un nivel de participación alto por parte del lector. Esto, hablando de lo que nos compete, podría ser una excelente herramienta para la didáctica de los conceptos, en la medida en que, dependiendo del discurso, el espectador puede ser incluido o no en las viñetas gracias al efecto que producen los pictogramas abstractos y los que se acercan a la realidad. Por solo nombrar una posibilidad, una teoría filosófica que hable acerca de la exclusión del hombre en la sociedad podría mostrar al protagonista como un elemento caricaturizado y al entorno en que habita como un elemento con un mayor nivel de detalle; al mismo tiempo, probablemente se representaría como un territorio hostil y frío, para enfatizar ese sentimiento de destierro.

Los pictogramas solucionan también un problema frecuente que habita los textos de filosofía: la dificultad que genera la ambigüedad de lo escrito. Al ser los pictogramas un elemento iconográfico con características universales, “la fotografía o dibujo de una persona o de un objeto suelen ser más elocuentes y comunicativos que su engorrosa descripción verbal” (Gubern, 1979, p.119). Describir objetos en el mundo real o estados del ser humano mediante pictogramas podría resultar ser realmente efectivo. Incluso la referenciación misma de un concepto puede ser solucionada por medio de un icono, cosa que no es ni siquiera algo que haya iniciado los cómics, pues la categoría icónica conocida como símbolo ha hecho esto por siglos: conceptos como el ying y el yang, el infinito o el dinero tienen un símbolo icónico correspondiente que hacen que sean fácilmente referenciables. A pesar de que los símbolos no sean exclusivos de los cómics, se pueden usar fácilmente en la narrativa secuencial. E incluso,

esos símbolos se pueden crear desde cero; dado que son iconos totalmente convencionales, su significado se puede introducir en las viñetas, como lo hace Scott McCloud (1995) tácitamente cada vez que introduce un concepto nuevo en su ensayo en forma de cómic. Una instancia de esto es cuando introduce la imagen para el concepto mismo de cómic como dos imágenes seguidas de un hombre quitándose el sombrero (ver figura 2); a lo largo de la obra, utiliza dicha imagen cada vez que menciona al cómic.

Además, si la intención del autor es que el lector interprete por sí mismo lo consignado en las páginas, puede recurrir a estilos de dibujo que lleguen a la abstracción para que haya una participación mucho más activa. Esto tiene una relación con el hecho de que los conceptos son creaciones que tienen una firma del filósofo y, por ende, tienen un estilo y necesidades particulares. La encarnación de la filosofía merece que cada filósofo imprima algo de él en su discurso y los conceptos no son la excepción. Ya se mencionó que una de las cosas más personales que existen son los estilos de dibujo. Pero hacer pictogramas no solo le sirve al filosofar para crear una firma única y encarnada: también, sirve para dar a cada trazo una carga argumentativa diferente. De la misma forma que argumentar alzando la voz no es lo mismo que argumentar con ironía, dibujar un concepto o un problema con un trazo agresivo no tiene la misma carga argumentativa que usar un estilo que le dé prioridad al espacio en blanco o al detalle; nuestro estilo expresivo no solo es una decoración sino también refleja nuestra carga argumentativa. Aun así, si los dibujos no son suficientes para representar, se puede recurrir a los iconos más abstractos, las palabras, en tanto son, como se ha dejado en claro, un elemento legítimo de los cómics. Sin embargo, el punto que se quiere expresar aquí es que la combinación única entre palabras y texto de los cómics puede traducirse en una manera particular de presentar conceptos que falta por explorar.

El siguiente problema es sostener por qué la filosofía puede hacer uso no solo de los pictogramas sino de la secuencialidad de los cómics. La simulación del tiempo que se hace en los cómics es una herramienta que en principio no parece necesaria. A fin de cuentas, parece que la temporalidad secuencial fuera solo una forma para contar historias. A lo largo del texto se ha mostrado la fortaleza de las viñetas para mostrar personajes, simular movimiento, expresar sentimientos y mostrar relatos ¿pero es esto necesario para la filosofía? ¿de qué sirve la simulación del tiempo visual para la filosofía? Respondiendo a esto, se tiene que dejar en claro que la narrativa de las historietas no necesariamente se refiere a una narración con personajes principales y secundarios y estructuras aristotélicas de obras en tres actos con narradores omniscientes; en otras palabras, la narrativa de los cómics no tiene por qué ser

ficcional. Así como en el cine, existe un género diferente a la ficción, como lo es el denominado documental y en la literatura abundan un montón de géneros de no ficción como lo son los ensayos, las crónicas, las notas periodísticas, entre otros; en los cómics existen los géneros de no ficción. En estos géneros se prescinden de una cantidad de esquemas y otros artificios creados para la creación de mundos de ficción, puesto que están encaminados a fines diferentes. El tiempo simulado en este tipo de cómics es usado más como una herramienta argumentativa en lugar de una herramienta para representar la realidad. La simulación del tiempo, entonces, se daría en tanto los dibujos se relacionan para formar un todo coherente. Al contrario de la pintura, un medio estático en donde se muestra todo un mundo de sensaciones o discursos a través de la muestra de un solo momento, en los cómics no se pretende mostrar todo en un solo dibujo sino en varios. La sucesión de diferentes momentos genera una sensación de tiempo que, incluso si son momentos muy separados y a veces aislados, bajo un gran hilo conductor, pueden dar la impresión de estar ante un todo. Las transiciones entre viñetas de escena a escena y las *non-sequitor*, a pesar de ese grado de separación, siguen representando el tiempo en los cómics. Por lo tanto, desde que haya dibujos que estén en secuencia con iconos convencionales exclusivos de los cómics, ya se está representando el tiempo de una forma secuencial gráfica. Como la filosofía en gran medida se escribe en forma de género de no ficción (ensayos, tratados, meditaciones, etc.), fácilmente puede hacer uso de las herramientas que ofrece la secuencialidad visual y argumentativa de este tipo de cómics. Más adelante se detallará exactamente en qué consiste este encuentro.

En suma, los cómics constituyen un modo legítimo de discurso filosófico en tanto tiene los recursos y elementos necesarios para comunicar, transformar, educar y permitir la actividad creativa (tanto del cómic como de la filosofía), así como un potencial argumentativo que está unido al uso de pictogramas y secuencialidad que se puede usar con diferentes fines dependiendo de lo que se quiera expresar. La participación y complicidad entre el lector y el autor es una de las principales características que tiene el cómic y se podría decir que, la dimensión que se busca dar a la filosofía con el cómic estará enmarcada en la representación de lo visible y lo invisible, pues “ningún otro arte da tanto a su público al tiempo que le exige otro tanto [...] lo que sucede entre las viñetas es una suerte de magia que sólo se da en los cómics” (McCloud, 1995, p.92).

#### **2.4. Tres formas de hacer cómics filosóficos**

Como ya se estableció por qué usar los cómics en la filosofía, ahora se propondrán tres categorías en que caerían las reflexiones filosóficas en viñetas. Cabe notar que esta

clasificación surge del estudio de varias propuestas de cómics que tocan temas filosóficos, las cuales, si bien no son numerosas, han sido obras innovadoras en este campo. Estos tres estilos no son universalizables, ni prescriptivos, son solo tres formas de recolectar información recogida en esta investigación, que podrán dar alguna guía al que se quiera aventurar a hacer sus propios discursos a manera de cómic. Es posible que aparezcan muchas más propuestas que pueden salir de combinar ciertos estilos y esta clasificación deja la puerta abierta para ello también.

#### **2.4.1. Cómics-ensayo**

Al igual que en la literatura, el género de no-ficción en los cómics comprende una amplia gama de trabajos, como las crónicas, las notas periodísticas, las biografías y los cómics educativos, entre otros más, como en el caso de los cómics informativos de la página de internet *Pictoline* o en el caso del cómic-crónica de un sobreviviente al holocausto nazi titulado *Maus* (Spiegelman, 2017). Pero entre ellos hay uno poco usual que se quiere destacar aquí: los ensayos en forma de cómics. Parecería extraño decir que tal género existe en los cómics, dado que a simple vista el tebeo luce como un medio exclusivo para las obras con estructura narrativa; sin embargo, como se dijo anteriormente, la definición de cómics admite cómics que no tienen una estructura narrativa de tres actos, como por ejemplo los cómics usados en las tarjetas de instrucciones de seguridad en los asientos de los aviones. Los cómics-ensayo escapan a esa estructura, para centrarse en la argumentación propuesta por el género ensayístico. Estos estudios pueden usar muchos de los recursos del estilo del ensayo tradicional, como por ejemplo el uso del lenguaje, la distribución (introducción, desarrollo y conclusiones), algunas figuras argumentativas y la posición crítica que puede tomar el autor. Aún con esto, los ensayos usan todos los recursos de estilo de los cómics que hemos venido discutiendo como el cerrado, la combinación entre texto y pictogramas, o la secuencialidad de las viñetas.

Uno de los referentes más sonados en cuanto a este género estilístico, se encuentra el mismo cómic que ha servido de base para el presente trabajo: *Cómo se hace un cómic* (1995) de Scott McCloud. Esta es una historieta que utiliza todos los elementos de los cómics en favor de comunicar argumentos, posturas y conceptos. Es particularmente efectivo en integrar los pictogramas y la secuencialidad de los cómics a su discurso, pues si se le removiera todos los dibujos a la historieta y se dejaran solo los textos, su discurso carecería de sentido. En este tipo de cómics, no hay límite con lo que se puede hacer con el medio, puesto que no hay una estructura narrativa que se tenga que cumplir. Por eso, los personajes dentro de las viñetas pueden interactuar de hecho con los recursos del cómic mismo: pueden saltar de una viñeta a

otra, usar los globos de diálogo como un objeto “sólido” o hablar directamente con el lector. Una de las características más peculiares de este ensayo, es que utiliza todos los recursos que ofrece la caricatura y la personalización del personaje principal del cómic, quien es él mismo. De hecho, hasta él está consciente de ello:

Figura 14. *Cómo se hace un cómic* (1995)

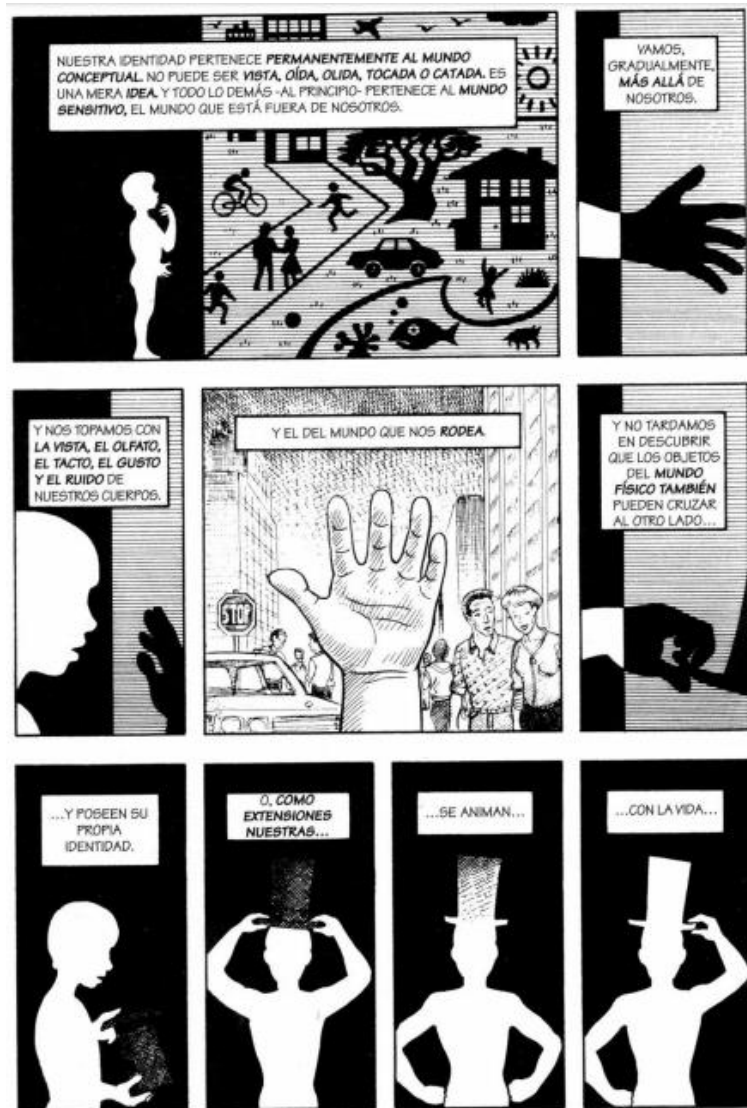


Fuente: Scott McCloud (1995).

Como se aprecia en la figura 14, él reconoce que se apoya en la abstracción para atrapar la atención del lector, para que este se inmiscuya en lo planteado por el cómic. Hacer que haya un personaje que le esté hablando al lector es una traslación directa de la noción de que en el ensayo es el autor quien le habla al espectador. En *Cómo se hace un cómic* (1995), el personaje de McCloud está en todo el momento consciente de ser un personaje que está dentro de un cómic y como no está restringido a estar en una historia con estructura de tres actos, McCloud puede moverse libremente por una gran cantidad de escenarios y tiempos distintos, sin preocuparse que haya errores de continuidad. La simulación del tiempo en las viñetas es lo que le permite hacer eso. Igualmente, utiliza en repetidas ocasiones narración en

off que complementa viñetas en las que él no está presente. Así entonces, tenemos páginas como la de la figura 15, en donde los recursos visuales apoyan lo textual para mostrar un punto de vista, con McCloud narrando y haciendo una metáfora textual y visual que refuerza su perspectiva.

Figura 15. Ejemplos de ilustraciones que refuerzan una metáfora



Fuente: Scott McCloud (1995).

Aunque McCloud use un personaje que habla directamente al lector, un cómic-ensayo no necesariamente tiene que incluir un personaje recurrente que rompa la cuarta pared; un sencillo bocadillo narrativo a manera de voz en off, que es el que dirigirá el discurso, mientras que los pictogramas apoyan o ejemplifican lo dicho. En el siguiente caso, la narración funciona

como voz en *off* y las acciones de los personajes suceden como una especie de representación gráfica de lo escrito, sin que haya personajes dirigiéndose al lector:

Figura 16. *Narraciones con voz en off*



Fuente: Pictoline (2019).

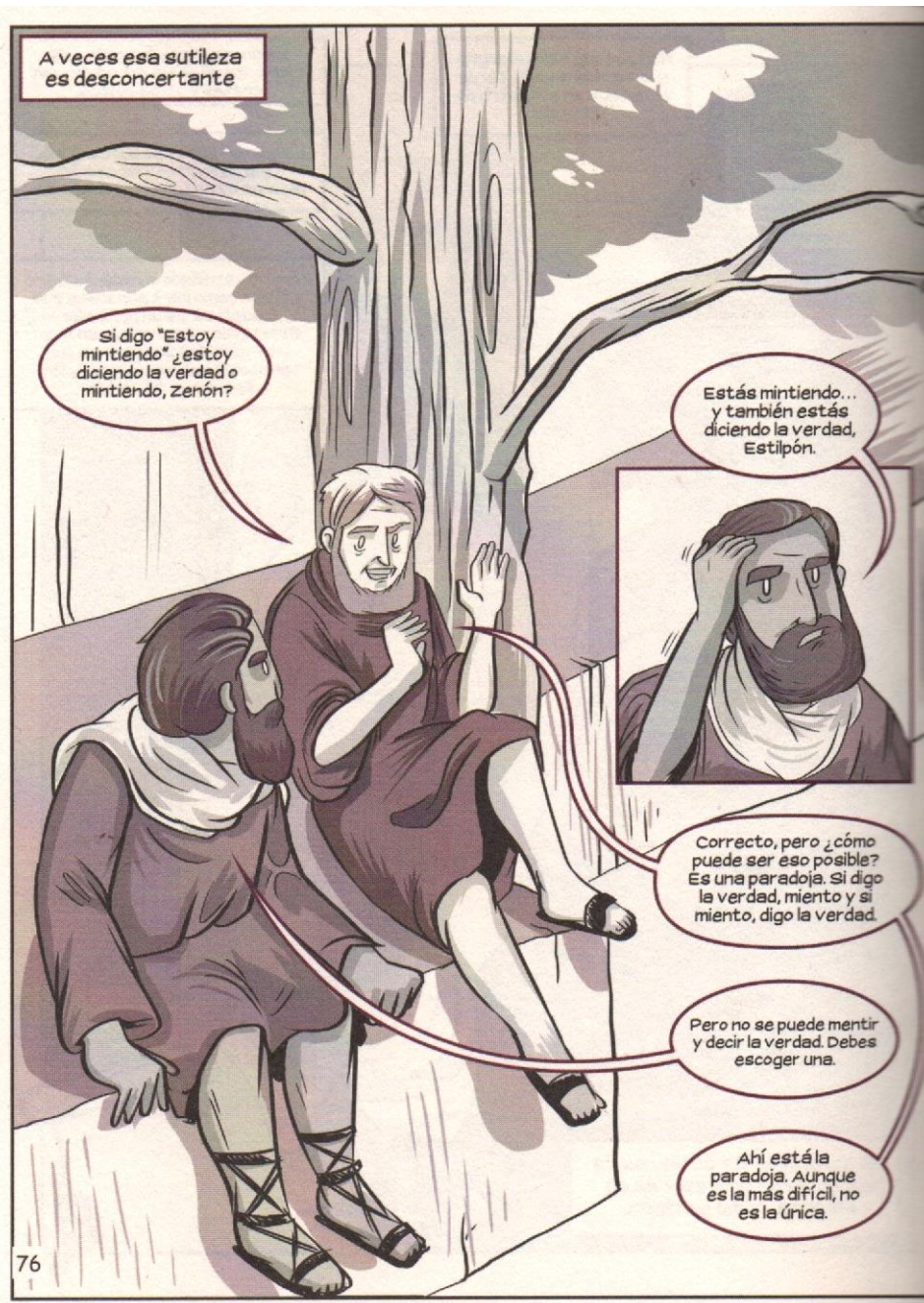
Al ensayo-cómic se le suma la posibilidad de usar gráficos y esquemas que los personajes u otros objetos del cómic pueden manipular. McCloud (1995) hace uso de esto cuando su personaje retoca, traslada o a veces se adentra en los esquemas que él plantea. Todo ello va de la mano con la característica principal de este tipo de cómics y es que su discurso deja ver que son conscientes de que en sí mismos no son trabajos ficcionales. Dado su potencial argumentativo, puede ser ideal para el discurso filosófico directo puesto que, en este, se asume

que el autor tiene el control de las ideas que se están presentando y no se necesitan de adornos para presentar las ideas y los conceptos. En los cómics-ensayo, también se prescinde de elementos como los propios de las estructuras de la narrativa y se muestran las ideas directamente. El autor está en completo control de estas ideas, pues literalmente él puede manipularlas gracias a que se pueden materializar visualmente en las viñetas. Para que esta situación suceda, es importante que el narrador esté todo el tiempo consciente de que se está presentando un cómic para así tener un diálogo directo con el lector.

#### **2.4.2. Cómics con estructura narrativa**

En este apartado se muestra al género con estructura narrativa mucho más tradicional: los cómics ficcionales y no ficcionales que tienen una estructura narrativa de tres actos. Obviamente no se pueden mencionar todas las características de este género, puesto que sería hablar de un 90 por ciento de las historietas que existen. En su lugar, se expondrán algunos cómics que se han propuesto a hacer filosofía por medio de relatos (Barrero & Henao, 2014). Evidentemente, este tipo de historias se diferencian de los cómics-ensayo en tanto cuentan con una narrativa definida en donde los personajes no están conscientes que están metidos dentro de un cómic. De igual manera, el enfoque de estos cómics está en presentar una historia coherente mostrando las ideas filosóficas de manera indirecta, por medio de sus personajes y situaciones, contrastando con los ensayos en donde el discurso está encaminado a presentar ideas de forma directa. Los cómics en este estilo también tienen el objetivo de mostrar una historia satisfactoria para el lector, en tanto llevan una narrativa gráfica que incluye estructuras de inicio, nudo y desenlace. A menudo estos trabajos se encuentran inscritos en la no-ficción dado que muchos de ellos son biografías de filósofos, como lo es el caso de la novela gráfica colombiana *Historia de un olvido* (Barrero & Henao, 2014), en donde se hace una biografía de Zenón de Cito; a través de los diálogos y las experiencias de su protagonista se plasman pensamientos fundamentales en la tradición estoica.

Figura 17. Cómics sobre Zenón de Cito



Fuente: Barrero & Henao (2014).

Por el contrario, hay otros que adaptan trabajos de filósofos a historias originales para explicar los temas propuestos en dichas obras. La colección de Editorial Herder es uno de los referentes relevantes en cuanto adaptaciones de clásicos de la filosofía y la literatura a cómics se refiere. Uno de los métodos que usan para adaptar, como lo es en el caso de *Karl Marx: El capital, el manga (primera parte)* (Herder, 2013), es crear unos personajes específicamente

para explicar indirectamente las teorías filosóficas. En dicho libro, toda la teoría está integrada a la historia. Como se quiere explicar la teoría acerca del mecanismo interno del capitalismo, en la adaptación en vez de hablar directamente del capitalismo, se usa a un personaje que se quiere aliar con otro para crear una empresa, el segundo personaje es un capitalista inescrupuloso y estos entrarán en un conflicto que reflejará la pugna interna que existe en el capitalismo. Por medio de estos y más personajes se manejan los conceptos principales de la teoría de Marx y Engels.

Figura 18. Cómics sobre *El Capital*



Fuente: Herder (2013).

Este género es recomendado para autores que quieren mostrar sus teorías de forma indirecta. Aun así, como sucede en la literatura tradicional, la sutilidad con que se traten las reflexiones filosóficas dependerá de quien escriba. Una historia puede ser filosófica en tanto sus

situaciones se muestren como una alegoría que represente teorías filosóficas, o, por el contrario, puede serlo en tanto sus personajes hablen directamente de sus teorías; cualquiera de las dos es igual de válida para hacer filosofía.

### **2.4.3. Cómics metaficcionales con estructura narrativa**

Hay un tercer género recomendable para hacer cómics filosóficos que combina los dos anteriores. Hablamos de cómics en los que se sigue una estructura narrativa definida, en donde las situaciones y los personajes cobran una relevancia sustancial. Pero, a diferencia de la categoría anterior, los personajes de este tipo de historias sí están conscientes de que están en un cómic. Pueden jugar con los recursos mismos del cómic, como en los cómics-ensayo y, por tanto, pueden interactuar con los globos de diálogo, saltar de viñeta a viñeta y romper el cuarto muro. Pero a pesar de que los personajes tienen consciencia de estar dentro de un cómic, la trama será uno de los enfoques principales del cómic, contrastando con los cómics-ensayo, en donde solo hay discurso y no hay una narración a modo de relato. Es un género bastante experimental y complicado de delimitar, porque a simple vista se oye bastante similar al cómic-ensayo. A pesar de esto, el hecho de que los personajes estén dentro de una historia o narrativa que los delimite, ya se traduce en una diferencia con el ensayo, en donde existe una inmediatez del discurso. En lo metaficcional hay páginas enteras para determinar el espacio de una escena, hacer que los personajes interactúen entre ellos o plantear problemas dentro de la realidad de los personajes, negando un poco esa inmediatez discursiva. Se podría decir que el cómic metaficcional está a medio camino entre lo directo del ensayo y lo indirecto de la historia tradicional. Una de las diferencias fundamentales con los cómics-ensayo, es que el discurso no puede ser presentado por una narración en *off*, pues se rompería con la necesidad de crear una historia para los personajes.

Uno de los libros estandarte para la filosofía en cómics, es *Filosofía en viñetas* (Patton & Cannon, 2018), el cual utiliza la narrativa metaficcional para hacer un barrido general por discusiones generales de la historia de la filosofía. En el libro, el protagonista es una versión caricaturizada de Heráclito, quien constantemente está hablando al lector; pero a diferencia de McCloud, Heráclito presentará a los demás filósofos e interactuará constantemente con ellos. Todos los filósofos que aparecen en la historieta tendrán una personalidad definida, como cuando Platón aparece con red en mano, como un cazador de ideas, o cuando se muestra a Kant como un niño ordenado y sabelotodo. El hilo conductor del cómic está inspirado en las metáforas de Heráclito, pues se supone que este viaja a través del *río de la filosofía*, en donde literalmente, con una pequeña balsa, el personaje atraviesa diferentes corrientes y caminos que ha tenido la filosofía; siguiendo entonces una narrativa que explica

Figura 19. *Conceptos convertidos en imágenes*



Fuente: Patton & Cannon (2018).

discusiones complicadas por medio de pictogramas y caracterización de personajes y situaciones. Aunque usa bastante el texto para hablar de ciertas ideas, también hace uso de elementos pictográficos para mostrar ciertos conceptos o problemas; uno de los más llamativos es cuando se habla de la brecha que separa al dualismo y el fisicalismo:

En dicha metáfora visual, no solo se muestra un pictograma que representa la discusión, sino que también se interactúa con ella, en tanto Heráclito intenta cruzar el puente entre estos dos conceptos. Este tipo de interacción con los conceptos es algo que solo los cómics podrían mostrar con este nivel de detalle (a pesar de que el dibujo sea bastante simple).

## **2.5. Conclusiones**

El cómic es una poderosa herramienta de comunicación de ideas que desgraciadamente, por cuestiones accidentales históricas, no ha podido tener un encuentro con la filosofía, la cual es una de las tradiciones de ideas más importantes para la humanidad. Sin embargo, con la reivindicación que ha tenido la historieta como medio en los últimos 30 años, y la filosofía abriéndose a otros campos de actividad humana, en tanto no haya solo una forma para hacer filosofía, este encuentro ha venido dando sus primeros pasos. Hay que tener en cuenta una definición de los cómics que abarque más géneros de los que generalmente se piensa, además de las diferentes posibilidades de su lenguaje y gramática para que otro tipo de discursos puedan aprovechar sus posibilidades y encontrar así otra forma de que la filosofía se exprese a nivel gráfico y narrativo.

Evidentemente, la filosofía a través de cómics no es para todo el mundo, no se podría decir que todo pensamiento tenga riqueza visual o que cualquier autor tenga la paciencia para elaborar todo un aparato discursivo por medio de una narrativa metaficcional; no por nada es bien sabido que elaborar tebeos es una labor que requiere mucho tiempo y para muchos podría resultar engorroso. Sin embargo, lo anterior no quita las posibilidades didácticas y divulgativas del cómic que vale la pena explorar. En específico, la dimensión que puede ofrecer los cómics a la filosofía es una en que se abre un mundo de lo visible y lo invisible al lector. Un mundo donde se puede sumergir por medio de herramientas inmersivas que tocan los instintos del ser humano, como por ejemplo verse reflejado en una caricatura. Un mundo donde el lector es un actor activo, donde este da vida a los pictogramas que hay en un papel. Un mundo que se reconstruye constantemente con cada lectura. Un mundo donde los conceptos se pueden manipular literalmente por medio de personajes que los pueden tocar, pues estos adquieren presencia gracias a una simbología que ayuda a identificarlos fácilmente. Un mundo donde la representación del tiempo de manera visual permite al discurso adquirir otro tipo de argumentación, en donde la narrativa visual permita crear alegorías, historias o incluso ejemplos metafóricos con pictogramas que den paso a la representación del movimiento o la mezcla entre texto e imagen. Un mundo donde la encarnación del pensamiento y del estilo se dé por un proceso de apropiación de la expresividad y fuerza que pueda tener una sencilla

línea. Un mundo donde el filósofo no sea el único que se transforme con su actividad, sino que también el público al poder interpelar. Un mundo donde el intento de educar y comunicar ideas que toquen al ser humano en su más profundo ser sea la intención que se halle debajo de las viñetas y los silogismos.

En últimas, al igual que la filosofía, el cómic presenta al lector una invitación para que este no solo interprete el mundo que le rodea, sino a sí mismo también.

### 3. Un cómic filosófico

#### 3.1. Sobre este cómic

Este cómic surge como una propuesta que ejemplifica y demuestra la posibilidad de hacer cómics filosóficos que se ha expuesto a través de todo este trabajo. Para lograrlo, el guion del cómic se hizo basado en un trabajo realizado para la clase de filosofía contemporánea de la Licenciatura en Filosofía. En dicho trabajo se hizo un pequeño estudio acerca del suicidio y su relación con el concepto filosófico de absurdo de Albert Camus (1985). También se utilizó la argumentación con la que Sócrates se defiende en su juicio en los diálogos de Platón (1985). Todo ello para ver qué papel juega la búsqueda de sentido de vida y la ausencia de este en un mundo donde estamos propensos a experimentar de cerca el sentimiento del absurdo.

Se escoge este texto para una adaptación a cómic, dado que tiene varias de las características generales de la filosofía que hemos enunciado a lo largo del presente trabajo. Tiene una manipulación y creación de nuevos conceptos y elaboraciones argumentativas, posee un estilo de escritura particular que refleja la voz del autor y busca transformar a quien lee y a quien escribe. El tema no podría ser más adecuado para la relevancia que tiene la filosofía en el proceso de construcción y reconstrucción del sujeto, pues como se expone en el mismo texto: juzgar si la vida es vivible es una cuestión importantísima para la filosofía (Camus, 1985); es muy difícil dejar pasar este tema como algo de menor importancia para el ser humano.

El escrito se adaptó en un formato de cómic-ensayo en donde el narrador es la caricatura del propio autor, así como también la caricatura de Camus y Sócrates son usadas para las partes en que ellos son citados. La decisión se debe a que la intención del cómic es dar un discurso claro y directo para generar una reflexión inmediata en el lector en vista de lo apasionante del tema. Además, el uso constante de imágenes y situaciones dispares en el escrito original se trasladaría mejor a un entorno donde se pudiera romper las reglas de la estructura argumentativa tradicional, como en el caso de cambiar a menudo de escena y personajes para los ejemplos visuales. Por ello, una de las principales transiciones entre viñetas será la de escena a escena, cosa que requiere una mayor participación por parte del lector al interpretar ciertos pasajes. El cómic tiene un dibujo sencillo y poco detallado para mostrar claramente lo que se quiere decir y su estilo es bastante colorido para asignar ciertas tonalidades a cada concepto que se usará a lo largo del ensayo, con el fin de que puedan asociarse fácilmente.

No queda más sino tener la esperanza de que esta pequeña propuesta pueda ser un aporte significativo en esta nueva forma de expresar el pensamiento filosófico.

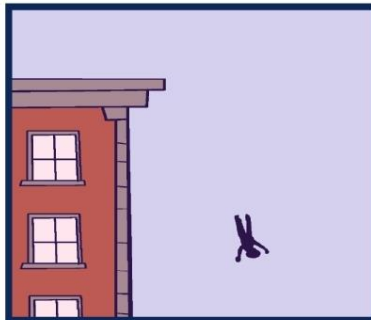
### 3.2. El suicidio absurdo



NUNCA VI ESTO:



EN CAMBIO, MUCHAS VECES VEMOS ESTO\*:



\*Camus, 1985, p.5





ENTONCES LAS CAUSAS DEL SUICIDIO SE PUEDEN CLASIFICAR\* DE LA SIGUIENTE FORMA:

**SUICIDIO PSICOSOCIAL**

RELACIONADO A PROBLEMAS SOCIALES Y PERSONALES QUE AFECTAN LAS CONDICIONES DEL INDIVIDUO.

**SUICIDIO POR ENFERMEDAD MENTAL.**

DEPRESIÓN, TRASTORNOS, ANSIEDAD, ETC.

**SUICIDIO FÍSICO.**

SE HACE PARA DEJAR DE SUFRIR DOLOR POR ENFERMEDADES DEL CUERPO.

**SUICIDIO IDEOLÓGICO.**

PRIMERO MUERTA ANTES QUE ACEPTARLO.

**SUICIDIO PREVENTIVO.**

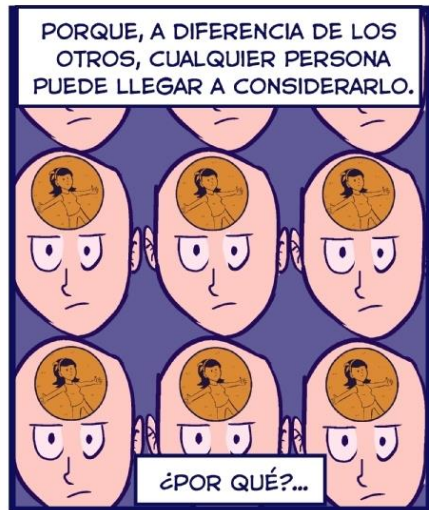
RÍNDASE.

SE HACE PARA EVITAR UN SUFRIMIENTO FUTURO.

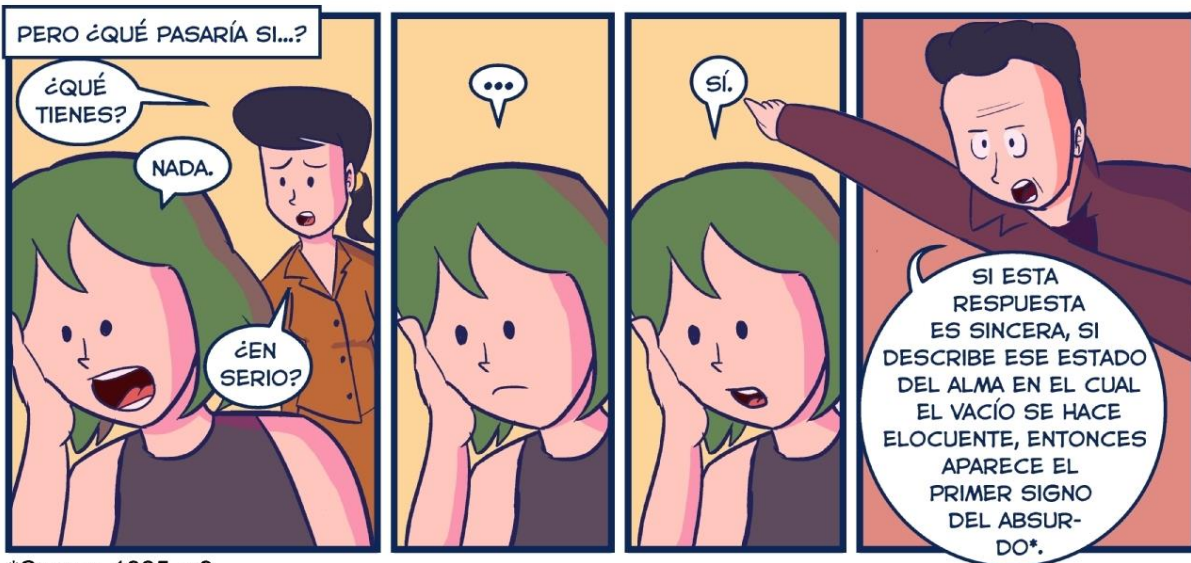
**SUICIDIO ABSURDO.**

ESTE ÚLTIMO ES EN EL QUE NOS CONCENTRAREMOS.

\*Clasificación propuesta por el autor de este trabajo.







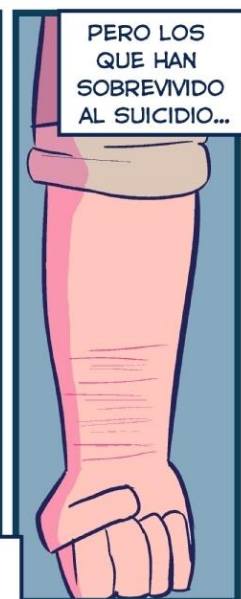
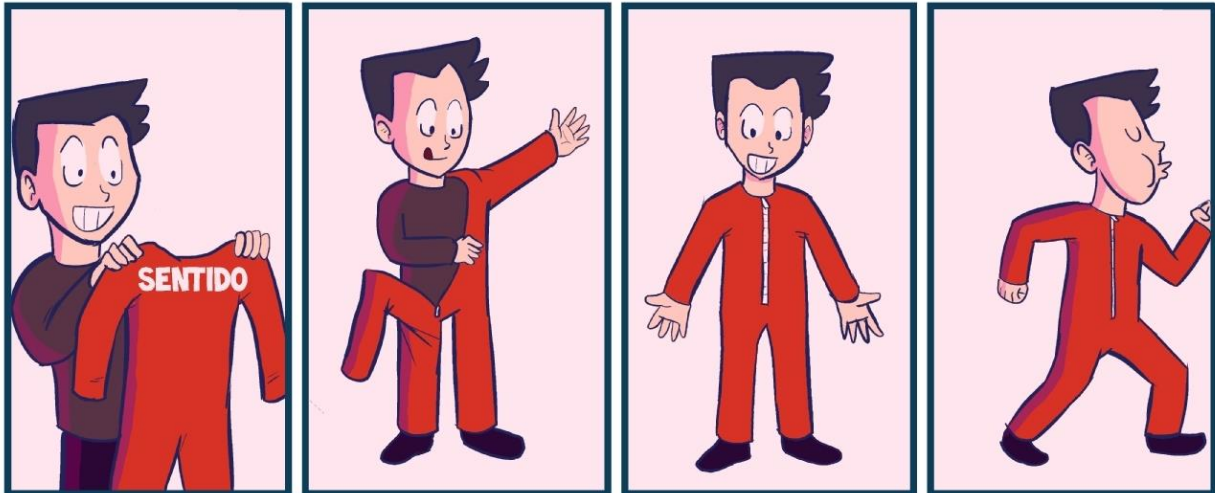
\*Camus, 1985, p.9



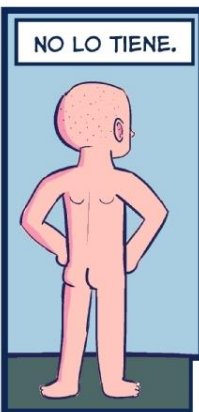
\*Camus, 1985, p.60



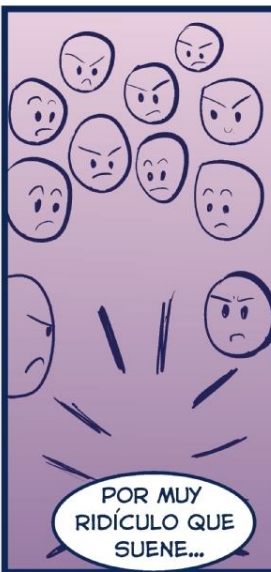
\*Camus, 1985, p.10

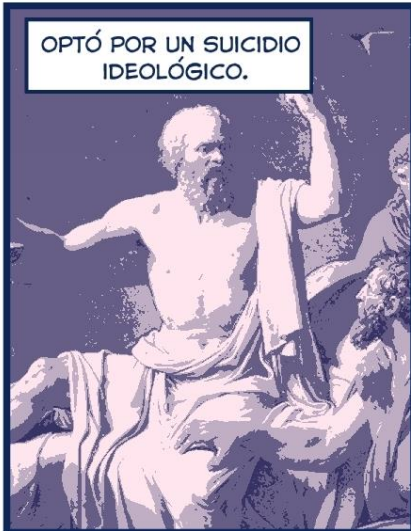






PUES LOS SISTEMAS DE CREENCIAS ERAN PARTE ESENCIAL DEL SER HUMANO.





\*Apología 30a

ASÍ LLEGAMOS A LA PREGUNTA QUE NOS SUSCITA EL SUICIDIO ABSURDO.



¿ES POSIBLE VIVIR SIN SENTIDO?

¿O EL SUICIDIO ES LA ÚNICA SALIDA?



Y CON ESTO SE VUELVE A NUESTRA PREGUNTA:

**Urgentes**      **No-urgentes**



LA RESPUESTA ES QUE, SEGÚN CAMUS SÍ PODEMOS VIVIR SIN UN SENTIDO.

**No-urgentes**



HAY QUE ACEPTAR QUE VIVIMOS EN UN ABSURDO...

Y QUE NUESTRA VIDA NO TIENE UNA META DEFINIDA...



PARA ASÍ VIVIR UNA VIDA DE REBELDÍA ANTE EL ABSURDO.

HAY QUE VIVIR CON PASIÓN Y ALEGRÍA ANTE EL SIN SENTIDO.



PENSAR EN UN MUNDO MÁS ALLÁ NOS DISTRAE DE ESTA VIDA.



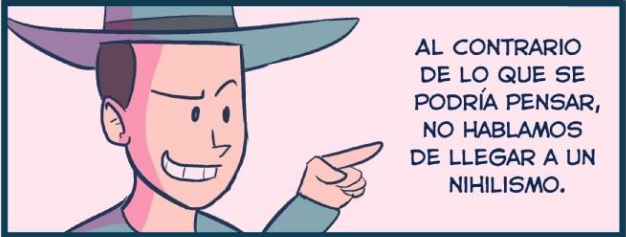
NOS IMPIDE VER QUE ESTE MUNDO ES ENORME...

Y QUE HAY UN MILLÓN DE EXPERIENCIAS POR VIVIR.





VIVIR AL MÁXIMO SIGNIFICA TAMBIÉN CREAR, PUES EL SER HUMANO ABSURDO ES CREADOR POR NATURALEZA.



AL CONTRARIO DE LO QUE SE PODRÍA PENSAR, NO HABLAMOS DE LLEGAR A UN NIHILISMO.



LA ACEPTACIÓN DEL ABSURDO DEBERÍA DEJARNOS UN GOCE DE LA VIDA MUCHO MÁS OPTIMISTA.



EN ESE SENTIDO, SE DESECHARÍA AL SUICIDIO ABSURDO...

PUES ES UNA NEGACIÓN DEL PROBLEMA MÁS NO UNA SOLUCIÓN.



CON ESTO, SE MUESTRA UNA PERSPECTIVA DIFERENTE EN SÍFISO:

ESTE UNIVERSO, EN ADELANTE SIN AMO, NO LE PARECE ESTÉRIL NI FÚTIL.



CADA UNO DE LOS GRANOS DE ESTA PIEDRA,



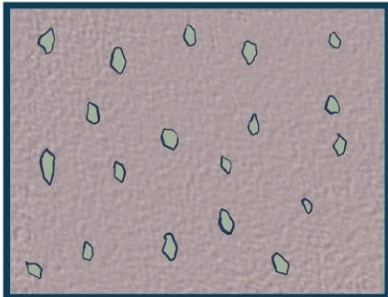
CADA UNO DE LOS FRAGMENTOS MINERALES DE ESTA MONTAÑA...



LLENA DE OSCURIDAD...



EL ESFUERZO MISMO PARA LLEGAR A LA CIMA...



FORMA POR SÍ SOLO UN MUNDO.

BASTA PARA LLENAR EL CORAZÓN DE UN HOMBRE.



\*Camus, 1985, P.61

## Referencias

- Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- Barrero, T., & Henao, A. (2014). *Historia de un olvido*. Bogotá: Dendros.
- Blackburn, S. (2001). *Pensar: Una incitación a la filosofía*. Barcelona: Paidós.
- Camus, A. (1985). *El Mito de Sísifo*. (L. Echávarri, Trad.) Madrid: Alianza Editorial.
- Correa, J. (2010). *El Comic, invitado a la biblioteca pública*. Bogotá: CERLALC.
- Correa, J. (2010). El lenguaje del cómic. En J. Correa, *El Cómic, invitado a la Biblioteca Pública* (págs. 16-36). Bogotá: CERLALC.
- Deleuze, G. (1988-1989/1996). *L'abécédaire de Gilles Deleuze* [Serie de televisión]. París: Montparnasse.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1993). *¿Qué es filosofía?* (T. Kauf, Trad.) Barcelona: Anagrama.
- Eisner, W. (1945). The Spirit. *Waterfront* [Figura]. Obtenido de <http://www.djfood.org/wp-content/uploads/2013/08/Spirit-2.jpg>
- Garcés, M. (2013). La estandarización de la escritura. La asfixia del pensamiento filosófico en la academia actual. *Athenea Digital*, 29-41.
- Gubern, R. (1979). *El lenguaje de los cómics*. Barcelona: Ediciones Península.
- Harvey, R. (2005). Describing and Discarding "Comics" as an Impotent Act of Philosophical Rigor. En J. McLaughlin, *Comics as PHILOSOPHY* (págs. 14-27). Jackson: University Press of Missisipi.
- Herder. (2013). *Karl Marx: El Capital, el manga (primera parte)*. Barcelona: Editorial Herder.
- Herder. (2013). *Karl Marx: El Capital, el manga (segunda parte)*. Barcelona: Editorial Herder.
- Kwak, D.-J. (2012). *Education for Self-transformation*. Springer.
- Lang, B. (1983). *Philosophy and the art of writing*. Lewisburg: Bucknell University Press.
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic - el arte invisible*. (E. Abulí, Trad.) Barcelona: Ediciones B.
- McCloud, S. (4 de Febrero de 2015). Scott McCloud in the secret of humor [Entrevista]. (J. Fassler, Entrevistador) The Atlantic. Obtenido de [theatlantic.com/entertainment/archive/2015/02/by-heart-scott-mccloud/385164/](http://theatlantic.com/entertainment/archive/2015/02/by-heart-scott-mccloud/385164/)

- Montserrat-Molas, J. (2010). Sobre la escritura de la filosofía. *Alpha*, 39-54.
- Moore, A., & Gibbons, D. (2012). *Watchmen*. Barcelona: ECC Ediciones.
- Morris, T., & Morris, M. (2010). *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona: Setanta.
- Nubiola, J. (2010). *El taller de la filosofía: una introducción a la escritura filosófica*. Navarra: Universidad de Navarra.
- Patton, M., & Cannon, K. (2018). *Filosofía en viñetas*. Barcelona: Debolsillo.
- Pictoline. (2019). *Necesitamos hablar sobre el suicidio* [Figura]. Mexico D.F. Obtenido de <https://img.pictoline.com/2019/09/Z5f8ByioqFZXtaBLQUhyrDBjU6fA8je7QB9Kd0NT.png>
- Platón. (1985). Apología. En *Diálogos* (J. G. Ruiz, E. Lledo Iñigo, & C. García Gual, Trads., págs. 137-186). Madrid: Gredos.
- Prada, M., Acevedo, D., & Prieto, F. (2016). *Laboratorio de escritura: Estrategia pedagógica a partir de la propuesta de filosofía como forma de vida*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Ricoeur, P. (2002). *Del texto a la acción: Ensayos de hermenéutica II*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Spiegelman, A. (2017). *Maus*. Bogotá: Penguin Random House Grupo Editorial.