

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
Y URBANISMO

UNIVERSIDAD DE CHILE

Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y
Urbanismo. Carrera de Diseño.

Memoria para optar al título profesional de
Diseñador con Mención en Visualidad y Medios.

Profesora Guía: Verónica Ode
Santiago de Chile
JULIO 2023

**El problema del Ser, novela gráfica experimental y
exploratoria sobre lo que significa ser humano.**

FELIPE ULLOA PEÑAILILLO

*Si debe encontrarse con una noche, ésta debe ser más bien la de la desesperación, que sigue siendo lúcida, noche polar, vigilia del espíritu, de la que surgirá, quizás, esa claridad blanca e intacta que dibuja cada objeto en la luz de la inteligencia.
(Camus, 2021, p. 88)*

INDICE

1. **Introducción**

Introducción
Fundamentación
Oportunidad de Diseño

2. **Estado del Arte**

La Novela Gráfica
El Cómic como Arte, un medio de expresión
Breve Historia de la Novela Gráfica
El medio editorial actual en Chile
Características de la Novela Gráfica

3. **Marco Teórico:**

El puesto del hombre en el Cosmos
Albert Camus y el mito de Sísifo
Tool, Eterno Retorno y Carl Jung

4. Etapa Proyectual

Planificación:

- Audiencia Objetivo
- Referentes Visuales
- Metodología

Producción y Propuesta Gráfica:

- Estructura de la Historia
- Concept Art y Creación de Personajes

Proceso de Trabajo:

- Desarrollo de Storyboard
- Portada
- Paneles

5. Conclusiones y Anexos

INTRODUCCIÓN

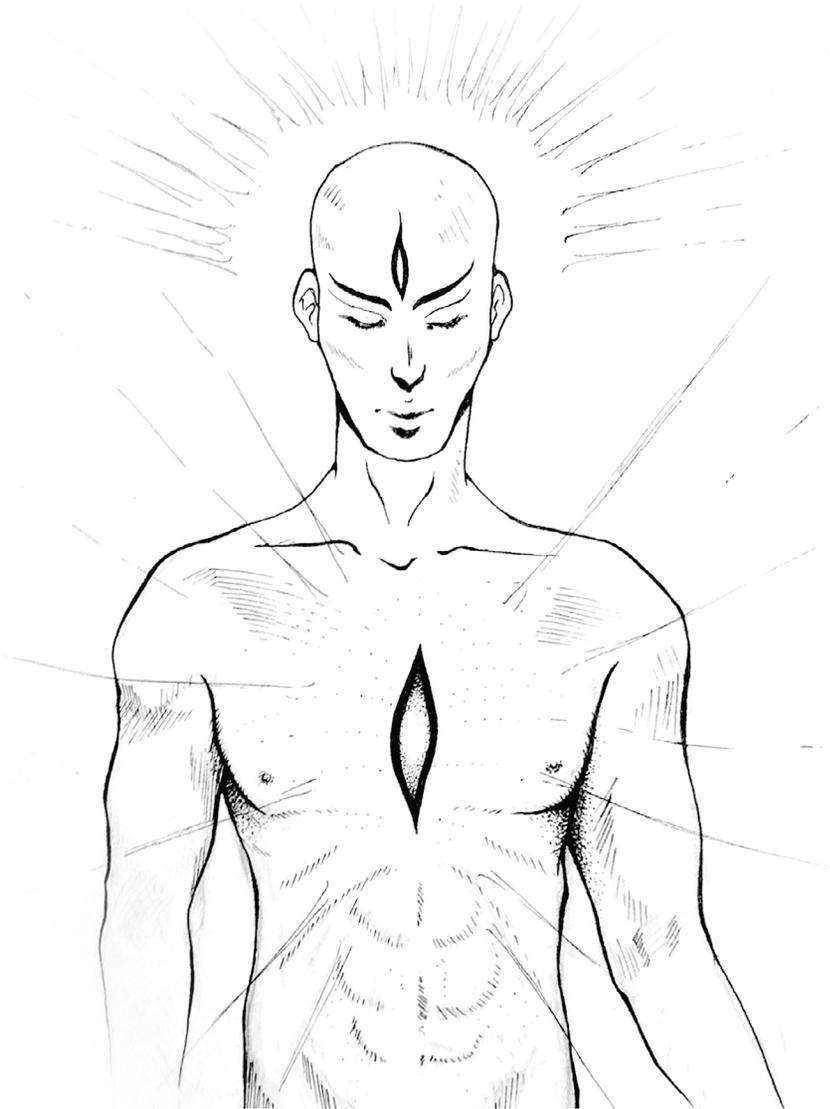
1/5

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto consiste en una narrativa visual enfocada en la creación y desarrollo de un imaginario estético conceptual en torno a uno de los problemas que han desvelado a la humanidad desde los inicios de la consciencia sobre su propia existencia, las cuestiones “*¿Qué es el hombre y cuál es su puesto en el ser?*” (Scheler, 1928, p. 13).

El proyecto está basado en una de las principales obras sobre la Antropología Filosófica del movimiento fenomenológico alemán de la primera mitad del siglo XX, “El puesto del Hombre en el Cosmos” de Max Scheler (Frankfurt 1928), publicado el mismo año de su fallecimiento. También está desarrollado a partir de la filosofía del Absurdo, pero más específicamente del ensayo “El Mito de Sísifo” de Albert Camus, referenciando a novelas como “El Extranjero” del mismo autor y a “La Metamorfosis” del aclamado Franz Kafka.

A partir del estudio que le sucede, este trabajo se logra posicionar dentro de una forma poco explorada de representar las corrientes filosóficas por medio de la creación de una narrativa gráfica que explora la alienación y la soledad del mundo moderno, la violencia distópica y la indiferencia encontrada a diario, y cómo el sin sentido y falta de propósito puede repercutir en nosotros.



FUNDAMENTACIÓN

Este proyecto surge de una motivación personal por crear una obra gráfica y narrativa que expresa una profunda inquietud que nació y evolucionó a partir del estudio de las concepciones filosóficas de Ernst Cassirer sobre la Antropología Filosófica y la teoría Semiótica de Peirce.

La Antropología Filosófica, tal como su nombre lo indica, se separa en dos grandes ramas que pueden ser definidas por separado. La Antropología es una disciplina que estudia al ser humano de manera integral, abarcando desde su evolución biológica, su cultura, sus instituciones sociales, su lenguaje y su comportamiento en distintos contextos históricos y geográficos, además de buscar comprender la diversidad cultural y las similitudes que existen entre sociedades humanas y su relación con el entorno natural. La Filosofía es una disciplina que se ocupa de estudiar, analizar y cuestionar rasgos fundamentales sobre la existencia, la realidad, el conocimiento, la verdad, la moral, la mente y la razón, como tal, busca comprender y explicar el mundo junto a la experiencia humana desde un punto de vista racional y reflexivo.

Por tanto, la Antropología Filosófica es la disciplina que se encarga de estudiar al ser humano, su existencia, desde la racionalidad y la reflexividad que nos entrega la filosofía. Podemos plantear así, que la Antropología Filosófica se enfoca en temas como la libertad, la responsabilidad, la conciencia, la razón, la cultura, el

lenguaje y la historia, entre otros aspectos relacionados con la existencia humana, y cómo se relaciona con el mundo.

La Teoría Semiótica de Peirce intenta dar explicación a la utilización de signos y símbolos en la comunicación humana, planteándose así como una teoría de la comunicación. Peirce distinguía entre tres tipos de signos: íconos, índices y símbolos, y sostenía que los signos eran fundamentales para la comprensión y representación del mundo. Su teoría ha sido muy influyente en disciplinas como la lingüística, la semiótica, la filosofía y la comunicación.

Estos temas han sido recurrentes en mi desarrollo personal y han contribuido a una comprensión más completa y compleja de las concepciones básicas sobre la existencia humana, así como de su influencia en nuestras experiencias de vida y en la comunicación con el mundo, y al mismo tiempo aumentando mis ansias por encontrarle un significado o propósito a la vida.

En mi opinión, estos aspectos son fundamentales para el área en la que me desarrollo dentro del Diseño (novelas gráficas, ilustración, storytelling, animación, etc), además de ayudarme a comprender cómo nos relacionamos con el entorno en un nivel mucho más personal y comprender cómo interpretamos nuestra realidad, permitiéndonos crear, diseñar y desarrollar imaginarios (viéndolo como un conjunto de símbolos, conceptos e imágenes



David, J. (1787). La muerte de Sócrates [Pintura al óleo]. Museo Metropolitano de Arte.

*Imagen obtenida de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jacques-Louis_David_-_The_Death_of_Socrates_-_Google_Art_Project.jpg

de un colectivo) estéticos, fundamentados a partir de teorías que nos dan un límite y a la vez una infinidad de composiciones, que pueden ser planeadas y trabajadas metodológicamente para cumplir fines específicos y complejos.

No está nada alejado de la realidad que el arte, o la cultura nos sirve para desarrollar nuestras capacidades espirituales, como Camus indica, que la obra de arte es la forma que tenemos para hacer que el espíritu salga de sí mismo y se posicione frente a otro, para mostrarle con un dedo preciso el camino sin salida en que se han metido todos. Para Camus, es el punto desde donde se lanzan las pasiones absurdas y donde el razonamiento se detiene. Pero, ¿cuál es el “espíritu” del que habla Camus en su enunciado? Después de estudiar en profundidad *“El Puesto del Hombre en el Cosmos”* de Max Scheler, el significado del Ser me ha generado cada vez más dudas e interés en sus cuestiones.

La obra nos plantea una base para entender nuestro lugar en el universo desde su visión donde se detallan nociones sobre la distinción del ser humano con otros seres vivos.

Scheler plantea la capacidad humana de poder trascender su existencia física y material, de desarrollar una dimensión espiritual, conocida como el “espíritu” (Scheler, 1928, p. 48). La esencia del ser humano es esta realidad espiritual que se manifiesta a través de la persona, dándonos la posibilidad de experimentar el universo de una manera única entre los seres vivos, brindándonos la capacidad de poder percibir, experimentar, reflexionar, conocer y ser libres, y que nos da la facultad de poder tomar decisiones, la libertad de elegir y de actuar en consecuencia, incluso cuando esas opciones no están determinadas por factores externos.

“Cabe tener en cuenta que es en función de los alcances que

tiene la concepción de Scheler de la persona que sobresale nítidamente como una de las concepciones antropológicas dominantes del siglo XX, la cual junto con otras, está a la espera de plasmarse más claramente en la historia.”(Holzapfel, 2014, p.47)

La importancia de estos estudios reside en la universalidad que representa un concepto dicotómico tan amplio y acotado al mismo tiempo, culturalmente nos permite comprender y objetivar al Ser de manera comprensible, abarcando toda su experiencia de vida y la forma en que el Ser Humano se desarrolla con el medio. Pero ya en este punto es necesaria destacar la posibilidad de entrar aún más profundamente en el Ser, y en cómo teorías tan complejas como la de Scheler son aún propensas a llegar a ciertos callejones sin salida, generando así más dudas y problemas conforme se va introduciendo más detalladamente en estas cuestiones. Es posible encontrarlas en momentos en que Scheler se detiene a explicar la jerarquía psicofísica humana, definiendo la dualidad existente entre la persona y el individuo, como un ser finito. Para Scheler, la persona no puede ser objetivada porque es un ser único y no puede ser reducida a un objeto. “ La persona, por tanto, debe ser concebida en el hombre como un centro superior a la antítesis del organismo y el medio.” (Scheler, 1928, p. 53).

La persona no es algo que pueda ser medido o cuantificado, sino que es algo que se experimenta a través de la conciencia y la subjetividad. En otras palabras, la persona no puede ser comprendida de manera objetiva, sino que solo puede ser experimentada de manera subjetiva. La persona es un ser libre e irreductible que trasciende las categorías objetivas del mundo natural, que permite conectarse con dimensiones más amplias de la existencia, como el espíritu y los valores universales.

La persona es más que la suma de sus partes físicas y mentales, y su singularidad y complejidad sólo pueden comprenderse a través de una perspectiva holística, como un todo, y no dualista entre el ser físico y su psique. Existe sin embargo una paradoja o cierto problema dentro de la teoría de Scheler en este libro y radica en la conciliación de dos ideas aparentemente contrarias: por un lado, la idea de que el hombre tiene una estructura ontológica única que lo distingue de todos los demás seres, lo que implica una separación ontológica entre el hombre y la naturaleza; y por otro lado, la idea de que la conciencia humana está inseparablemente unida al cuerpo y está sujeta a las mismas leyes físicas que rigen el mundo natural, lo que implica una continuidad ontológica entre el hombre y la naturaleza.

Esta paradoja pone en tela de juicio la noción de la separación ontológica entre el hombre y la naturaleza, ya que si la conciencia humana está sujeta a las mismas leyes físicas que rigen el

mundo natural, entonces no existiría una separación ontológica realmente clara entre el hombre y la naturaleza. Estos vacíos filosóficos han sido tratados por el escritor Albert Camus (1942) poniendo como ejemplo a Karl Jaspers:

“Esta limitación me lleva a mí mismo, allá donde ya no me retiro detrás de un punto de vista objetivo que no hago sino representar, allá donde ni yo mismo ni la existencia ajena puede ya convertirse en objeto para mí” (p. 20)

Destaca la imposibilidad de constituir al mundo en unidad, y donde podemos hacer ese punto de comparación con la paradoja que se ha encontrado Max Scheler. La aparición del sentimiento de lo absurdo es recurrente en la vida humana, y junto a una reflexión sobre el suicidio es como Camus intenta darle iniciar una explicación concreta a estos vacíos que resuenan en nuestra mente. El Mito de Sísifo de Camus, expone un sentimiento que es propio del ser humano, una variable constante que se encuentra por lo menos una vez en la vida, algo que es conocido como el Absurdo. La ausencia de un objetivo, finalidad o lugar en el cosmos nos mantiene bajo una aplastante realidad, y cuando aparece ese ¿Por qué? es cuando el absurdo comienza a calcar en la conciencia, llevando a distintas conclusiones y a la búsqueda de significado de una manera subjetiva y personal.

El libro de Camus me ha permitido generar una respuesta emocional con la obra que me propongo a realizar, marcada por

dudas existenciales y ese sentimiento de vacío abrumador que todos alguna vez hemos sentido, para llevarlo a una historia que puede crear conciencia sobre nuestro propio propósito de vida, o al menos a dudar de ella y a replantearse uno mismo en la vida. Si bien comprendo realmente la idea sobre el absurdismo que adopta Camus, no he dudado en ponerlas en contraste con las ideas de Max Scheler y me parece realmente necesario poder ser parte de éstas, pudiendo experimentarlas y desarrollarlas a través de una historia que esté a la altura de representarlas en profundidad desde el ámbito narrativo y estético, y donde mis dudas existenciales podrían ser puestas a prueba en su ámbito psicológico.

Desde ya mis precedentes en relación a la narrativa visual han sido clave para llegar a este proyecto, mi interés personal siempre ha estado en el arte, en la pintura e ilustración, y últimamente me ha ido arrastrando más la idea de contar historias detrás de la técnica que hay bajo la ilustración o la pintura, la narrativa gráfica me permite explorar el mundo de las historias de imágenes secuenciales y que demuestran emociones a través de sus personajes. Comencé a interesarme ya profundamente en los cómics y en la novela gráfica en un ramo de artes donde tuve que analizar la narrativa y temática de Maus (1986) de Art Spiegelman.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

El estudio del problema del Ser y las ideas existencialistas suelen plantear dificultades al momento de ser plasmadas en una historia. Tomando en cuenta el contexto de la actual sociedad, es imposible no detenerse a pensar sobre la importancia de la salud mental, que se ha vuelto cada vez más relevante. Además, nos encontramos muy cercanos a una vida de sufrimiento. La vida no está alejada de la ficción en cuanto a crueldad, de hecho, muchas veces ésta la supera. La realidad de nuestro mundo nos choca a diario y las consecuencias de vivir en una constante lucha contra la violencia y la soledad nos llevan a considerar constantes problemas asociados a la depresión y otros trastornos mentales.

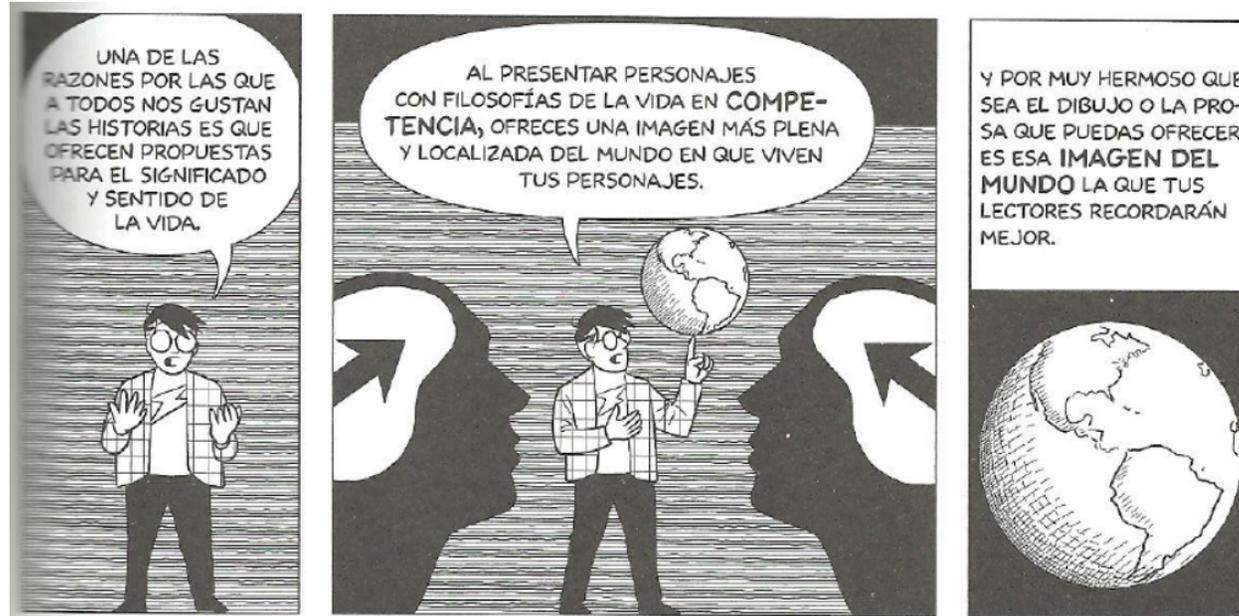
En este sentido, es fundamental evitar la utilización de esto como contenido burdo o provechoso. Más bien, debemos enfocar los eventos gatillantes para demostrar el origen de ciertos acontecimientos dentro de la historia, sin necesariamente aludir a alguna enfermedad mental o trastorno específico.

Este proyecto busca generar y plantear una reflexión profunda sobre la condición existencial de la naturaleza humana, la forma en que nos relacionamos con los demás, como la soledad y la alienación se nos presenta como algo intrínseco dentro del Ser y como el aislamiento nos afecta en la sociedad moderna. Naturalmente, también se plantea la posibilidad de explorar a fondo las dimensiones psicológicas y filosóficas a través de problemas como la identidad y la falta de propósito en la vida.

En pocas palabras, el proyecto podrá rescatar y referenciar puntos importantes de obras ya concebidas para transformarlas en una obra única que construya y refleje nuevos imaginarios sobre la vida cotidiana moderna, denunciando problemas de hoy en día, y demostrando la capacidad que tiene el Diseño junto a la Ilustración de presentarnos soportes y visiones sobre nosotros mismos desde un punto de vista distintivo. Hay que recalcar que la disciplina del Diseño se desempeña y se complementa perfectamente al hablar de la novela gráfica como objeto, desde su metodología técnica hasta el diseño de su narrativa juegan un papel importante, la toma de decisiones es fundamental. En este caso es vital la importancia del Diseño y sus metodologías a la hora de desarrollar este proyecto, permitiendo una clara comprensión de la historia, además establecer un lenguaje visual que se verá en toda la obra junto una estética clara. Al fin y al cabo el Diseño es el medio por el cual la obra es desarrollada, utilizando la narrativa, la ilustración secuencial y la estética visual para completar estos objetivos.

Como punto final, se hace necesaria la explicación del por qué de una historia, ¿existe realmente algo provechoso o es simplemente ocio?, al respecto, el Banco Central de Chile ha señalado:

“Aquel que lee un libro o una revista no solo obtiene satisfacciones personales durante su lectura, sino que puede adquirir capacidades y conocimientos que incrementan su capacidad productiva



(McCloud, S., & García, S., 2018, p. 69)

y pueden contribuir a la generación de flujos económicos o culturales futuros". (Pinot, M., 2009, Cuentas Satélites de Cultura. Manual Metodológico para su Implementación en Latinoamérica. Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación. CAECID. Convenio Andrés Bello. p. 24.)

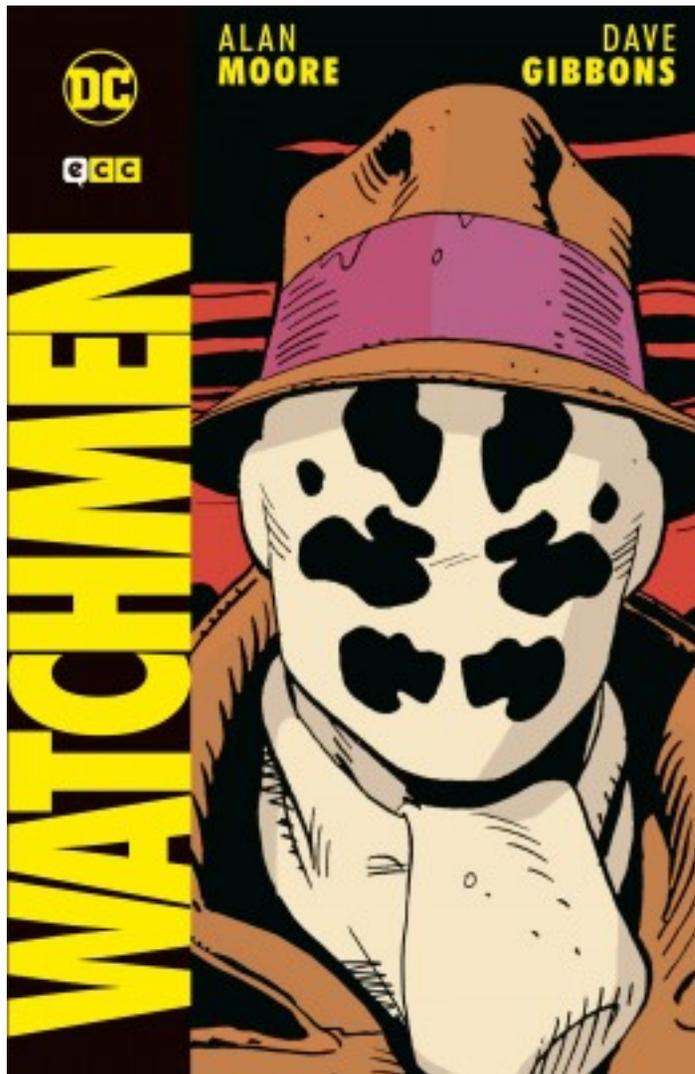
Es decir, su impacto sobre la formación del capital humano tiene también efectos económicos significativos que transforman a este sector en un actor relevante en el desarrollo del país. Adentrándonos en la sociedad consumista de hoy en día, incluso para los Bancos es posible sacar algún tipo de provecho con respecto a los hábitos de lectura que existen hoy entre los chilenos. Las historias nos hacen sentir, nos generan algo más que una satisfacción personal, nos hacen experimentar diferentes

facetas emocionales de la vida humana, liberándonos de la carga física o mental por la que pasan los personajes, permitiéndonos incluso cambiar nuestra perspectiva de vida, o filosofía de vida. Finalmente una cita de Scott McCloud nos recuerda la importancia de las historias y el por qué deben ser contadas:

"Una de las razones por las que a todos nos gustan las historias es que ofrecen propuestas para el significado y sentido de la vida. Al presentar personajes con filosofías de la vida en competencia, ofreces una imagen más plena y localizada del mundo en que viven tus personajes, y por muy hermoso que sea el dibujo o la prosa que puedas ofrecer, es esa imagen del mundo la que tus lectores recordarán mejor" (McCloud, S., & García, S., 2018, p. 69).

ESTADO DEL ARTE

2/5



Watchmen (ECC, 4ª Edición, 2020)

*Imagen obtenida de <https://cafecomics.cl>

LA NOVELA GRÁFICA

Ya desde hace unas tantas décadas que se comenzó a escuchar un término nuevo con relación a lo que ya se conocía como cómics o historietas, el auge y evolución de éstos se vio fuertemente afectado por los mismos artistas contemporáneos que comenzaron a dedicarse profesionalmente y a dedicar sus vidas a la creación de historietas que fueran algo más que la visión ortodoxa de un cómic, luchando así porque sean reconocidas y sean incluso a ser consideradas como el noveno arte. Si bien hemos hablado de los conceptos cómic o historieta, ¿qué es lo que realmente es un cómic? ¿Y en qué se diferencia de una novela gráfica? Este término más complejo que viene a cambiar un poco la visión poco conocida de éstos es relativamente nuevo y hace alusión a una forma distinta de expresión, pero ¿es realmente tan diferente?

EL CÓMIC

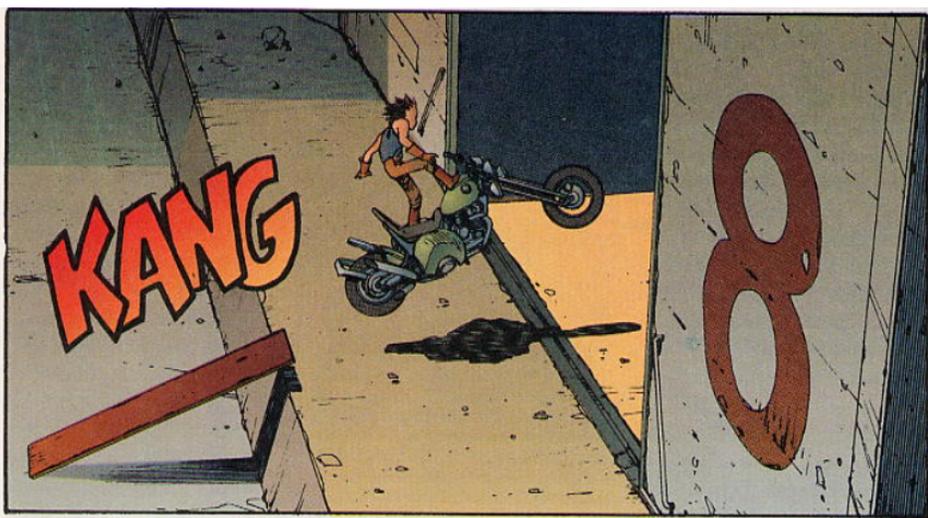
El Cómic, según la Real Academia Española, se puede definir como “serie o secuencia de viñetas que cuentan una historia, comúnmente apoyadas con texto”.

Ahora, es verdad que la definición de lo que es según la academia puede ser acertada pero en realidad no abarca completamente y deja a la vez muchas dudas, tal como expone McCloud en su libro sobre el cómic “Entender el Cómic - El arte invisible”, donde realiza un estudio completo sobre el mismo, a través de un mismo cómic, acercando y analizando cada una de sus partes y buscando cuál es la definición más acertada de lo que significa el cómic. Dentro de éste el autor plantea la existencia de esta primera definición “Arte Secuencial” dado por el fallecido Will Eisner, uno de los primeros historietistas y uno de los más influyentes proveniente de los Estados Unidos, pero tal como indica, se refiere a ésta como una definición estrictamente neutral en relación con el estilo, la cualidad o temática.

Conforme avanza la historia plantea también dudas, las cuales ocupa inteligentemente para ir desarrollando la definición por completo. McCloud luego de asimilar las viñetas a los frames o fotogramas de una película diferenciándose al instante, finalmente llega a la definición específica de cómic como un conjunto de ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética por parte del lector o lectora.



(McCloud, S., 1995, p7)



(Otomo, K., 1982-1990, cap 6, p8)

“El cómic es un arte que toma elementos de la literatura, arte, cine e ilustración, es un híbrido que puede ser muy versátil al momento de crear una obra, ya que esta ofrece casi infinitas posibilidades de narración gráfica combinada con texto y elementos que pueden interactuar y combinar logrando una pieza única.” (Rosales, G., & Lepe, J. C., 2020, p. 22).



@congming33

(@congming33, Sin nombre, 2020)

*Imagen obtenida de <https://twitter.com>

Por tanto podemos concluir que se trata de un medio de comunicación el cual se constituye de un soporte el cual hoy en día puede ser tanto digital como análogo (papel) y de ilustraciones que conforman una narrativa siguiendo una regla contextual de lectura dada por el mismo autor, combinado con texto narrativo y también dialogado, que espera algún tipo de respuesta emocional de parte del lector en cuestión.

Ahora que hemos especificado lo que es un cómic hasta un punto decisivo, podemos adentrarnos en intentar dilucidar lo que es la novela gráfica y en qué se diferencia del cómic como tal.

NOVELA GRÁFICA

“Durante los veinticinco últimos años se ha producido un fenómeno que podríamos considerar de toma de conciencia del cómic como forma artística adulta. (...) Sin duda, este cómic adulto contemporáneo es en gran medida continuador del cómic de toda la vida, pero al mismo tiempo presenta unas características propias tan distintivas que ha sido necesario buscar un nuevo nombre para identificarlo, y así es como en los últimos años se ha difundido la expresión novela gráfica”
(García, S., 2010, pp. 15-16).

Con estas palabras de Santiago García en su ensayo histórico “La Novela Gráfica” es posible adentrarnos de a poco en lo que respecta al mismo término al que hace alusión su título.

Según el conocido diccionario norteamericano de la compañía Merriam-Webster, una novela gráfica es “una historia presentada en el formato de una tira cómica y publicada como un libro”. Si bien esta definición se podría entender como concreta, en verdad hay diversos factores que nos hacen ver que en verdad hay algo más allá de esto.

Con la aparición de Maus (1980), la reconocida novela gráfica de Art Spiegelman ganadora de un Premio Pulitzer en 1992 (luego de acabar su serialización pudo ser adaptada a formato de novela gráfica), fue posible determinar las nuevas exigencias

de las industrias de cómics que ya se venía estableciendo desde hace unas décadas. Artistas de cómic como Mike Chinn y Chris McLoughlin proponen: “toda novela gráfica es cómic, sin embargo, no todo cómic es novela gráfica” (Chinn, McLoughlin, 2009, p. 15).

Por tanto, ¿qué es realmente la novela gráfica? ¿Es un cómic que está enfocado a un grupo de personas en específico, por decir, más maduro y adulto? ¿Un cómic más elaborado y con una iniciativa innovadora y ambiciosa en busca de abrir un espacio cultural, tornándose así como un nuevo arte, llegando incluso a museos?

Una diferencia fundamental que destaca en estos nuevos cómics es la evolución de sus temáticas narrativas, las cuales aportan seriedad y madurez a un género que no era reconocido por su valor, sus narrativas más bien enfocadas en lo popular como los superhéroes o tiras cómicas que solían tomarse a menudo a la ligera. Esta evolución también trae consigo una diferencia en los formatos utilizados: a diferencia de las tiras cómicas y las serializaciones, que eran más comunes en las historias de superhéroes y la cultura popular, estas nuevas historias pueden ser contadas en uno o unos pocos tomos, lo que permitía contar una historia completa junto a su final, cosa que no se veía en mucho tiempo al hablar de las típicas serializaciones. Esta nueva generación de cómics se asemeja más a lo que sería un libro de arte, con dimensiones mucho más grandes y un diseño de



(Miura, K., 2004, cap 239, p19-20)

mejor calidad, utilizando incluso la tapa dura impresa con una película de poliéster transparente que se utiliza para proteger y proporcionar un acabado brillante.

¿Se podría asumir así que la novela gráfica utiliza al cómic como un medio o una herramienta por la cual se puede desarrollar? ¿O es solo la evolución cultural de esta disciplina? Si bien estas dudas van quedando como pilares para ir puliendo una concepción sobre la novela gráfica, que en la realidad hoy en día no ha sido definida concretamente, ya es posible para nosotros poder establecer una cierta idea lo suficientemente concreta para los motivos de este proyecto.

Una novela gráfica es un género con una estructura que implica

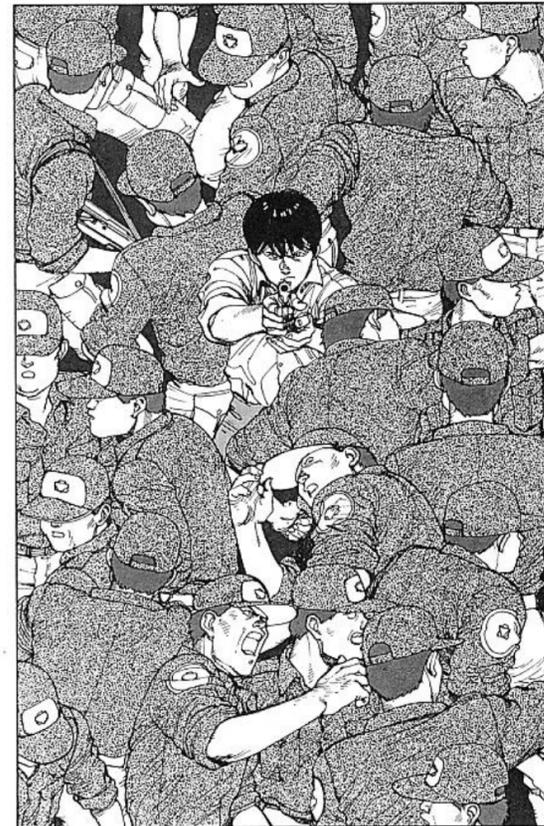
adentrarse en una historia con principio y final. Un fragmento narrativo que no implica la creación de un universo canónico. Podemos afirmar que existen patrones y reglas que se siguen a la hora de desarrollar una novela gráfica, y por tal razón, podemos determinar ciertos aspectos que la caracterizan y diferencian de los cómics convencionales. Comúnmente son de un tamaño más grande que los cómics tradicionales, tienen dimensiones más cercanas a un libro de arte. Utilizan tapa dura, y se centran en contener una historia concreta, que puede dividirse en distintos tomos, o bien, abarcar toda la historia en solo un libro. Su contenido, la mayoría de las veces funcionan con historias dirigidas a un público maduro, que pueda soportar tales historias, que pueden variar desde obras de ficción como no ficticias, como es el caso en el que se cuentan historias que se mezclan con

historia. Finalmente, en su concepción, es un término empleado totalmente para intentar elevar al cómic, o al libro de cómics, y es pensado solamente como un tipo de novela que puede ser entendida como una forma de arte.

Cabe destacar, que es un término que ha desatado desde sus inicios muchas críticas entre los mismos artistas, tal como el mismo Alan Moore que cree “Es un término de marketing... y que nunca me ha dado simpatía. El término cómic lo hace muy bien para mí... el problema es que ‘novela gráfica’ solo vino a significar ‘libro de cómic caro’, y así probablemente lo que la gente obtendría serían libros de DC Comics o de Marvel – porque las ‘novelas gráficas’ estaban recibiendo más atención, te meterían seis tomos de cualquier pedazo de basura que se les ocurriera publicar bajo una tapa brillante y llamarlo ‘She Hulk: La Novela Gráfica.’” (Kavanagh, 2000)

Sin embargo, a pesar de sus puntos en contra y su debate artístico, es un término que ha cobrado fuerza entre la cultura moderna, posicionándose como el término utilizado para generar una gran cantidad de ventas y diferenciarse del típico formato de cómic serializado, posicionándose así en la cúspide de cierto tipo de jerarquía, pasando a ser así una autoproclamación y un fuerte llamado al reconocimiento del cómic como un arte, aumentando el valor de las tiras cómicas, y haciéndose un hueco en el *mainstream* de hoy en día junto a la globalización.

Con toda esta información que tenemos a disposición, es posible plantearnos la siguiente pregunta... ¿Es posible determinar al cómic como arte, y en consecuencia a la novela gráfica?



(Otomo, K., 1982-1990, Arte de portada para la serialización.)
*Imagen obtenida de Otomo Gallery, en el capítulo 6 del manga que se encuentra disponible para leer en <https://akiramanga.com>

EL CÓMIC Y LA NOVELA GRÁFICA COMO ARTE

Una de las principales características del cómic, y en consecuencia de la novela gráfica la constituye el concepto de estética. Los elementos gráficos que conforman una obra tienen un gran impacto en nuestra concepción cultural y en nuestra percepción visual. La estética es un pilar fundamental en lo que llamamos arte, ya que es la encargada de presentarnos y envolvernos en un imaginario visual que se complementa con la narrativa detrás de la obra, en este caso, si un autor desarrolla un estilo particular, termina por enriquecer la obra y transmite un mensaje más allá de lo explícito.

“En la experiencia estética se dan otros valores existenciales (morales, educativos, espirituales) que de modo completo hacen gozosa una obra de arte” (C. Naval Durán y C. Urpí Guercia, 2001, p. 183-184).

La estética juega un papel importante, pero también el relato lo hace, es la que le da el hilo y nos abre un sinfín de posibilidades. En el cómic y la novela gráfica se terminan combinando elementos que son propios de otras disciplinas artísticas como lo son la literatura, el cine, las artes escénicas, la arquitectura y la pintura, generando un medio de comunicación que a fin de cuentas genera un tipo de repositorio de la cultura y los contextos sociales por los que el autor de dicha obra se encuentra pasando, además de generar una respuesta emocional en el público objetivo, creando una comunicación activa y pasiva entre la dualidad cultural.

Como dice el doctor Ricardo Victoria Uribe:

“Se vuelve pues un registro histórico de las inquietudes sociales de su momento y por tanto el hacer una crónica de estos elementos le confiere al cómic un estado de espejo social y medio de difusión de ideas, de expresión social. (...)”
(Uribe, R., 2015)



(Fujimoto, K. 2023, p24, cap 114.)

*Imagen obtenida de <https://www.mangago.me>

BREVE HISTORIA DE LA NOVELA GRÁFICA

Apareció en 1957 por primera vez *El Eternauta* de Héctor Germán Oesterheld, la cual es considerada una de las primeras novelas gráficas, si es que no la primera. El mundo del cómic estaba evolucionando, pero ¿dónde siquiera había comenzado?

Los inicios del cómic se remontan al nacimiento de la imprenta con los grabados japoneses llamados Ukiyo-e. Por otro lado la imprenta europea de Gutenberg fue introducida a Occidente en los años 1468 cuando en Europa, durante muchos siglos no se conocía otra forma de reproducción de textos que la copia manuscrita realizada por escribanos. El trabajo se concentraba en los escritorios de los monasterios.

Ya en el siglo XIII la producción de manuscritos se había desplazado a los nuevos centros universitarios, donde surgieron talleres que llegaron a emplear a medio centenar de copistas, organizados de forma prácticamente industrial. Por consecuencia se terminó generalizando también el uso del papel, elaborado con lino y cáñamo, mucho más barato y manejable que el pergamino.

Por otro lado, a finales del siglo XIV se difundió en Europa la técnica del grabado sobre madera, o xilografía, que permitía imprimir gran número de imágenes sobre tela o papel a partir de una única plancha. Esta misma técnica fue utilizada más adelante para el surgimiento de la reproducción masiva de piezas de arte en Japón llamada Ukiyo-e, que también nos remontaron a los inicios de

la imprenta japonesa y de la industria de lo que más adelante sería el manga japonés. La razón de estas primeras técnicas de reproducción e imprenta eran producir imágenes individuales, como ilustraciones u opúsculos que luego eran unidos para poder formar libretos. Sin embargo, la calidad con la que se trabajaban, es decir, la materialidad de la madera no era lo suficientemente resistente por lo que se terminaban deteriorando rápidamente, además de que la técnica de tallado requería de mucho tiempo y dedicación. Era por tanto, necesaria la creación de un medio que permitiera reproducir mecánicamente textos e imágenes.

En 1465, el arzobispo de Maguncia reconoció la valía de la imprenta de Gutenberg y lo incorporó al personal de su palacio. A tres años de su muerte, el 26 de febrero de 1468, se encontraron entre sus bienes «ciertas formas, papeles, instrumentos, herramientas y otros objetos pertenecientes al trabajo de la imprenta». Estos utensilios y herramientas fueron los que permitieron abrir al mundo un nuevo oficio que revolucionó la forma en que el ser humano accedía a la información, al saber y a la cultura.

La aparición de los primeros humoristas gráficos ingleses por el siglo XVIII como Isaac Cruikshank, desarrollaron los primeros globos de diálogo en sus caricaturas para crear sátiras de sus propios gobernantes, aunque se estima que el primer libro de historietas sea el llamado “Lenardo und Blandine” (1783) del autor Josef Franz Von Goez.

Las ilustraciones masivamente impresas comenzaron a partir técnicas de imprenta tales como la aguada, el grabado en metal, el huecograbado, la litografía y la xilografía (en la cual entraría lo que fue el ukiyo-e japonés).

El cómic como lo conocemos hoy en día surge en 1895 con la publicación de la historieta Hogan's Alley de Richard F. Outcault, donde trataba la historia de Yellow Kid, un niño viviendo en la pobreza de la ciudad de Nueva York, evidenciando los serios problemas que tenía la ciudad con respecto a la gente sin hogar y que su objetivo según el autor era poder educar a la población en torno a la propia gente de la ciudad, como satirizar y criticar la misma sociedad en la que vivían. Esta época se caracterizó por la creación satírica enfocada en criticar y ridiculizar a la política, los problemas sociales y las distintas situaciones de la vida cotidiana, por lo que la seriedad que sí se encontraban en narrativas literarias no existían, siendo así la fórmula para tener éxito como dibujante de cómics debido a la sencillez de su producción y la abundante información que tenían.

No fue hasta después de la Primera Guerra Mundial, con la llegada de la gran depresión de 1929 donde hubo un auge en las artes occidentales, en la pintura se destacó Edward Hopper que quien sus obras destacan por tener una estética reveladora retratando la evolución de la psique de los EE UU, ya que expresaban la

melancolía reflexiva del autor, fue uno de los primeros artistas en mostrar la cruda soledad de la vida cotidiana en el siglo XX. Pero la pintura fue solo uno de las diferentes facetas artísticas que surgieron como una voz que necesita ser escuchada, la inflexión que ocurría en el contexto mundial se vio reflejada en el drástico cambio que tuvo la narrativa, los pensamientos sobre la vida y los nuevos propósitos de los cómics,

“Con la adaptación de Tarzán al cómic y la creación de Buck Rogers se inaugura un nuevo estilo de hacer cómics, donde los personajes se dibujan de forma realista y sus historias dejan de ser cómicas para convertirse en aventuras llenas de acción en lugares lejanos y exóticos, el futuro remoto o en tiempos heroicos del pasado” (Ostos, 2010. p. 8)

Esta importante evolución de los cómics abrió el nicho exclusivo de prensa política para pasar al entretenimiento de públicos masivos, naciendo grandes referentes como Tarzán, Buck Rogers o The Phantom que, causando gran impresión entre la juventud, sirvieron para quedar plasmados en la historia como los inicios de una industria que seguía en auge. Sus costos de producción eran bajos, su atractivo visual cautivaba a muchos, la lectura era ligera y su fácil distribución posicionaban a las historietas como uno de los principales medios de entretenimiento de la época por sobre medios como la radio, los libros e inclusive a la reciente llegada de la televisión. Casi diez años después de la gran depresión, el

cómic llega a su 'Edad Dorada' junto al nacimiento de Superman, el superhéroe más conocido del mundo, que además asentó el término debido a su aclamado diseño tan llamativo, y a sus distintivos súper poderes, creado por el escritor Jerry Siegel y el dibujante Joe Shuster en 1935 para luego ser vendido y publicado en 1938 por DC Comics.

Este auge comenzó con la aparición de la industria de cómics como la conocemos a día de hoy, incluyendo nombres como DC Comics en 1937 y Marvel en el año 1939. Estas empresas explotaron la fórmula de los superhumanos y de héroes en la lucha contra el mal, tales como Spiderman, Batman, Hulk, Iron Man, Capitán América, Wonder Woman entre muchos otros. Eran tan influyentes estos héroes que incluso fueron utilizados como propaganda nacionalista, como parte de las campañas que existían en un contexto de incertidumbre y tensión por una Segunda Guerra que estaba por estallar. Las propagandas se conformaban de incitaciones al odio, guerreros nacionalistas y burlas racistas de países enemigos, tornándose así un movimiento pro guerra en los Estados Unidos.

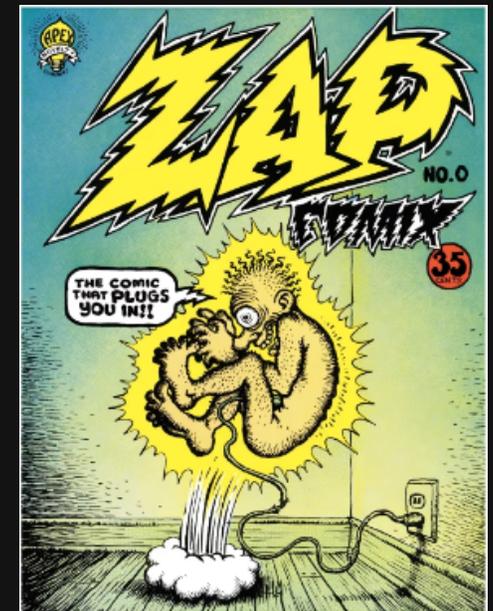
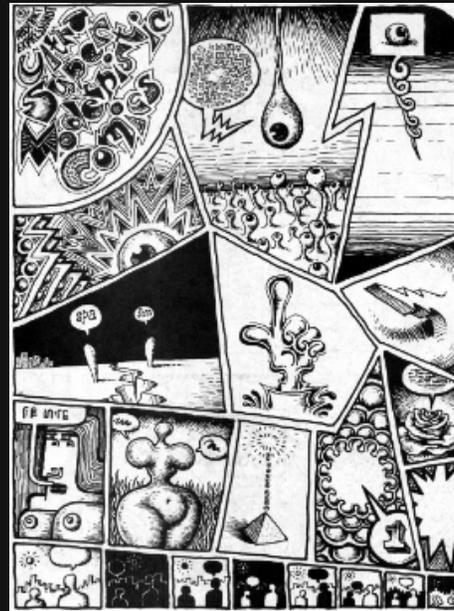
Debido al crecimiento en la industria y la aparición de estas campañas finalmente convergió en la aparición de una organización de censura en 1954, "The Comics Code Authority" o CCA nace en un intento de regular y estandarizar las temáticas, imponiendo reglas sobre un compás moral conservador lo que

la juventud debiera consumir, haciendo hincapié en la violencia extrema, las drogas, situaciones políticas y por sobre todo en la presencia de temas sexuales explícitos.

Como obvia respuesta de la ciudadanía, no pasó mucho tiempo antes de que se comenzara una guerra cultural y artística, causando la aparición del movimiento artístico de los cómics independientes, mejor conocido como Underground Comix.

Esta corriente artística consistía principalmente en la creación de obras autogestionadas y distribuidas entre círculos de artistas de nichos mucho más reducidos, éstas trataban temas mucho más explícitos y polémicos en comparación a los de las grandes industrias. La existencia de este tipo de obras se remonta desde mucho antes de la CCA, pero tomaron mayor fuerza en su motivo contestatario en contra de lo políticamente correcto y demostrando así la seriedad que estaba adquiriendo el cómic y la capacidad que tiene para contar y tratar temas adultos. Entre los más conocidos se destacaron Fritz the Cat, o Joe Blow, junto a las revistas Zap Comix. Zap Comix comenzó el año 1968 con el artista de caricaturas Robert Crumb, y la primera edición de la revista incluía sus refrescantes y trastornadas visiones sobre la vida convencional.

Las más características fueron tiras cómicas como "Whiteman",



un cuento atemporal sobre la “crisis de la civilización” burlándose claramente de la falsa superioridad del hombre blanco y sus problemas de egocentrismo y poderío sexual; “Mr. Natural Encounters Flakey Font” como un duro golpe a las tendencias espirituales; “Ultra Super Modernistic Comics” apuntado al arte contemporáneo y de alto valor; y su clásico “Keep on Truckin’,” un icónico burlesque absurdista.





Mientras todo esto ocurría, aparecía una de las novelas gráficas más importantes para el público hispanohablante, 'El Eteronauta' (1957) de Héctor Germán Oesterheld ya antes mencionada, la obra argentina considerada una de las primeras novelas gráficas latinoamericanas, si es que no la primera, plasmandose en la memoria universal como una obra maestra de su género, especialmente en Sudamérica.

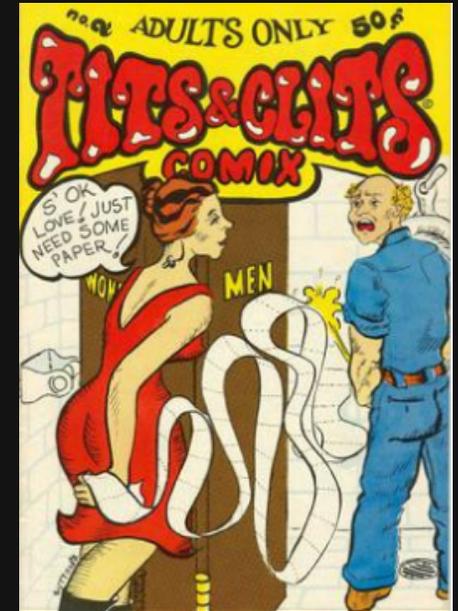
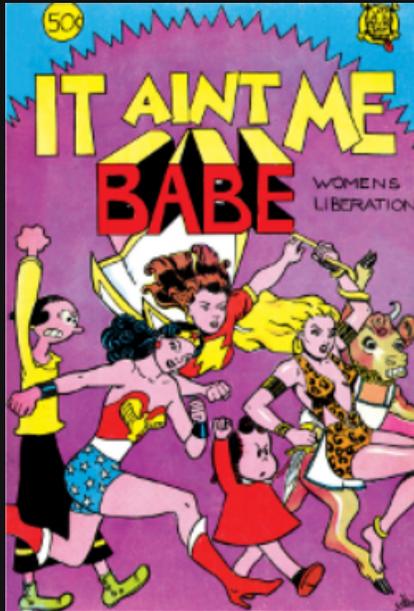
Un punto importante a destacar del movimiento de cómics underground fue la participación femenina que nació como una respuesta del sexismo y la misoginia encontrada en muchas de las historietas que se publicaban independientemente en ese tiempo. Cómics como 'It Aint Me, Babe' publicada en 1970, fue la primera revista underground de cómics completamente

producida por mujeres, dirigida para público femenino. Este One-shot o historia de un volúmen fue coproducida por Trina Robbins y Barbara "Willy" Mendes, publicada finalmente por Last Gasp, una compañía de cómics independientes de San Francisco. Nació por esta frustración que existía por la escena y atmósfera dominada por artistas hombres que normalmente trataban temas sobre el sexo, las drogas y el rock & roll, glorificando la típica misoginia encontrada en estas historias, pudiendo así ser parte del movimiento de liberación femenina que se había acrecentado desde los años 60's. También fueron contribuyentes artistas como Carole Kalish, Lisa Lyons quien era historietista para un noticiero socialista, Meredith Kurtzman quien era historietista e hija del famoso Harvey Kurtzman (creador de la revista Mad), y Michele Brand.

Una de las grandes críticas que tenía Trina Robbins fue en contra del artista Robert Crumb, catalogando sus obras como misóginas y comentando:

"Es extraño para mi el ver qué tan dispuestas están las personas a pasar por alto toda la oscuridad escondida detrás del trabajo de Crumb... ¿Qué diablos tiene de gracioso la violación y el asesinato?" (Sabin, Roger, 1996, p.92).

Muchas de las artistas que trabajaron en este one shot contribuyeron en la siguiente publicación de 1972 llamada 'Wimmen's Comix', una serie de antologías creada por Patrica Moodian donde colaboraban muchas artistas reconocidas como Melinda Gebbie, Lynda Barry, Aline Kominsky, y Shary Flenniken.



El mismo año se publicó la serie Tits & Clits Comix creada por Joyce Farmer y Lyn Chevli y se mantuvo en emisión hasta el año 1987, incluyendo colaboraciones de la misma Trina Robbins, Roberta Gregory y Lee Mars. Esta vez se enfocaron en la idea y convicción de que el sexo es político, y la serie fue creada con un enfoque en la sexualidad desde la perspectiva femenina. Con las constantes guerras culturales también se comenzó a ver esta evolución de madurez en torno a los contenidos explícitos que se estaban produciendo, cayendo muchas veces en contenido burdo y solo con afán de generar humor negro y polémica. Uno de los grandes artistas de la época Art Spiegelman, artista nacido en Suecia y luego nacionalizado estadounidense que también fue parte del movimiento de Underground Comix, fue también crítico de ello, según él:

“Lo que parece haber sido una revolución fácilmente decayendo en un estilo de vida. Los cómics underground fueron estereotipados como enfrentamientos sobre el Sexo, la Droga y Diversiones Baratas. Fueron sometidas nuevamente al closet, junto con bongos y juguetes sexuales, mientras las cosas se comenzaban a tornar más feas”. (Sabin, Roger, 1996, p.92).



Es en este contexto cuando Art decide comenzar la publicación de Maus en el año 1977 a través de su revista editorial Raw, publicándose más adelante en dos volúmenes, uno en 1986 y el siguiente en 1991. Maus fue tan importante a nivel mundial que incluso llegó a ganar uno de los famosos premios Pulitzer el año 1992. Sus temáticas tenían que ver con los hechos ocurridos en la Segunda Guerra Mundial, y como un toque de limón por sobre una herida, volvió a abrir y conmemorar los horrores vividos en el Holocausto judío por parte de la Alemania Nazi, demostrando así la capacidad que tienen las novelas gráficas por traer a flote temas tan profundos, crudos y reales como lo son las atrocidades que ocurren en nuestro mundo.



Mientras ocurría esto, autores muy reconocidos en el mundo de los cómics de superhéroes aparecen, como Alan Moore y Frank Miller, que comienzan a experimentar en el género dándoles características humanas y dramas psicológicos, tornando entre el poder y la poca estabilidad mental que deriva de sus historias.

En los años 80 se globalizó también una corriente muy grande de cómics, pero esta vez no era nada occidental, sino que desde el oriente asiático comenzó un boom cultural llamado Manga junto a la industria de animación llamada Anime. El año 1988 se estrena la película 'Akira' basada en el manga del autor Katsuhiro Otomo quien además la dirigió él mismo, con una producción animada digna de películas solo vistas en Occidente y una banda sonora tan increíble que la llevó a elevarse a tal

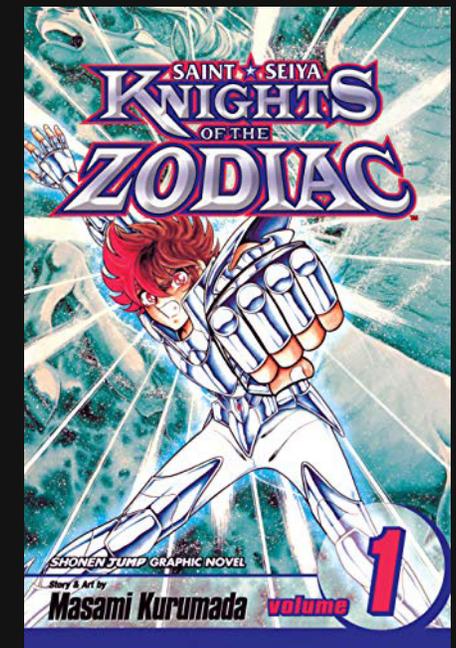
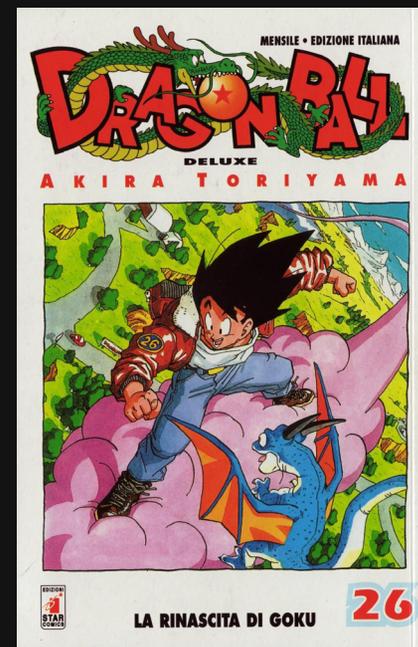
punto que es considerada hasta hoy en día como película de culto. Esto ayudaría completamente a la internacionalización de la cultura japonesa, que ya venía haciéndose conocida desde hace un tiempo con obras como 'Dragon Ball', 'Robotech' y 'Los Caballeros del Zodiaco'.

La popularidad, la estética y lo impactante de sus historias han hecho de éste medio uno de los más reconocidos mundialmente hasta el día de hoy, siendo una gran influencia para un sin número de cómics tanto americanos como europeos, manteniendo su popularidad hoy en día más fuerte que nunca.

Con la llegada de la animación tanto occidental como japonesa, de la mano con la televisión, el cómic poco a poco fue perdiendo su puesto principal en los medios de entretenimiento entre los jóvenes, pero no significó para nada su desaparición. Su esencia y su efectividad para contar historias sigue siendo tan importante para la cultura moderna de hoy en día, tal como lo fue en sus años dorados, de hecho se estima que ha habido un resurgimiento de este medio gracias a la llegada del internet y la globalización de los medios de comunicación, brindando al cómic de un medio por el cual difundirse masivamente. Las plataformas virtuales que posibilitan la lectura virtual de cómics, novelas gráficas y mangas junto a la aparición de los webcomics, han hecho explotar este medio nuevamente, expandiéndose e incentivando incluso la propia creación y difusión de obras, beneficiando así no solamente a las grandes editoriales, sino también a los artistas aficionados de todo el mundo.

Páginas como Webtoon, MangaPlus, o digitalcomicmuseum.com han permitido la facilidad de publicar web cómics

originales, así como han desarrollado nuevas formas de lectura. Esta atemporalidad del medio puede ser evidenciada por la globalización ocurrida en las últimas décadas, cómo se ha ido adaptando a las nuevas tecnologías y cómo ha evolucionado esta forma de arte, cómo ha influenciado en la cultura general de la historia humana, plasmando en la memoria de la gente millones de historias que nos mueven el alma y nos animan e inspiran a seguir creando y disfrutar de las pequeñas cosas de la vida.



EL MEDIO EDITORIAL ACTUAL CHILENO

Durante las últimas décadas la Narrativa Gráfica en Chile ha tenido mucho que demostrar con respecto a su representatividad. Asociaciones como NGI Chile (Agrupación chilena de Narrativa Gráfica e Ilustración, creada en 2009 y con funcionalidad hasta el año 2012) surgen de la necesidad de una red de apoyo y contacto para miles de artistas de la nueva década, siendo además uno de los primeros impulsores de artistas independientes, dando el paso a mejores redes entre profesionales del rubro y a artistas que recién estuvieran iniciando sus actividades.

Junto con esto, diversas editoriales han nacido y han fomentado exhaustivamente la lectura en los últimos años, la cantidad de títulos publicados ha ido en aumento, superando por un 2.12% al año 2020, siendo registrados un total de 8.531 títulos según el ISBN y la Cámara Chilena del Libro. En comparación al año 2015, en que finalmente se registraron 6.268 títulos, se ve una diferencia de 26.52%, donde efectivamente se ha visto un aumento en la producción. La materia Literatura lidera los títulos registrados durante 2021, alcanzando un total de 3.730, cifra que representa el 43.72% del total de nuevos títulos. 1.883 fueron los títulos registrados bajo la categoría Literatura Chilena. El género literario más publicado fue Narrativa con 1.104 registros. De los 8.531 títulos registrados durante el año 2021, 2.472 corresponden a publicaciones en otros soportes, equivalente al 28.98% del total registrado. La categoría e-book ocupa el primer lugar con 2.133 títulos. De un total de 8.531 registros, 6.059 (71,02%),

corresponden a libros impresos. De los 8.531 títulos inscritos en 2021, 2.011 de ellos fueron declarados comercializables por los agentes editores que los registraron, lo que representa un 23,57% del total (Cámara Chilena del Libro 2022).

Con grandes artistas representando la calidad de obras que existen en Chile, en el último tiempo se ha desarrollado en Chile un plan de internacionalización convocado por Santiago Creativo (programa de Corfo) y elaborado en conjunto por los Editores de Chile Asociación de Editores Independientes, Universitarios y Autónomos, la Cámara Chilena del Libro y la Agrupación Editores de La Furia, donde a partir de un diagnóstico del sector, se establecieron diferentes objetivos estratégicos, tareas, mercados objetivos, recursos y plazos de cumplimiento para la década entre el 2014 y 2024. Uno de los principales objetivos es:

“Comprometer al sector y a las instituciones públicas relacionadas con el libro y la cultura con la estrategia editorial.” (Cámara Chilena del Libro, Agrupación Editores de La Furia., 2014, p. 23)

Según detalló el gerente de Santiago Creativo, Leonardo Ordóñez, el proceso tendrá tres etapas: un diagnóstico, la formulación de la propuesta y la validación de la misma. Además, señaló que:

“Estamos haciendo de puente entre los sectores creativos, en este caso el editorial, que no tienen una estrategia para intervenir en los mercados internacionales, y un sector público que sí dispone

de instrumentos especializados y recursos para apoyar estos esfuerzos privados, y que hasta ahora no ha podido ponerse al servicio de esta industria justamente porque no existe esa definición sectorial inicial". (El Mostrador, 2014).

Debido a este gran plan de internacionalización, noticias de artistas triunfando en el extranjero se han hecho mucho más recurrentes, y la traducción a diferentes idiomas han hecho lo posible para la entrada al mercado exterior y permitir llegar a distintos lugares del mundo.

Es así como destacados artistas nacionales, que han llegado a ganar premios con obras reeditadas y traducidas, como la novela gráfica 'Al sur de la Alameda' creada por la escritora Lola Larra junto al ilustrador Vicente Reinamontes, publicada en 2014 por la editorial Ekaré Sur, ya habiendo ganado los premios Marta Brunet a la literatura infantil y juvenil, y el Amster-Coré al diseño e ilustración otorgados por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile por su "gran impacto gráfico y narrativo" y "la intensidad del diálogo entre el texto y las ilustraciones"; esta vez su traducción al italiano "A sud dell' Alameda, diario di un'occupazione" realizada por Rocco D'Alessandro y publicada en 2018 por la editorial Edicola, la ha llevado a la cima del Premio Andersen, el más prestigioso reconocimiento italiano que se otorga a los mejores libros para niños y jóvenes, a sus autores, ilustradores y editores, efectivamente gracias a la convocatoria

pública de Dirac (Apoyo a la Traducción de la Dirección de Asuntos Culturales) del Ministerio de Relaciones Exteriores, el cual financia el Programa de Internacionalización del Libro y los Autores Chilenos del Ministerio de las Culturas.

Las palabras de la autora quedan marcadas por una dura verdad que se está comenzando a ver en el futuro de la cultura de Chile con respecto a nuestra literatura nacional:

"Haber llegado hasta Italia y al premio, demuestra que si el Estado apoya la cultura y apuesta por la internacionalización de nuestros libros, pueden pasar cosas maravillosas e inesperadas como esta". (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2019)

Otro caso similar se observa en las diversas representaciones que ha tenido Chile en la Comic Con de San Diego, que a partir desde el año 2017 se han ofertado posibilidades de inscripción e incluso de tener un propio stand en esta feria internacional, que ha permitido a ilustradores como Alberto Montt; la ilustradora y artista del cómic Catalina Corvalán; el destacado dibujante y diseñador gráfico Germán Adiazola; y los editores Emiliano Navarrete y Óscar Salas, representantes de las editoriales Biblioteca de Chile y Dogitia Publishing, presentarse con un stand Chileno ante una audiencia de más de 130 mil espectadores en las últimas ediciones, liderando el 2017 como el único país latinoamericano con presencia como país.

Además, en estos últimos años se ha estado fomentando de muy buena manera la industria narrativa gráfica femenina, artistas que han llegado al Festival de la Historieta de Angulema en Francia, donde presentaron sus obras Antonia Bañados, Margarita Valdés y Catalina Bu, de igual manera pudieron hablar sobre su trayectoria y exponer su visión con respecto a la influencia femenina en los cómics en Chile. Tanto Valdés como Bañados están trabajando en proyectos editoriales en “la Maison des Auteurs”, un espacio colectivo donde artistas pueden trabajar en sus proyectos ubicados en la ciudad de Angulema. La artista Catalina Bu, por su parte, publicó en 2022 su exitoso libro “Diario de un solo” en francés (“Journal D’Un Solitaire”) gracias a la editorial La Cafetière éditions.

El año 2021 se realizó un catálogo llamado “Mujeres chilenas en la historieta” realizado por ProChile en colaboración con 56 mujeres que trabajan en la escena gráfica actual, que cuenta con 225 páginas con el objetivo de compartir el talento de las profesionales para distintos enfoques, contando así 46 creadoras en el área autobiográfica, juvenil e infantil y 10 mujeres que han trabajado como investigadoras, gestoras, agentes literarias o editoras, agregando valor al estudio del género gráfico. “Las mujeres juegan un rol clave en el mundo de las historietas en Chile, representando al 40% de la fuerza laboral en ese ámbito, donde la difusión y promoción internacional es clave. Como país, tenemos la misión de generar un comercio más inclusivo, que

promueva y destaque el trabajo realizado por mujeres”, comenta la Directora Comercial de ProChile en Francia (ProChile, 2023).

Asimismo afirma el Director Regional de ProChile, Henry Azurmendi: “Las mujeres componen más del 40% de la fuerza laboral de la cadena productiva de la historieta chilena, eso es muy importante y nosotros como ProChile queremos que esto se vea reflejado en que puedan llegar a nuevos mercados, se conozcan sus obras y puedan facilitar su llegada a mercados internacionales” (ProChile, 2021). Esta iniciativa nace en 2016, cuando ProChile creó el programa Mujer Exporta, que contempla ya en 2021 un conjunto de acciones diseñadas especialmente para impulsar, desarrollar y fortalecer el trabajo de empresas lideradas por mujeres tanto exportadoras como con potencialidad exportador.

De igual manera, podemos encontrar diferentes instancias donde Chile se ha hecho presente en ferias de libros internacionales, como la Feria del Libro de Frankfurt el año 2022 donde se ha presentado por octavo año consecutivo con un stand diseñado por la ilustradora Carola Josefa; la 35° edición de la Feria Internacional del Libro de Bogotá que fue realizada desde 18 de abril al 2 de mayo de 2023 que reunió a editores, distribuidores, libreros, representantes de la industria gráfica y escritores, ofreciendo así una variada oferta comercial y cultural para los compradores nacionales e internacionales y el público lector;

y finalmente la 47a edición de la Feria internacional del Libro de Buenos Aires donde diez mujeres de las regiones Arica y Parinacota, Valparaíso, La Araucanía y la RM que fue realizada desde el jueves 27 de abril hasta el lunes 15 de mayo de 2023.

Así, la historieta y narrativa gráfica chilena busca ampliar su visibilidad en el panorama internacional, destacando los proyectos editoriales que en los últimos años han llegado a nuevos lectores, quienes han sido atraídos por la diversidad y calidad de las producciones realizadas en el país, por tanto es posible insertar este proyecto en un panorama de crecimiento por parte del área literaria, donde la priorización por encontrar nuevos horizontes debido a la exportación y al mismo tiempo fomentar la lectura a la ciudadanía chilena es uno de los objetivos primordiales por organizaciones culturales del país.



CÁMARA
CHILENA
DEL LIBRO



CORFO

CARACTERÍSTICAS DE LA NOVELA GRÁFICA

La Narrativa Gráfica se caracteriza por tener dos grandes aristas por las que poder entenderla, a través de nuestro sentido de la vista, es posible desentrañar las características técnicas que la componen mediante un análisis desde el diseño gráfico, y a través de la comprensión de lo que busca un cómic y la forma en cómo están diseñadas para poder generar una conexión completa y compleja con el público, haciéndose éste parte de la misma obra, así estableciendo las decisiones necesarias para el objetivo final de la novela, que es el de generar un 'algo' en el lector, de traer a la vida historias que generen emociones a los lectores.

Los principios básicos del cómic nos servirán para poder entender de mejor manera el cómo se crean cómics, y entender el poder que tienen para narrar historias, siendo descrito por Scott McCloud como un idioma secreto que necesita ser dominado ya que plantea distintos desafíos que pueden ser comparados con los de escritores de prosa, ilustradores o cualquier profesional que se dedique a las disciplinas creativas. Como primera instancia se pasará a establecer un análisis gráfico del cómic.



ANÁLISIS GRÁFICO DEL CÓMIC

El cómic se caracteriza por presentar distintos aspectos visuales que trabajan en conjunto para un correcto entendimiento, y que así sea universalmente comprensible. Los elementos fundamentales de un cómic se presentan a continuación.

VIÑETAS

Las viñetas son el espacio creado dentro de la página de un cómic que se basa en representar un momento del tiempo de una historia. Ésta puede variar en tamaño y forma (cuadrada, rectangular, vertical, horizontal, circular, triangular, de forma irregular, o tomar toda la página), incluso pueden existir intersecciones entre paneles o inserciones dentro de los mismos paneles. Dependiendo de las necesidades de la trama, es como irán variando los tipos de viñeta.

Las viñetas cuadradas pueden ser utilizadas para mostrar un punto focal en particular, o una situación concreta. Las viñetas verticales pueden servir para mostrar alturas, recorridos de terreno muy largos, pensamientos profundos, etc. Las viñetas horizontales nos sirven para plantear escenarios panorámicos, donde el recorrido visual es clave para la lectura del panel.



Un detalle importante sobre los paneles es cómo se relacionan con el tiempo de lectura del cómic, ya que dependiendo de las formas que tengan, sus disposiciones, y la composición de la página completa nos generarán diferentes lecturas si es que se comparan dos páginas con el mismo contenido pero con una diagramación distinta.

El 'cerrado', una cualidad que tenemos los humanos para poder predecir y completar o rellenar formas, conceptos e ideas, nos permite la comprensión de los cómics, ya que nuestra manera de darle sentido a las narrativas entre paneles ocurre en ese espacio en blanco que existe entre ellos llamado "Gutter". Este proceso mental ocurre automáticamente en las películas al presentarte 24 fotogramas por segundo, el ojo humano no alcanza a percibir el cambio de imágenes generando así el movimiento, a diferencia del cómic, donde una buena diagramación y fluidez entre paneles permitirá que el lector no se confunda al momento de leer la historieta. El cerrado es lo que le da el sentido a esta secuencia de imágenes yuxtapuestas, estableciendo así una continuidad, la reconstrucción de la historia y sobre todo nos permite captar el movimiento, tanto de las escenas como de las ilustraciones. Según Scott McCloud:

"Aunque no se ve nada entre las dos viñetas, la experiencia te dice que allí debe haber algo. Las viñetas de los tebeos fraccionan no solo el tiempo, sino también el espacio, ofreciendo un ritmo mellado



y sincopado de momentos discontinuos. Pero el cerrado nos permite conectar esos momentos y construir mentalmente una realidad continua y unificada. Si la iconografía visual es el vocabulario de los cómics, el cerrado es su gramática. Y como nuestra definición de los tebeos depende de la disposición de sus elementos... ¡Puede decirse que en realidad el cómic es el cerrado!". (McCloud S. 1995 p. 97)



ILUSTRACIÓN

La ilustración en el cómic es el medio por el cual esta narrativa se puede clasificar como visual, a través de dibujos se genera una simbología específica para poder representar todo lo que existe dentro del universo de la narrativa en cuestión. La esencia de una ilustración es el pensamiento detrás de ella, las ideas y conceptos que forman la columna vertebral de lo que una

imagen está intentando comunicar. (Lawrence Zeegen Crush) El darle vida y forma visual a un texto o un mensaje es el rol de un ilustrador.

“La práctica de la ilustración no se juzga únicamente por la alfabetización visual y las cualidades técnicas, sino que es una disciplina firmemente establecida como aquella que fomenta el mejor compromiso intelectual con el tema en cuestión, la resolución de problemas y la comunicación visual.”

(Male, A. 2007)

La ilustración se abastece de diferentes dominios contextuales como la documentación, referencia e instrucción; comentario; storytelling o narración; persuasión; e identidad. En conjunto, cada uno representa las distintas aristas por la cual la ilustración se complementa, documentándose, el ilustrador adquiere experiencia y dominio sobre los temas a tratar, y establece una metodología única física y mental para la posterior representación; el comentario le permite al ilustrador expresar opiniones o puntos de vista, comentar sobre eventos, políticas, situaciones, personas, entre otros temas, vistos comúnmente en ilustración periodística, editorial y de opinión; la narración le permite al ilustrador la capacidad de crear un espacio temporal en el cual ocurren eventos en un determinado tiempo, brindándole un motivo a la ilustración, un propósito y un contexto que guía la

obra; la persuasión permite al ilustrador convencer y hacer parte al espectador sobre lo que se plantea como tema dentro de la obra, a través de direccionalidades visuales y la composición de la ilustración; y la identidad, que a través de la propia experiencia y capacidad del ilustrador es posible establecer códigos visuales que crean una identidad propiedad del autor, siendo fácilmente reconocibles para sus lectores.

Así como la ilustración tiene su fundamento estructural, visualmente se apoya de diferentes técnicas que son utilizadas por los ilustradores para traer a la vida la visión de sus ideas plasmadas en un soporte tanto digital como análogo a través de la impresión. A continuación listo estas técnicas con definiciones propias.

EL PUNTO

La unidad mínima de expresión.



LA LÍNEA

Sucesión de puntos que integran una parte estructural de la forma.



EL CONTORNO

Es la integración total de la forma.



LA DIRECCIÓN

Es el factor de canalización o guía del movimiento visual.



EL VALOR

La graduación controlada de la luz.



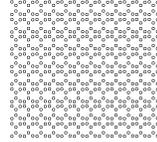
EL COLOR

Es el elemento emotivo de la expresión visual.



LA TEXTURA

Ilusión óptica que expresa el carácter superficial de los elementos tridimensionales estimulando visualmente a los sentidos hápticos.



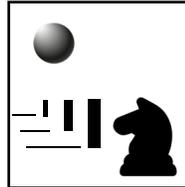
LA PROPORCIÓN

Es la relación armónica en relación a escala del contorno de una forma y de sus distintas partes o entre éstas.



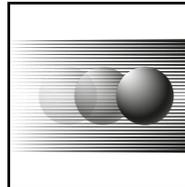
LA DIMENSIÓN

Es el tamaño de una figura en relación al plano en el que se encuentre.



EL MOVIMIENTO

Es el dinamismo que hay en la expresión gráfica de una forma.



EL PLANO

El recorte o momento que existe dentro del soporte del personaje o la situación. Como el plano existe dentro de la viñeta, éste está sujeto a una temporalidad que puede variar dependiendo de la forma en que está compuesta la ilustración interior. La estructura de sus encuadres horizontales se presenta desde los siguientes planos fotográficos.

Gran Plano General (GPG)

Encuadra una gran cantidad de espacio, normalmente utilizado para representar paisajes, ambientes, lugares. Ofrece una vista panorámica de un momento dado.



Gran Plano General (GPG)

Plano General (PG):

Encuadra también una cantidad grande de espacio, pero no tan lejano. Este tipo de plano nos ayuda a establecer una sensación general de la escena. Permite mostrar al personaje junto a su contexto o las circunstancias de su alrededor.



Plano General (PG)

Plano entero (PE):

Encuadra la figura entera del personaje o punto focal. Los elementos que interfieren con el mensaje del plano finalmente son cortados.



Plano entero (PE)

Tres Cuartos o Plano Americano (PA):

Desde este encuadre es que los planos se utilizan mayoritariamente para retratar personajes o personas. Muestra un 3/4 de la persona, cortando justo debajo de las caderas, a medio muslo.



Plano Americano (PA)

Plano Medio (PM):

Encuadra al sujeto protagonista por la altura de la cintura. Los brazos son una parte primordial para este tipo de planos y es necesario tener cuidado de no cortar los brazos, manos o dedos.



Plano Medio (PM)

Plano Medio Largo (PML):

Encuadra a nuestro sujeto a la altura de la cadera. Los brazos son muy importantes para la expresión corporal en este tipo de planos.



Plano Medio Largo (PML)

Plano Medio Corto (MC):

Encuadra al protagonista por debajo del pecho, específicamente por la parte del busto. En este tipo de planos se comienza a focalizar mucho más en el rostro del sujeto más que en su pose.

Primer Plano (PP):

Encuadra al protagonista por sobre el pecho y bajo los hombros. Se focaliza en su rostro.



Primer Plano (PP):

Primerísimo Primer Plano (PPP):

Encuadra principalmente la cara del sujeto retratado. Se suele utilizar para enfatizar rasgos de la cara, como las miradas y las expresiones de los personajes.



Primerísimo Primer Plano (PPP):

Plano Detalle (PD):

Encuadra una pequeña porción del sujeto u objeto, se utiliza para mostrar una parte concreta resaltándolo.



Plano Medio Corto (PMC)



Plano Detalle (PD)

LA ANGULACIÓN

Es dónde se posiciona “la cámara”, es decir, quién muestra lo que se ve. Hay muchos tipos interesantes de angulación vistos en famosas novelas gráficas, cómics y mangas, que se han inspirado del cine, o de la pintura. Las angulaciones de cámara dependiendo del ángulo vertical sirven para generar distintos tipos de representaciones de lugares o personajes.

Plano Normal:

Encuadra al personaje a la altura de los ojos del protagonista, o a la altura del elemento protagonista y su ángulo se ubica paralelo al ángulo del suelo. Es clasificado como el plano estándar.

Plano Picado:

Encuadra al personaje o elemento protagonista por encima de éste. Se encuentra ligeramente angulada hacia abajo. Permite empequeñecer al sujeto, haciéndolo parecer inferior.

Plano Cenital:

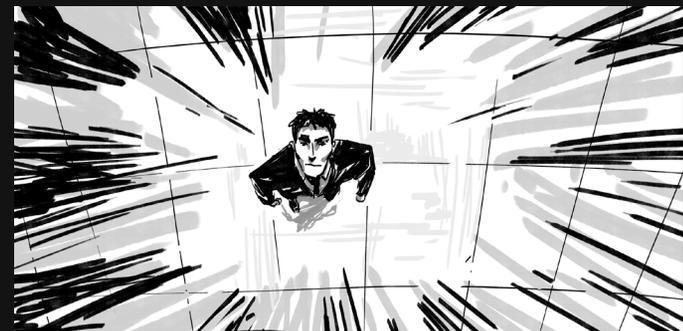
Encuadra al personaje o elemento protagonista justo por encima del mismo. Permite escenas específicas y experimentales.



Plano Normal



Plano Picado



Plano Cenital

Plano Contrapicado:

Encuadra al personaje o elemento protagonista por debajo de éste. Se encuentra ligeramente angulada hacia arriba. Permite engrandecer al sujeto, haciéndolo parecer superior y dotándolo de poder e importancia.



Plano Contrapicado

Plano Nadir:

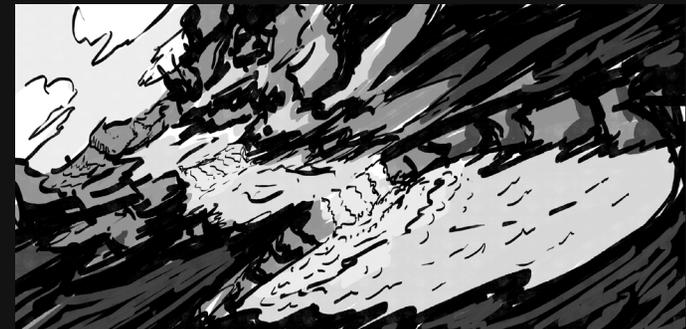
Encuadra al personaje o elemento protagonista justo por debajo del mismo. Permite escenas específicas y experimentales.



Plano Nadir

Plano Holandés o Aberrante:

Este plano es diferente a los planos y angulaciones que han aparecido en la lista, y por ello que aparece al final. La diferencia que lo hace tan único es su tipo de angulación, la cual es con respecto al horizonte. La cámara se termina inclinando significativamente, dejando al horizonte de forma diagonal. Es muy útil para generar una sensación de inestabilidad, de dinamismo y se puede combinar con todos los otros planos.



Plano Holandés / Aberrante

REPRESENTACIÓN TEMPORAL

Elementos que dan pistas sobre el día, la fecha, la estación en la que suceden los eventos que ocurren en la historia.

BOCADILLOS Y TEXTO DE APOYO

Como Will Eisner lo llama, son un “recurso desesperado”; “un intento de capturar y hacer visible un elemento etéreo: el sonido”. Son elementos físicos que no existen dentro de los planos de los personajes de la narrativa y sirven para expresar lo que dicen o piensan ellos mismos. Junto con cuadros de diálogo como textos de apoyo, sirven para ir estableciendo la narrativa que hay detrás de los personajes ilustrados.

ONOMATOPEYAS

Son la representación gráfica, expresiva y verbal de un ruido, permitiendo a los lectores imaginar sonidos a través de la sinestesia que se produce.

SÍMBOLO

Según el Diccionario de Términos Artísticos, el símbolo es una imagen, figura, ícono o signo con que, figurativamente se representa un concepto o idea. “El símbolo representa una cosa en virtud de una correspondencia analógica”, por tanto es de naturaleza iconográfica.



McCloud S., 2018, p. 146 - 147

PRINCIPIOS BÁSICOS DEL CÓMIC

El cómic exige como medio de comunicación una lectura y claridad mínima para generar la comprensión del objetivo principal de la historia que se está narrando, existen cinco principios básicos que Scott McCloud identifica como los esenciales para tener una narración clara y convincente para así evitar caos al momento de leer.

Esta elección de momento viene acompañada de seis distintas transiciones que pueden usarse para narrar coherentemente entre paneles, Momento a Momento; Acción a Acción; Tema a Tema; Escena a Escena; Aspecto a Aspecto; Non Sequitur.

Momento a Momento:

Transiciones que sirven para mostrar una secuencia fluida sobre una sola acción, en una serie de momentos.

Acción a Acción:

Transiciones que sirven para mostrar a un solo sujeto (persona, objeto, etc) en una serie de acciones.

Tema a Tema:

Transiciones que sirven para mostrar una serie de sujetos cambiantes dentro de una misma escena.

Escena a Escena:

Transiciones que sirven para mostrar distancias de tiempo y/o espacio significativas.

Aspecto a Aspecto:

Transiciones que sirven para mostrar distintos aspectos de un lugar, idea o tono a otro.

Acción a Acción: Non Sequitur:

Transiciones que muestran una serie de imágenes y/o palabras aparentemente sin sentido ni relación alguna. Pueden ser utilizadas para representar ideas, o aspectos psicológicos de la trama.



McCloud S., 2018, p. 14

	1. MOMENTO A MOMENTO
	UNA SOLA ACCIÓN REPRESENTADA EN UNA SERIE DE MOMENTOS.
	2. ACCIÓN A ACCIÓN
	UN SOLO SUJETO (PERSONA, OBJETO, ETC...) EN UNA SERIE DE ACCIONES.
	3. TEMA A TEMA
	UNA SERIE DE SUJETOS CAMBIANTES DENTRO DE UNA SOLA ESCENA.
	4. ESCENA A ESCENA
	TRANSICIONES A TRAVÉS DE DISTANCIAS DE TIEMPO Y/O ESPACIO SIGNIFICATIVAS.
	5. ASPECTO A ASPECTO
	TRANSICIONES DE UN ASPECTO DE UN LUGAR, IDEA O TONO A OTRO.
	6. NON SEQUITUR
	UNA SERIE DE IMÁGENES Y/O PALABRAS APARENTEMENTE SIN SENTIDO NI RELACIÓN ALGUNA.

McCloud S., 2018, p. 15

ELECCIÓN DE ENCUADRE

La elección del encuadre es fundamental para poder mostrar al lector lo que necesita ver, se crea la sensación de espacio, posición y atención. El tamaño y forma de las viñetas; la elección de los ángulos de cámara, la distancia, la altura, el equilibrio y el centrado; el “plano de situación”, como una base para cambiar a una escena nueva, que se constituye de una o dos grandes viñetas generales, seguido de viñetas del espacio intermedio y primeros planos de personajes individuales; revelar y retener información; dirigir la atención del lector.

ELECCIÓN DE IMAGEN

La elección de imagen es crítica a la hora de evocar clara y rápidamente la apariencia de personajes, objetos, entornos y símbolos, representados a partir de todas las herramientas gráficas a disposición del artista, también se ocupan técnicas de semejanza, especificidad, expresión, lenguaje corporal, la incorporación de el mundo natural, recursos estilísticos o expresionistas que afecten el ambiente y la emoción.

ELECCIÓN DE PALABRA

La elección de palabras permite comunicar ideas, voces y sonidos de forma clara y persuasiva en combinación fluida junto con las imágenes, y pueden constituirse de todos los recursos literarios y lingüísticos. El punto clave de la elección de palabras es que dota de una especificidad a la narrativa que no es posible alcanzar con solo imágenes, posibilitando nuevos significados junto a imágenes que podrían quedar vagando en un panel sin un sentido explícito. Como herramientas es posible representar alcance, especificidad, la voz humana, conceptos abstractos, la evocación de otros sentidos como efectos de sonido, diálogos entre personajes dentro de bocadillos, e integraciones de palabra/imágen, donde pueden ayudar incluso en la composición de los paneles y generar distintos tipos de sensaciones.



McCloud S., 2018, p. 30

ELECCIÓN DE FLUJO

El flujo en el cómic es fundamental para conducir a los lectores entre viñetas y entre páginas, además, dentro de ellas crea una experiencia de lectura transparente, interactiva e intuitiva. A través de la disposición de viñetas en la página o pantalla, y la disposición de los elementos dentro de la viñeta, es posible dirigir el ojo del lector jugando con el contenido y con la expectativa del mismo lector. La creación de movimiento a través de la ilustración, la forma de los marcos/viñetas, y la palabra en conjunto generan un sentido de fluidez que permite una lectura clara y una experiencia única para el lector.

DISEÑO DE PERSONAJES, EXPRESIONES FACIALES Y LENGUAJE CORPORAL

Igualmente, dentro de los cómics existen factores que diferencian a unos de otros, y que son igualmente esenciales a la hora de destacarse como una obra única, variando estilos gráficos, ambientes, personajes, herramientas de trabajo, género literario. Estas tres medidas, como lo plantea Scott McCloud, son elementos clave para poder crear 'seres humanos vívidos y creíbles'. Crear personajes distintos y con personalidades únicas, que cuenten una historia por medio de cómo se retratan sus emociones con fuerza y precisión, y cómo actúan dentro de

su entorno, para así generar personajes en los que los lectores creerán y recordarán dentro de sus cabezas.

DISEÑO DE PERSONAJES

Los personajes dentro de una historia se basan en el estilo y el gusto personal del autor. Existen tres cualidades que posibilitan personajes más profundos y comprensibles.

Una vida interior:

Permite dar una razón para sus comportamientos, ayudando a predecir qué es lo que harán en una situación dada. También facilita la relación entre experiencias del personaje y las experiencias personales de los lectores, y así también las diferencias en experiencia vital entre personajes pueden provocar muchos tipos de historias. Scott plantea:

“Nuestra historia afecta a cómo vemos el mundo, como vemos el mundo afecta a lo que queremos y esperamos del mundo. Y cuando esos deseos y expectativas colisionan con los deseos de otro o con la naturaleza... Ésa es la fuente de muchas de las mejores historias que se han contado”.

Al mismo tiempo, a través de un objetivo es posible crear el origen de los conflictos internos que finalmente terminan por estructurar las historias. Para generar variabilidad en el reparto de personajes también es posible atribuirles ciertas ideas unificadoras a cada uno, así como arquetipos de mitos y leyendas, creando diversidad de deseos y visiones del mundo, a la vez que se exploran valores universales que trascienden géneros o culturas. El objetivo principal de atribuirles esquemas tan directos es poder representar un espectro completo de puntos de vista sobre la vida, y así generar una competencia entre filosofías de la vida, ofreciendo una imagen del mundo en la que viven estos personajes que los lectores recordarán de mejor manera.



McCloud S., 2018, p. 69

Distinción visual:

Permite al lector distinguir quién es quién, evitando la confusión que podría ocurrir si es que los personajes fueran similares. Demasiada similitud en la apariencia puede llevar a un aspecto blando y esquemático.

Es fundamental definir las características físicas, como la altura, el peso, la complexión, el tipo de cara, etc. Acentuar ciertos aspectos o detalles puede jugar a favor, sobre todo si es que se decide concentrar una idea como base para su diseño.



McCloud S., 2018, p. 72

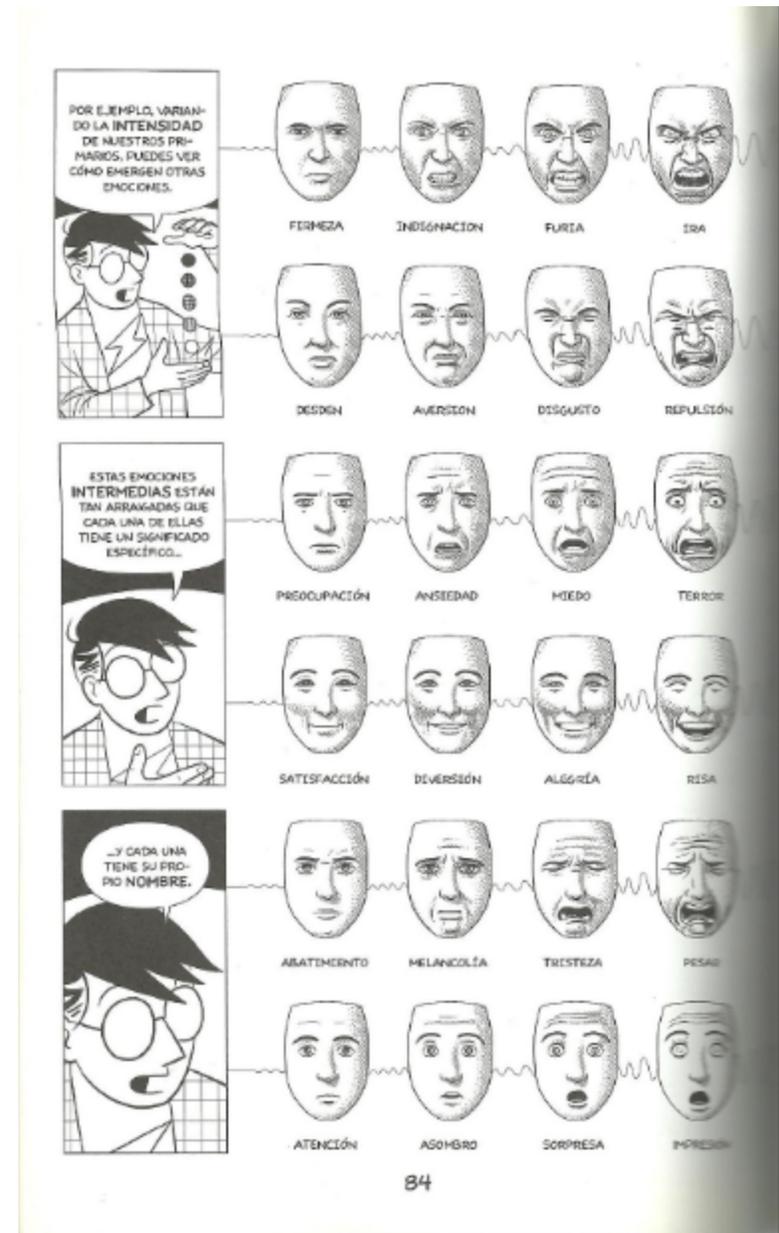
Rasgos expresivos:

Finalmente, luego de diseñar y tener todos los aspectos básicos es posible dotar de características únicas o rasgos expresivos únicos tiene cada personaje. Aquí se define las tendencias de lenguaje corporal, sus expresiones faciales, patrones de habla, como tal, un mapa del territorio emocional dentro del cual actúa cada personaje. El objetivo principal es poder definir lo que hace único a cada personaje y colocar esas cualidades antes que todo.

EXPRESIONES FACIALES

Los personajes dentro de una historia necesitan comunicar ideas, emociones. Por medio de la representación de sus expresiones faciales es posible generar una relación visual con el lector, provocando emociones mediante las mismas emociones por las que pasa el personaje en cuestión. Su uso en el cómic se puede reducir a cuatro temas:

- Tipos de Expresiones Faciales.
- Anatomía del rostro, y cómo funcionan las expresiones faciales de los músculos de la cara.
- Representaciones gráficas de las expresiones.
- La secuencialidad que existe entre las expresiones faciales en viñetas.

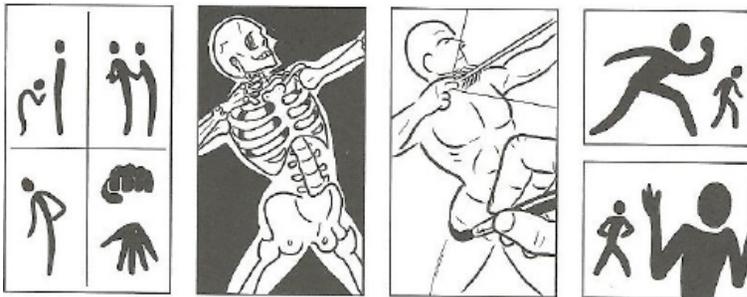


McCloud S., 2018, p. 84

LENGUAJE CORPORAL

Además de representar emociones, la significancia detrás del lenguaje corporal puede variar completamente dependiendo del contexto en que se encuentre el personaje. Al estar basado en la silueta, es muy importante considerar cómo se posicionan las extremidades, manos, pies y cabeza, al mismo tiempo que los gestos y poses, ya que pueden comunicar significados sin importar a cómo se dibujen. Su uso en el cómic se puede reducir a cuatro temas:

- Diversas clases de señales corporales, representando diferentes estados de ánimo y personalidades.
- Anatomía subyacente a ellas.
- Estrategias para dibujar tales poses, aludiendo a la simplificación de formas en figuras geométricas.
- Secuencialidad del lenguaje corporal en viñetas.



McCloud S., 2018, p. 104



McCloud S., 2018, p. 102

DISEÑO DE MUNDOS Y AMBIENTES

El diseño de mundos nos permite adentrarnos en el mundo de la historieta, y dependiendo del objetivo principal de cada panel, la forma en cómo se presentan irá variando. El plano más conocido es el “Plano de Situación”, donde el objetivo principal es representar el lugar donde toma lugar la historia principal, seguido de medios planos y primeros planos, para así ahorrar recursos y tiempo obviando elementos del entorno.

Al mismo tiempo, si el objetivo principal es poder introducir al espectador y rodearlo de sensaciones, por medio de diferentes técnicas es posible ir generando diferentes situaciones.

- Expansión de viñetas hasta los bordes de la página.
- Detalles realistas contrastados con personajes más caricaturizados.
- Ángulos de cámara descentrados y en diferentes posiciones.
- Sentidos de profundidad.
- Silencios y atemporalidades.
- Perspectiva, entre otros.

Finalmente, elegir la técnica apropiada para la historia depende de las prioridades de la misma historia. La documentación también es muy importante a la hora de relacionar al lector con lugares que conecten recuerdos y experiencias de los lectores, o de crear lugares con carácter y credibilidad. Es primordial la separación de ver al entorno como fondos de tus ilustraciones, ya que son la clave para determinar una sensación de espacio y tiempo dentro de la historia principal.

HERRAMIENTAS

Las herramientas a la hora de la creación de una novela gráfica se pueden resumir en las dos más básicas: El lápiz y el papel. Pero no todo termina ahí, la gran variedad de soportes y de utensilios de dibujo dependen completamente de la comodidad del artista como de las diferentes técnicas gráficas que considera necesarias para su obra.

Así, es posible utilizar desde un bolígrafo y una libreta hasta la tableta gráfica más moderna junto a un computador de alta gama, resultando en diferentes productos para diferentes técnicas y gustos personales.

GÉNEROS

Al igual que sus parecidos, entre los medios de comunicación existen diferentes estilos personales, formatos o tipos de historia que van variando dependiendo del autor, y éstos influyen en cómo pueden llegar a las personas dependiendo de la categoría a la que se adjudiquen y de los gustos personales de los lectores. En su libro *Hacer Cómic*, McCloud comienza señalando que los géneros son flexibles y pueden mezclarse entre sí. Destaca que los géneros son categorías útiles para los creadores y lectores, ya que ayudan a establecer expectativas y transmitir información sobre el contenido de una historia. El autor discute varios géneros populares, como la comedia, el drama, la acción y la ciencia ficción. Explica cómo cada género tiene sus propias convenciones y características distintivas, y cómo los artistas pueden jugar con estas convenciones para crear efectos particulares en sus obras.

McCloud también destaca la importancia de entender las expectativas del lector en relación con los géneros. Los lectores tienden a tener ciertas preferencias y anticipaciones según el género al que están acostumbrados, y los artistas pueden aprovechar esto para sorprender, subvertir o satisfacer esas expectativas de manera efectiva. Además, McCloud examina la evolución de los géneros a lo largo del tiempo y cómo han ido cambiando y fusionándose. Destaca que los géneros son dinámicos y están en constante evolución, influenciados por los cambios culturales y las tendencias artísticas.

“Un amigo asistió a una proyección de la película de Spiderman de Sam Raimi de 2002 en la que se sentó detrás de un padre y un hijo. Al principio de la película, el todavía no heróico Spiderman es timado por un promotor de combates y cuando el promotor sufre un robo momentos después, Spiderman deja que el ladrón escape para vengarse.

El guionista David Koepp (que se mantiene fiel al origen de los cómics en su mayor parte), construye la escena para maximizar nuestra nuestra simpatía por Spiderman. Por supuesto, mi amigo me informa de que el padre se inclinó hacia su hijo en este momento de la película y dijo: “¡Eso es justicia!”

El padre de esa proyección (y presumiblemente su hijo) estaba tan metido en la cabeza de Spiderman que cuando el personaje del tío es asesinado por ese mismo ladrón en la siguiente escena, él y el personaje escucharon el toque de diana moral de la película al mismo tiempo, redoblando la eficacia del momento.

Si muchas de nuestras mejores historias incluyen un cambio importante en la perspectiva de un personaje principal, mejor que mejor para ayudarnos a vivir ese cambio con él.”
(McCloud S., 2018, p. 122)



MARCO TEÓRICO

3/5



Albert Camus en Londres. (1952). Retrato por Kurt Hutton.

**Imagen obtenida de <https://conversacionesenlabiblioteca.wordpress.com/2016/12/22/el-extranjero-de-albert-camus/>*

MARCO TEÓRICO

Desde este punto, el marco teórico tomará el papel de hilo conductor para la historia que se plantea más adelante, las obras que suceden a continuación son tomadas como una justificación a las visiones filosóficas que formarán parte de la vida de los personajes y del mundo de la narrativa como tal, por tanto cabe destacar los puntos importantes que se desarrollarán a consecuencia tales como la existencia de algo único o intrínseco humano, la existencia de la esencia del ser humano, como también el sentimiento de lo absurdo en la vida, y cómo se sobrelleva al identificarlo conscientemente, reconociendo la absurdidad de vivirla pero al mismo tiempo sabiendo que vale la pena vivirla, valga la redundancia.

EL PUESTO DEL HOMBRE EN EL COSMOS

Primero partiré destacando qué es lo que Max Scheler buscaba con este ensayo, su búsqueda por encontrarle un sentido a la existencia humana perduró por años y finalmente en este libro pudo encontrar una base concreta sobre qué es lo que realmente hace a un ser humano. Con respecto al título de la obra, se puede hacer un pequeño análisis, tomando en cuenta el origen de la palabra 'Puesto', viniendo del griego 'Topos', que significa lugar o espacio, pero que al mismo tiempo puede concebirse como un estatuto o dimensión, por tanto, lo que plantea directamente con el mismo titular de la obra es la misma hipótesis de la que tratará dentro de este, ¿cuál es el estatuto de la humanidad dentro del cosmos?, cuál es su condición dentro de este universo y qué lo hace único.

Para poder hacer esta distinción tan importante, Scheler parte comentando sobre qué nos diferencia de los otros seres vivos, enfatizando la existencia de los rasgos del ser psicofísico en los seres vivos, una serie gradual de "fuerzas y facultades psíquicas" que permiten a los seres vivos poseer un ser para sí, un "ser íntimo" que implica una interioridad y una relación consigo mismos, enumerados respectivamente: el impulso afectivo (planta), el instinto (animal), la memoria asociativa, la inteligencia práctica (animales superiores).



Max Scheler. (1874-1928). Retrato.

*Imagen obtenida de https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Scheler_max.jpg

Impulso afectivo:

Se refiere a la fuerza interna que impulsa a un ser vivo hacia una determinada dirección o acción, motivada por sus experiencias emocionales y afectivas. Es el impulso que surge de la respuesta emocional y que influye en el comportamiento y las decisiones de un individuo.

Instinto (animal):

Es un patrón de comportamiento innato que se presenta en los animales y que les permite satisfacer sus necesidades básicas de supervivencia y reproducción. Los instintos son respuestas automáticas y preprogramadas que están presentes desde el nacimiento y que guían el comportamiento de los animales.

Memoria asociativa:

Es el proceso por el cual se retienen y recuperan experiencias pasadas a través de la asociación de estímulos y eventos. La memoria asociativa implica la capacidad de establecer conexiones entre diferentes elementos y recordarlos en función de esas asociaciones. Permite a los seres vivos aprender y adaptarse a su entorno en base a experiencias previas.

Inteligencia práctica (animales superiores):

Se refiere a la capacidad de los animales superiores para resolver problemas y adaptarse a situaciones cambiantes en su entorno. Implica la capacidad de aprender de la experiencia, realizar acciones planificadas y utilizar herramientas o estrategias para alcanzar metas concretas. La inteligencia práctica se manifiesta en la capacidad de los animales para enfrentar desafíos y tomar decisiones en función de sus objetivos y necesidades.

Si bien esta caracterización psicofísica de los seres vivos permite una clara visión sobre la vida en general, hay un rasgo que Scheler identifica sobre el Ser Humano que considera decisivo para el problema que ha planteado y lo propone en preguntas bastante concretas: “¿Existe más que una mera diferencia de grado entre el hombre y el animal? ¿Existe una diferencia esencial? ¿O es que hay en el hombre algo completamente distinto de los grados esenciales tratados hasta aquí y superior a ellos, algo que convenga específicamente a él sólo, algo que la inteligencia y la elección no agotan y ni siquiera tocan?”

Aquí ya se puede notar una cierta idea hacia donde planea continuar con la diferencia entre animal y hombre, criticando incluso a distintas corrientes que afirman o que la inteligencia y la elección es específicamente del hombre, negándole esta

capacidad al animal, o que en realidad no existe realmente una diferencia entre hombre y animal, aludiendo a Darwin, Schwalbe y a W. Köhler. El autor, finalmente decide alejarse de esta dualidad de visiones sosteniendo así que:

“La esencia del hombre y lo que podríamos llamar su puesto singular están muy por encima de lo que llamamos inteligencia y facultad de elegir, y no podrían ser alcanzados, aunque imaginásemos esas inteligencia y facultad de elegir acrecentadas cuantitativamente incluso hasta el infinito”(Scheler M. 1994 p.15).

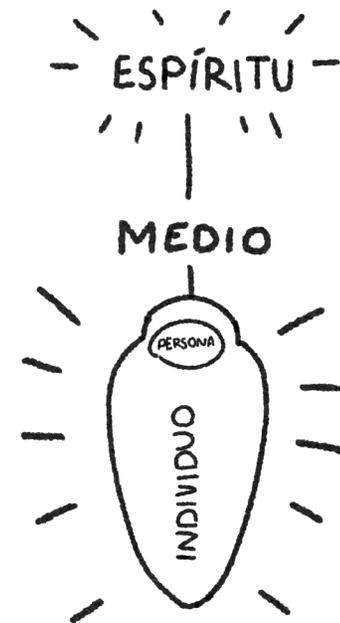
Se considera esta frase tan importante debido a la fuerza con la que sostiene su argumento de que la esencia del humano es algo más que un grado esencial de las funciones y facultades de la esfera vital, de hecho indica que incluso es algo ajeno a lo que se puede llamar vida, y lo coloca como un *“principio que se opone a toda vida en general”*. (Scheler M. 1994, p. 47)

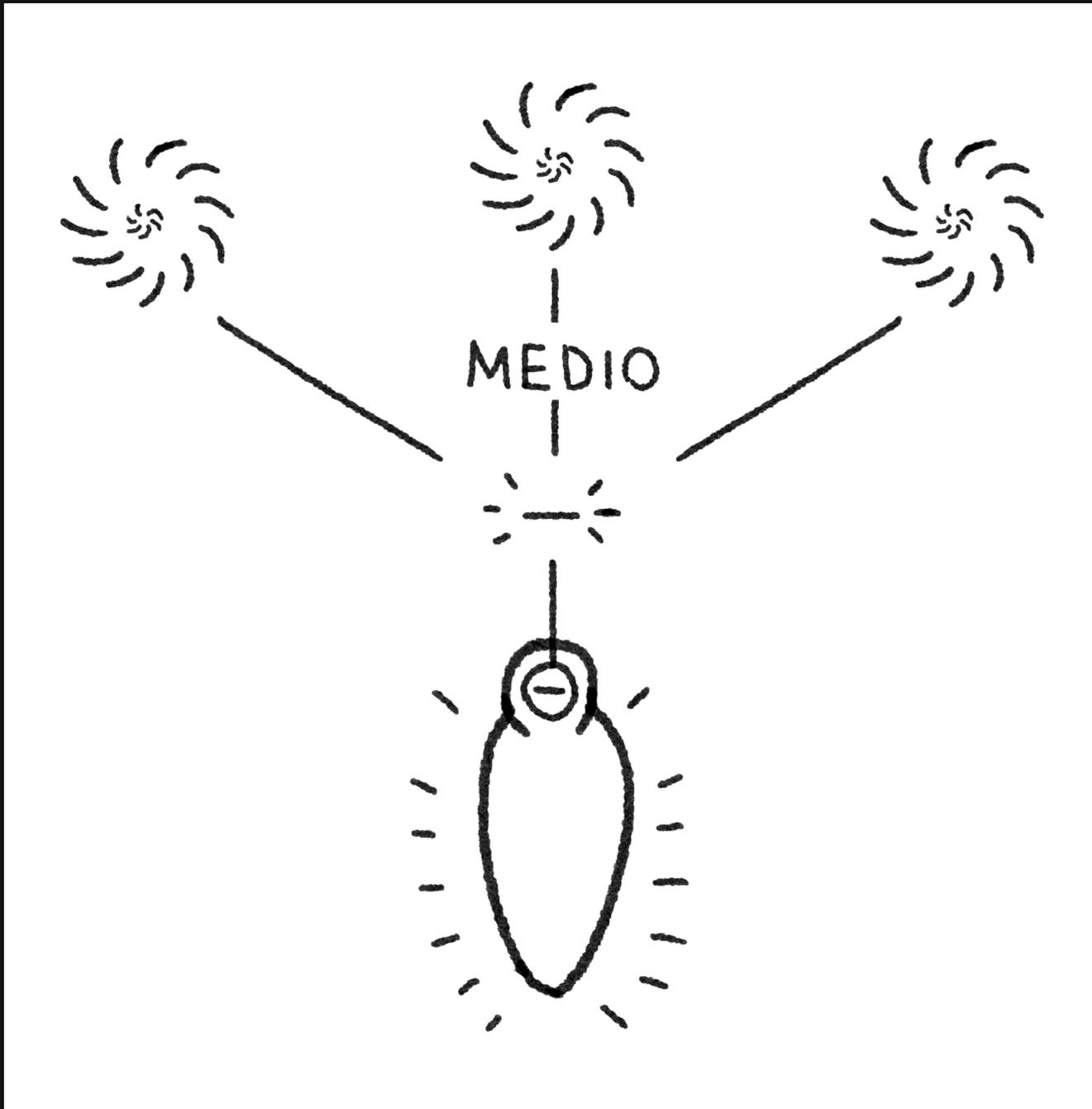
¿Cuál es, por tanto, este principio del que habla Scheler? Es lo que denomina como **espíritu**, y así también denomina al “centro activo en que el espíritu se manifiesta dentro de las esferas del ser finito” como **persona**. Este rasgo esencial del ser es el punto álgido en el que, como si de una gradación de las características psicofísicas de la evolución de los seres vivos tratara, es enaltecido el ser humano hasta un punto que trasciende la vida terrenal para ser

algo más y jugar un papel mucho más importante.

La función particular con la que goza el espíritu es su independencia, libertad o autonomía existencial, la posibilidad de tener conciencia de sí mismo, de aprehender la manera de ser misma de los “objetos”; espíritu es por tanto, **la objetividad; la posibilidad de ser determinado por la manera de ser de los objetos mismos** (Scheler M. 1994, p.49).

Ahora bien, me parece esencial determinar una especie de estructura para éstos conceptos abstractos de los que habla el autor, ya que nos permitirán una mejor comprensión de cómo se estructura el Ser Humano para el autor.





Ya que tenemos cierta idea sobre el espíritu podemos hacernos la siguiente pregunta: ¿En qué consiste realmente el individuo? ¿cómo se comporta a partir de la existencia de su rasgo esencial?. La conducta humana en ese sentido es producida por la persona, que le dota de su libertad de elección, la objetividad y la conciencia de sí mismo, y es guiada por la percepción e intuición de la realidad. Scheler menciona que la conducta humana está esquematizada a diferencia de los animales de forma abierta al mundo. Para los animales, lo único que pueden aprehender y retener de su medio se encuentra dentro de los límites e hitos que rodean la estructura de su medio, por ejemplo, un ave que construye su nido por medio de su instinto que le genera una necesidad de construir un hogar donde concebir sus huevos, lo hace con las ramas y hojas que han ido recolectando de su propio medio, pero no van más allá de eso, no podrían comparar su nido con el de otra ave, o pensar en mejorar su nido porque es simplemente lo que hacen siendo aves, no tienen la capacidad de diseñar y crear a conciencia a diferencia del ser humano. Scheler plantea un esquema como el siguiente.

Animal <----> Medio

Ahora, la diferencia esencial entre las conductas humanas y animales, viene a la hora de asimilar la realidad y transformarla o interpretarla a nuestro parecer, existen tres procesos que demarcan esta capacidad del ser humano de determinar su propio mundo.

La intuición, como plantea el autor, representa el primer acto de un “drama del hombre”, en el cual **la conducta es motivada por la pura manera de ser de un complejo intuitivo, elevado a la dignidad de objeto**, refiriéndose como complejo intuitivo al conjunto de percepciones, intuiciones y emociones que influyen en la forma en que una persona percibe la realidad. Es decir, la conducta humana es correspondiente a su propia intuición e interpretación de la realidad, y a la capacidad de elevarla a su objetivación, siendo valorada subjetivamente por el individuo y repercutiendo en la toma de decisiones y en la configuración de su conducta.

El segundo acto del drama, como menciona el autor, lo lidera la capacidad de reprimir o liberar libremente un impulso.

El tercer acto, permite la modificación de la objetividad de las cosas, que para el ser humano se experimenta como valiosa en sí y definitiva, que además de poder objetivar el mundo, habilita la posibilidad de convertir en objetiva su propia constitución fisiológica, física y cada una de sus vivencias psíquicas. Esta

posibilidad de ser consciente de la esencia de cada una de las experiencias dentro del marco de las esferas de la existencia, se le conoce como el acto espiritual. Para Scheler, la estructura del ser con respecto al medio se puede considerar como “abierto al mundo” y plantea el siguiente esquema.

Hombre <----> Mundo --> ...

Por otra parte, el autor también destaca la infinidad de esta conducta, atribuyéndole una naturaleza susceptible a una expansión ilimitada hasta donde alcanza el “mundo” de las cosas existentes, es decir que la conducta humana no está restringida a un ámbito limitado, sino que tiene un potencial expansivo y puede abarcar múltiples dimensiones de la realidad. Se destaca así la capacidad del ser humano para influir en su entorno y ser influenciado por él a través de su conducta. Llegados a este punto, se me hace plantear la siguiente pregunta con respecto a la trascendencia del espíritu en relación a la realidad terrenal. ¿Por qué se considera que el espíritu trasciende al individuo y al mundo, qué lo lleva a proponer tal cosa?

Todo se origina en la particularidad del hombre por poseer la categoría de cosa y sustancia, de objeto y esencia. Para entender esta particularidad y cómo se manifiesta en el humano, el autor introduce un aspecto en segundo término, la existencia de un espacio único, que se tiene de antemano y que funciona como si a un lugar se le determinara una forma fija y previa. Las formas vacías de espacio y tiempo son las formas en las cuales el hombre concibe las cosas y los sucesos, quien las percibe por su superior insatisfacción de los impulsos con respecto a su satisfacción de éstos. Cito:

“La raíz de la intuición humana de espacio y tiempo, que precede a todas las sensaciones externas, está en la posibilidad orgánica espontánea de ejecutar movimientos y acciones en un orden determinado”. (Scheler, 1994, p. 15)

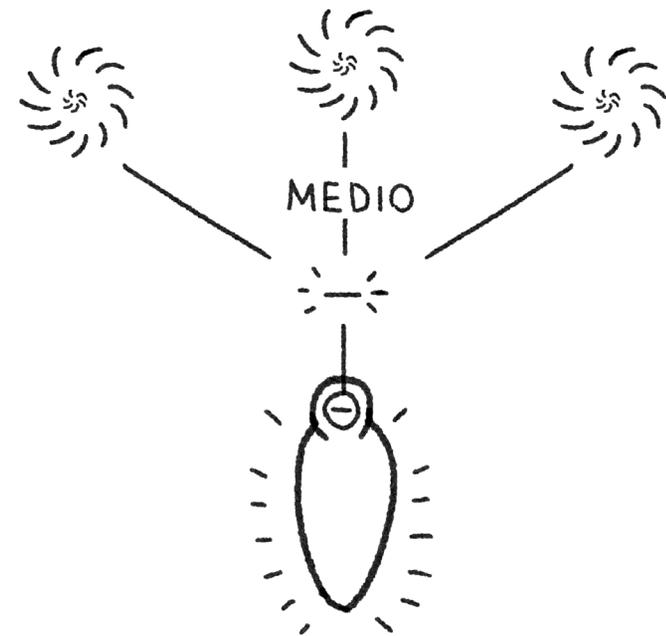
Junto a esto, la explicación que tiene el vacío para el autor, proviene del incumplimiento de las esperanzas de nuestros impulsos, y considera así al vacío de nuestro corazón, como el primer “vacío”. Este vacío tan fundamental en la vida humana viene de la propia búsqueda de un significado y trascendencia en nuestras vidas, nuestro corazón humano anhela algo más profundo y significativo que simplemente la satisfacción de deseos y necesidades básicas. Este vacío que no puede ser llenado por bienes materiales o logros externos, se manifiesta como un sentimiento de insatisfacción y anhelo que nos lleva a la

búsqueda de un sentido, forma nuestro sistema subjetivo de valores y nos permite una conexión con lo trascendente. Este vacío que experimenta el ser humano al que hace referencia el autor, lo asocia al “vacío infinito” del espacio y el tiempo, “como si el espacio y el tiempo existiesen, aunque no hubiese tales cosas”, que más adelante la ciencia determina como órdenes, posibilidades de posición y sucesión de las cosas y que no tienen existencia alguna fuera e independientemente de éstas.

El ser humano, debido a su posibilidad de convertir su propio cuerpo y movimiento en objetos, puede incluir la situación de su propio cuerpo como elemento variable dentro de su propia intuición del espacio y aprender a contar instintivamente con la contingencia de su posición, es decir, se hace consciente de su propio cuerpo y puede anticipar los movimientos posibles dentro de las limitaciones espaciales percibidas por su propia intuición, sin necesidad de la misma ciencia. A través de la ciencia es como el hombre aprende a confiar cada vez más en sí mismo, en su organización física y psíquica como si fuese una cosa extraña, por decirlo así, se objetiviza a él mismo a través de ésta.

Para Scheler, “el hombre -en cuanto a persona- es el único que puede elevarse por encima de sí mismo -como ser vivo-”, es el único que puede “convertir todas las cosas, y entre ellas también a sí mismo, en objeto de su conocimiento.” Aquí es donde Scheler responde a esta pregunta tan interesante, este centro, o persona,

con la cual es posible la objetivación del mundo, el cuerpo y la psique, no puede habitar en este mundo ya que al converger dentro de ella el espíritu, trasciende cualquier aspecto terrenal. Sólo puede residir en el fundamento supremo del ser mismo, y llama así al hombre, el ser superior a sí mismo y al mundo, dándole forma a la figura anterior vista.



ACTO FUNDAMENTAL DEL ESPÍRITU

Para continuar con el tema, el autor propone la idea de que la persona es tan sólo un plexo y orden de actos, la esencia misma de la persona se expresa y se revela a través de sus acciones y actos con significado. Es decir, la persona se define por su capacidad de realizar acciones que reflejan su naturaleza espiritual y su individualidad única, y que se realiza continuamente a sí mismo en sí mismo. Al mismo tiempo, cataloga al espíritu como el único ser incapaz de ser objeto; por tanto, lo define como la actualidad pura; El espíritu es de carácter presente y vivencial, y éste se experimenta en el presente, es la actividad cognitiva y perceptiva que nos permite interactuar con el mundo y darle significado. Cito la siguiente frase en relación a las demás personas en función de la propia percepción personal:

“Tampoco las demás personas pueden ser objetos, en cuanto personas. Sólo podemos llegar a tener parte en ellas realizando en nosotros y por nosotros mismos sus actos libres, “identificándonos”, como solemos decir, con la voluntad, el amor, etc., de una persona y a través de éstos, con ella misma.”
(Scheler, M. 1994, p. 59)

Para continuar, se ahondará más en la peculiaridad del espíritu, y se establecerá una mejor comprensión de cómo actúa dentro de cada Ser Humano.

Existe en éste un acto específicamente espiritual, lo que es llamado como el **acto de la ideación**. Esta ideación es la acción de comprender las formas esenciales de la estructura del universo, es por tanto el conocimiento ideatorio de las esencias. La ideación como acto espiritual le brinda al Ser Humano la facultad de separar la existencia de la esencia, como un acto fundamental del espíritu humano.

Pero, ¿cómo es posible esta separación? Para comprenderlo es necesario establecer en qué consiste nuestra vivencia de la realidad. Esta realidad o existencia, nos es dada por la vivencia de la resistencia que ofrecen las esferas del mundo que ya han sido descubiertas. Para añadir, la existencia de una resistencia implica por consecuencia que existe un acto impulsivo proveniente del choque de **realidad - persona**, la resistencia a nuestro propio **impulso vital** central, que además precede a toda conciencia siquiera de esta realidad, a toda representación y a toda percepción. Por tanto, ha de existir a la vez un movimiento impulsivo por parte del individuo, por mínima que sea esta sensación. Esta vivencia de la realidad es anterior a toda representación del mundo, consiste en una anulación ficticia del carácter de realidad, como un acto de desrealización o un acto

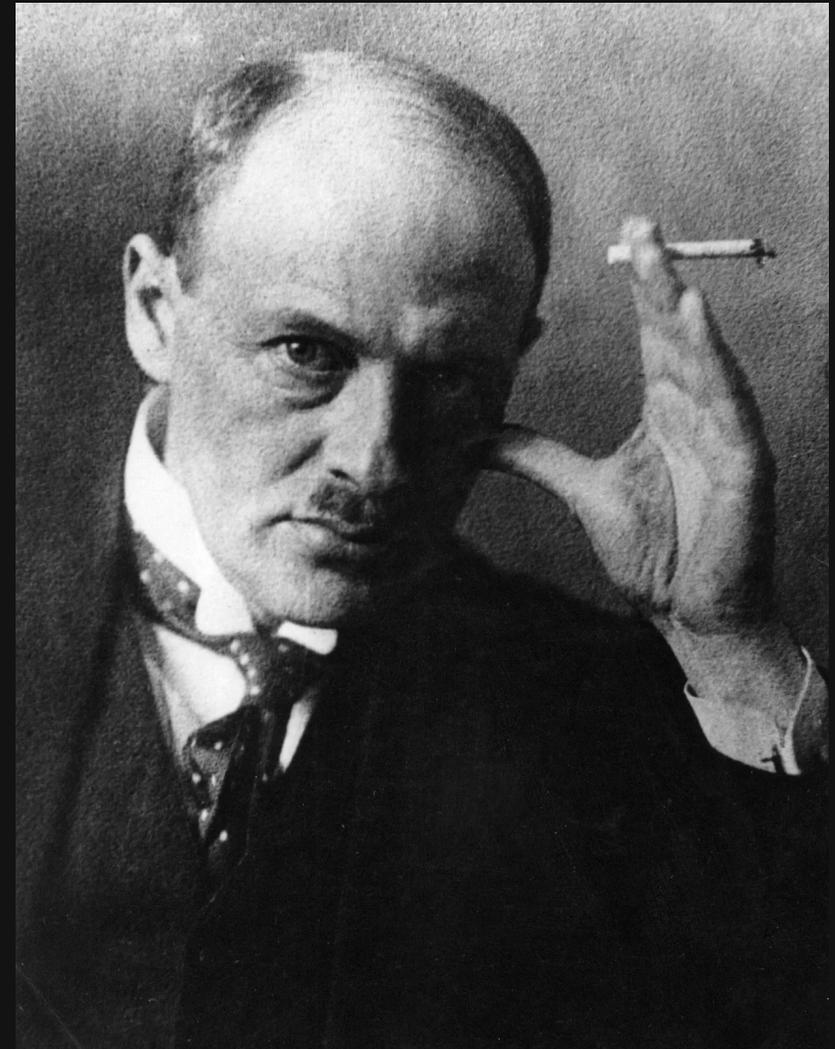
ascético que examina ese impulso vital que se presenta a través de esta resistencia, determinándose como la condición de toda percepción sensible del presente.

Este acto sólo puede ser realizado por el espíritu en su forma de "voluntad pura".

Realidad --> Vivencia --> Representación

Finalmente, se concluye con la visión del humano como el asceta de la vida. El Ser Humano es el ser único debido a su capacidad de reprimir y someter sus propios impulsos, puede canalizar toda esa energía reprimida en el mismo espíritu.

El humano lleva a cabo un acto espiritual a través de la sublimación de sus impulsos. Por tanto, a través de la *vivificación del espíritu*, como la ha llamado el autor refiriéndose a la "íntima liberación y emancipación y el aprovisionamiento de poderío y actividad" que consiste en detener ciertos impulsos para expresar otros a conciencia, es como el Ser Humano logra su fin único en las esferas de la existencia, logra una mutua compenetración entre el espíritu y los impulsos del ser, colocándolo en su 'topos' esencial dentro de la *infinidad del cosmos*.



Max Scheler. (1912). Retrato de cortesía por Manfred Frings.

*Imagen obtenida de <https://www.britannica.com/biography/Max-Scheler>

ALBERT CAMUS Y EL MITO DE SÍSIFO

Albert Camus fue un novelista, ensayista, dramaturgo, filósofo y periodista francés nacido en Argelia francesa. “El Mito de Sísifo”, es un ensayo que trabajó y escribió al mismo tiempo que escribiría su primera novela “El Extranjero”. Se caracteriza por su exploración de temas como la alienación, la indiferencia, lo absurdo junto a la implacable confrontación con la vida y la muerte.

La historia de esta novela sigue la vida de Meursault, un hombre que se muestra indiferente y aislado ante las convenciones sociales y las emociones humanas. A medida que avanza la trama, Meursault se ve envuelto en una serie de eventos que culminan en un acto de violencia y en su posterior juicio final. La novela plantea cuestionamientos sobre el sentido de la existencia humana y la búsqueda de significado en un mundo absurdo. Meursault enfrenta la hostilidad y la incomodidad de la sociedad, que lo juzga por su aparente falta de emociones y su actitud desapegada debido a que su propia forma de ser no llega a un nivel de creatividad y se encuentra sumergido en un mundo sensorial, lo que es, es, según sus percepciones físicas del mundo, pero no tiene mínima idea sobre valores ni emociones humanas, contrastando con el mundo “real” de su alrededor y las diferentes personas que conoce a lo largo de la historia que son sumamente emocionales y pasionales. Lo absurdo es constante en esta novela, el hombre absurdo está representado en su máxima expresión y es llevado a la conciencia colectiva a través



Albert Camus en Londres. (1946). Retrato.

*Imagen obtenida de https://twitter.com/Aspirar_al_uno/status/1027791658304319490

de la historia de Mersault. Esta obra absurdista es enriquecida por el importante ensayo que toma el liderazgo en este proyecto, que se aleja del existencialismo convencional que había surgido a inicios y mediados del siglo XX. Este sentimiento propio del ser humano, que se encuentra como una variable intrínseca de la especie, se caracteriza por la sensación de la ausencia de un objetivo primordial, una finalidad o lugar en el cosmos que nos aliente a seguir sin sentirnos abrumados.

¿QUIÉN ES SÍSIFO?

Pero antes de continuar, es necesaria una explicación de quién es Sísifo y por qué Camus ha decidido hacer hincapié en este mito griego.

Sísifo, según la mitología griega, fue el rey fundador de la ciudad de la actual Corinto, antigua Éfira. Éste personaje que se puede encontrar en la Ilíada y la Odisea, era caracterizado por ser egoísta, ambicioso, déspota y cruel, además de manipulador y engañoso. Fue tan controversial y tal su osadía, que jugó en contra del mismo Zeus al acusarlo de raptar a una ninfa. Se dió la orden a Tánato por parte de Zeus para aprisionarlo por sus

“blasfemias”, pero al momento de su captura, Sísifo se las ingenió para embaucar y someter a Tánato a sus propios grilletes, provocando la inmortalidad en la tierra hasta su liberación por Hades. No obstante, su mayor hazaña fue poder burlar a Hades para regresar a la tierra, usando de chivo expiatorio a su propia esposa y reclamando una vez más su deshonrada vida. Finalmente, su naturaleza mortal le impidió seguir viviendo a pesar de pasar bastante tiempo prófugo de los dioses, y fue condenado por éstos a un castigo eterno; Se le impuso un castigo que iba más allá de una condena física, más allá de una humillación eterna, más allá de alguna labor beneficiosa para los mismos dioses, a Sísifo se le condena a vivir y experimentar en carne propia el sin sentido durante el resto de la eternidad. Para ello, su castigo consistía en llevar rodando una enorme piedra desde el pie de una montaña hasta la cima de ésta, y una vez allí ver cómo esta piedra caía rodando por su propio peso a su posición inicial, para empujarla a la cima nuevamente, y así infinitas veces. El castigo proporcionado por los dioses, fue la de la *experiencia eterna del sinsentido*.

“De acuerdo con la tradición habitual, Sísifo fue el fundador de Corinto-Efira y su familia gobernó allí desde entonces hasta que se hizo con el poder el heraclida Aletes. (cf. p. 381)” (Hard, R. 2008 p. 560)

“Sísifo, antiguo rey de Corinto, es condenado a llevar rodando una enorme piedra hasta lo alto de una colina sin posibilidad de descanso o liberación puesto que, cuando está a punto de alcanzar la cumbre, el peso de la roca lo hace retroceder y ésta vuelve rodando al pie del monte”.
(Hard, R. 2008 p. 171).

“Según Ferécides, su tarea fue impuesta por Hades ya que cuando murió la primera vez había conseguido escapar al mundo superior por medio de un engaño (cf. p. 559); Según otra versión, esta tarea le fue impuesta por Zeus porque había dicho al dios-río Asopo que Zeus había raptado a su hija Egina”. (Hard, R. 2008 p. 633)

“Se le sometió a un castigo sin fin en el mundo subterráneo, ya por haber desvelado un secreto de Zeus o por haber engañado a la muerte cuando murió por vez primera, la historia siguiente tiende un puente entre ambas narraciones. Cuando Zeus raptó a Egina, una de las hijas del dios río Asopo, de su lugar de nacimiento en el norte del Peloponeso (cf. p. 638), la llevó a través de las tierras de Sísifo, quien informó al padre de ella a cambio de que hiciera manar una fuente en la acrópolis de Corinto. El enfado de Zeus fue tal que mandó a Tánato (la Muerte) para que se lo llevara al mundo subterráneo. Pero Sísifo se las ingenió para encadenar

a Tánato, de modo que nadie murió durante un tiempo hasta que Ares finalmente logró liberar a Tánato y le entregó a Sísifo. Pero la historia no acaba aquí, ya que Sísifo tenía otra carta en la manga. Antes de marchar, le dijo a su mujer que no llevara a cabo ningún rito fúnebre en su honor. Cuando llegó al infierno, se quejó de esto antes Hades y Perséfone, pidiéndoles que le dejaran regresar durante un breve tiempo para recordar a su esposa sus deberes. Después de lograr escapar con estas excusas, permaneció en Corinto el resto de su vida hasta que murió por segunda vez de viejo”. (Hard, R. 2008 p. 559)

EL VACÍO EXISTENCIAL Y EL ABSURDO

Al respecto de este tema tan profundo, este sentimiento que *mina* a las personas, el que se origina al momento de pensar; el ser *minado*, se partirá por una consecuencia real, **el suicidio**.

Para Camus es super importante este punto, y para los motivos de este proyecto lo son aún más. El juzgar si la vida vale la pena vivirla es un asunto importante desde que uno posa los pies sobre este mundo, y se ve que esta consecuencia del pensar y de la consciencia está estrechamente relacionada con este sentimiento del que ya se han dado ciertas ideas, de este mal espiritual, **el absurdo**.

¿Por qué vivir, o para qué vivir? son unas de las fundamentales preguntas de la filosofía, desde donde incluso viene el fin del Ser tal como lo planteaba Scheler con su hipótesis sobre el puesto del hombre en el cosmos, y el juzgar si es que se debe o no experimentar la vida ciertamente se podría decir que es la pregunta esencial. Camus, parte destacando su interés por las personas que mueren porque estiman que la vida no vale de que se la viva, u otras que paradójicamente se hacen matar por ideas o ilusiones que les dan una razón para vivir, por tanto el sentido de la vida para él es la pregunta más apremiante. Y así como siempre se ha tratado al suicidio como un problema social, el autor lo lleva a un pensamiento individual.

La soledad de estos pensamientos que se guardan en el espíritu, en la propia consciencia, que se esconden en los lugares recónditos del corazón, son algo de lo que no se puede escapar y son de forma inherente a la razón de ser, es cosa de buscar en el fondo de uno. Sin embargo, las causas de un suicidio pueden ser infinitas, y pocas veces se ha visto por reflexión, finalmente lo que desencadena la crisis la mayoría de las veces son situaciones incontrolables. Situaciones que van más allá del individuo, como la muerte de algún ser amado, enfermedades incurables, penas íntimas o soledad extrema, podrían ser el escenario de fondo, pero para un desesperado una conversación fría o indiferente podría ser el gatillante para precipitar los rencores y desesposos que se encuentran ocultos.



Tiziano. (1549). Sísifo [Pintura al óleo]. Museo del Prado.
*Imagen obtenida de https://es.wikipedia.org/wiki/Sísifo#/media/Archivo:Punishment_sisyph.jpg

La sola acción de matarse es una confesión. La confesión de que la vida lo sobrepasa a uno, o de que en verdad no se le comprende. La costumbre antes que todo, es lo que nos mantiene vivos desde el momento en que nacemos, y cuando se le reconoce, se reconoce la **ausencia de toda razón profunda para vivir**, la ironía de vivir sin sentido y de la inutilidad del sufrimiento es cuando aparece esta sensación profunda. Cuando las ilusiones, las esperanzas, la luz en la vida de un ser humano desaparecen, la extrañeza y el divorcio del ser con su vida se vuelve el estado del alma y aparece un sentimiento vacío, una falta de, como el autor indica: “Un exilio sin remedio, se está privado de los recuerdos de una patria perdida o de la esperanza de una tierra prometida”, el sentimiento del **absurdo**.

Pero acá hay un tema en el que hay que hacer hincapié, la idea de la relación entre el absurdo y el suicidio, que quiere estudiar el autor es la medida exacta entre esta relación, en cómo el suicidio es una solución a lo absurdo. Camus parte jugando con las palabras y conceptos, introduciendo paradojas y el sentido de la esperanza como una finta de una vida que hay que “merecer”, o vivir bajo y para el engaño de alguna gran idea que supera a la vida y le da un sentido, como una forma de introducir más profundamente y destacar lo confuso que puede llegar a ser este problema del sentido de la vida, pero no establece que negar el sentido a la vida lleva **forzosamente** a declarar que no vale la pena de que se la viva, más bien introduce el sentimiento del absurdo para

llegar al problema real del ensayo. ¿Es que lo absurdo impone la muerte? ¿Existe una lógica hasta la muerte? Esta reflexión sobre el suicidio proporciona por tanto la ocasión para plantear estos problemas, a través del razonamiento absurdo.

Para alcanzar esta sensación del absurdo y dar una “explicación”, Camus utiliza un método de análisis con el cual enumera las consecuencias y el clima que se puede sentir al experimentar el absurdo, planteando como la finalidad de este método el definir el universo absurdo y la actitud espiritual o las consecuencias que se deducen de tal sentimiento.

La aparición de esta extrañeza, este vacío en la vida de una persona a quien la cadena de sus gestos cotidianos se rompe, cuando las decoraciones se derrumban y se vive bajo la costumbre de una vida monótona, levantarse, tomar el tranvía, cuatro horas de oficina o de fábrica, la comida, el tranvía, cuatro horas de trabajo, la comida, el sueño y lunes, martes, miércoles, jueves, viernes y sábado; y, como un comienzo irrisorio, aparece ese “por qué”, e inicia el movimiento de la conciencia, para ser proseguida por la continuación que resulta en dos situaciones, la vuelta inconsciente a la cadena o el despertar definitivo. Al final del despertar, sucede la consecuencia: **el suicidio o el restablecimiento**.

A partir de esto, el autor destaca la inercia innata e inconsecuencias de una vida sin brillo, donde el tiempo nos lleva, vivimos del porvenir, del “mañana”, del “más tarde”, “cuando tengas una posición”, “con el tiempo comprenderás”, cuando realmente lo importante de la vida es la muerte, y cómo esta nos limita y al mismo tiempo nos libera. Pero tomaré ese tema un poco más adelante, por ahora se procederá con una cita del libro en la cual Camus destaca una excelente representación del absurdo:

*“Llega, no obstante, un día en que el hombre hace constar que tiene treinta años. Así afirma su juventud. Pero al mismo tiempo se sitúa en relación con el tiempo. Ocupa en él su lugar. Reconoce que se halla en cierto momento de una curva que confiesa que debe recorrer. Pertenece al tiempo, y con ese horror que se apodera de él reconoce en aquél a su peor enemigo. El mañana anhelaba el mañana, cuando todo de él debía rechazarlo. Esta rebelión de la carne es lo **absurdo**.”* (pp. 25)

Al mismo tiempo, es posible encontrar estas mismas sensaciones absurdas insertas en cómo nos relacionamos con el mundo. **“En el fondo de toda belleza hay algo inhumano”**; Para Camus, la sensación que se obtiene al estar frente a la naturaleza, al ver los paisajes, las colinas, los cielos, los árboles y ver cómo se imponen ante nuestra presencia y percepción de ella, cuando nos sentimos

alejados de los signos, de las figuras y dibujos que se nos han presentado desde hace generaciones que los representan, sentimos por tanto lo sublime, un espesor y extrañeza del mundo que termina por asombrarnos, este mundo de formas se nos escapa porque vuelve a ser él mismo, las apariencias disfrazadas por la costumbre vuelven a ser lo que son y se alejan de nosotros, provocando así lo absurdo.

Asimismo, otras personas también pueden hacernos sentir lo inhumano, las consecuencias de sus gestos, el aspecto mecánico que desprenden, aparece una pantomima que carece de sentido si es que se pone uno a analizar en la lucidez solitaria de la consciencia. El autor pone un ejemplo perfecto de esta sensación:

“Un hombre habla por teléfono detrás de un tabique de vidrio; no se le oye, pero se ve su mímica sin sentido: uno se pregunta por qué vive; El extraño que, en ciertos segundos, viene a nuestro encuentro en un espejo; el hermano familiar y, no obstante, inquietante que volvemos a encontrar en nuestras fotografías”. (pp. 26)

Esta aparente náusea, este malestar que aparece ante la inhumanidad y objetivación física, la caída incalculable ante la imagen de lo que somos, nos genera lo absurdo. Es posible sentirla cuando se toma conciencia completa sobre cuánto uno conoce a



Abraham Jansz, Cornelis Bloemaert. (1655). Sisyphus plate 56 [Grabado].
 The Warburg Institute Library, Londres, Reinos Unidos.

*Imagen obtenida de https://es.wikipedia.org/wiki/Sísifo#/media/Archivo:Punishment_sisyph.jpg

otra persona, en verdad sólo generas un prototipo de esa persona dentro de tu mente a través de diferentes momentos o recuerdos que has experimentado de la percepción ella, y concibes que en realidad nunca podrás conocer a esa persona completamente, sino que sólo a la maqueta que tu propio ser ha formado reconociendo y acumulando en la memoria patrones.

Del mismo modo, aparece la muerte y cómo la sentimos. Para Camus, el asombro que genera vivir como si nadie supiese que algún día todo estará fuera de la luz de este mundo es increíble, la realidad es que no existe experiencia propia de la muerte, sino una convencionalidad de la muerte ajena. El autor reflexiona sobre la muerte en el sentido de la extrañeza que viene desde su precedencia, el horror de la situación es en verdad el lado “matemático” del acontecimiento, el tiempo es quien nos lo demuestra. Y junto con esto, en el cuerpo inerte *en el que ya no se marca una bofetada*, donde ha desaparecido ya el alma, es la demostración de la realidad aplastante a la que estamos sometidos. Aparece la sombra de la inutilidad y el para qué, insistiendo en la sensación absurda que hay detrás de todo esto.

Para continuar con el hilo, Camus se enfoca nuevamente en lo que realmente le interesa de los “descubrimientos absurdos”, que son sus consecuencias. Se presentan preguntas como:

“¿Qué hay que deducir de ellos?, ¿hasta dónde hay que ir para no eludir nada? ¿Habrá que morir voluntariamente o esperar a pesar de todo?”

Ciertamente, una pesadez existencial se puede sentir al hacerse consciente de tales ideas. A continuación el autor retoma la idea del absurdo nuevamente en un recuento pero esta vez desde el plano de la inteligencia.

Caemos en un paso más profundo cuando Camus pronuncia estas palabras. El autor logra identificar a través de esta reflexión intelectual una comprensión del absurdo de la existencia y de sus implicaciones. Para comenzar, argumenta sobre la verdad sobre la certidumbre y la falsedad, no cabe duda que la primera operación que realiza el espíritu es la comprensión del mundo que lo rodea, la distinción de la certidumbre, y bien distinguir lo que es cierto de lo que es falso. A pesar de esto, el autor hace un hincapié sobre una paradoja que aparece instantáneamente al momento de esta realización. Es **inútil esforzarse por ser convincente**. Aristóteles lo encarna en sus escritos al declarar:

“La consecuencia, con frecuencia ridiculizada, de estas opiniones es que se destruyen a sí mismas. Pues al afirmar que todo es cierto afirmamos la verdad de la afirmación opuesta y, por consiguiente, la falsedad de nuestra propia tesis (pues la afirmación opuesta no admite que ella pueda ser cierta). Y si se dice que todo es falso esta afirmación resulta también falsa. Si se declara que sólo es falsa la afirmación opuesta a la nuestra, o bien que sólo la nuestra es falsa, se está, no obstante obligado a admitir un número infinito de juicios verdaderos o falsos.”

“Pues quien emite una afirmación cierta declara al mismo tiempo que es cierta, y así sucesivamente hasta el infinito”. (pp. 28)

Se presenta por tanto la irreductibilidad de estas paradojas y el deseo desenfrenado de la comprensión, el unificar. El profundo deseo del espíritu por la exigencia de familiaridad, un apetito insaciable de claridad. Aparece aquí un movimiento esencial del drama humano, el espíritu humano trata de comprender la realidad reduciéndola a lo humano, y éste no se encontrará satisfecho hasta reducirla en términos de pensamiento, pero en este punto aparece la realidad irreductible, esta realidad ajena a un principio único, originando esta nostalgia de unidad eterna.

ACEPTACIÓN

Ligado a esta iluminación paradójica sobre la verdad, y a la irreductibilidad a lo uniforme es que el autor nos advierte la realidad de los límites de nuestro conocimiento, existe un desnivel constante entre lo que nos imaginamos saber y lo que sabemos realmente. Esta contradicción tan confusa e inextricable permite enfatizar el divorcio que separa al ser de sus propias creaciones.

“Mientras el espíritu calla en el mundo inmóvil de sus esperanzas, todo se refleja y se ordena en la unidad de su nostalgia.” (pp. 30)

Con esta frase el autor se refiere a la idea de que a menudo nuestras aspiraciones y sueños pueden quedar sin cumplirse o permanecer estáticos, sin generar un cambio o progreso real en nuestra vida. Por otro lado, cuando dice que *“todo se refleja y se ordena en la unidad de su nostalgia”*, se refiere a la tendencia humana de mirar hacia atrás con añoranza y nostalgia. La nostalgia es el sentimiento de anhelo o nostalgia por momentos pasados o experiencias vividas. Camus sugiere que la nostalgia puede proporcionar una especie de orden y coherencia en medio de la incertidumbre y la falta de realización de nuestras esperanzas. Al reflexionar sobre el pasado, podemos encontrar cierta unidad y sentido en nuestras experiencias, incluso si no se han cumplido nuestras expectativas. Finalmente, plantea la idea de que hay que *“desesperar de que podamos reconstruir alguna vez la superficie familiar y tranquila que nos daría la paz del corazón”*. Por tanto, los intentos de unidad y comprensión de

la vida en términos de reductibilidad a un término o concepto que pueda llenar y ordenar el sentido de nuestras vidas son considerados como fracasos estrepitosos por naturaleza, aludiendo a la imposibilidad de tal situación, así declara Camus:

“Entre la certidumbre que tengo de mi existencia y el contenido que trato de dar a esta seguridad hay un foso que nunca se llenará. Seré siempre extraño a mí mismo.” (pg. 31)

La aceptación del absurdo comienza en este momento exacto, en el punto en que se le reconoce y este absurdo se convierte en una pasión, y esta pasión nace de la necesidad de si uno puede vivir dentro con sus pasiones.

Llegado a este punto, Camus se decide finalmente por declarar una certeza con respecto al absurdo, ya que sólo se había estado creando una circunferencia del universo absurdo. Mediante un análisis directo, suscita dos problemas para demostrar el origen del absurdo:

“Si acuso a un inocente de un crimen monstruoso, si afirmo a un hombre virtuoso que ha codiciado a su propia hermana, me responderá que eso es absurdo.” “Si veo a un hombre atacar con arma blanca a un grupo de ametralladoras, juzgaré que su acto es absurdo.” (pp. 42)

Para Camus, es la antinomia definitiva que existe entre el acto que se atribuye y los principios de la posición opuesta, es en virtud de la desproporción que existe entre la intención y la realidad que le espera. Así, estima que un veredicto es absurdo oponiéndolo al veredicto que imponían los hechos, y éste será más grande cuanto mayor sea la diferencia entre los términos de comparación. El origen del absurdo surge de la comparación entre un estado de hecho y cierta realidad, entre una acción y el mundo que la supera. Nace de esta confrontación, de este divorcio. En función de esto, el autor declara su primera certeza con respecto a la especie y en el plano de la inteligencia:

“lo Absurdo no está en el hombre, ni en el mundo, sino en su presencia común. Es por el momento el único lazo que los une.”
(pp. 43)

Esta lucha supone la ausencia total de la esperanza de encontrar unidad, un significado existencial, el rechazo continuo a la muerte y al absurdo, y la insatisfacción consciente.

Para Camus, todo lo que destruya o escamotee estas exigencias terminan por arruinar lo absurdo desvalorizando la actitud espiritual que se puede proponer. El autor sostiene que lo absurdo sólo tiene sentido en la medida en que no se le da permiso para

ser ignorado o negado. Al aceptar conscientemente la falta de sentido fundamental en la existencia y enfrentar el absurdo sin intentar escapar de él, se puede adoptar una actitud auténtica y honesta frente a la vida.(pg. 44)

Espíritu <-- Absurdo --> Mundo

De ahora en adelante, el enfoque del autor con respecto a lo absurdo es la actitud espiritual con la que se enfrenta, es llegar a una conclusión que le permita permanecer en el absurdo sin la necesidad de evadir la existencia de éste. ¿Es el suicidio una salida a lo absurdo? Pues, de alguna forma sí, aunque encierra una contradicción desde la misma idea de terminar con la vida de uno mismo. La paradoja radica en el sin sentido de la vida, si en realidad no vale la pena vivirla, al desesperar de ella y al afirmar la falta de sentido en la vida, se le está dando un sentido hasta la muerte, al hacerlo se le estaría demostrando una resignación total al absurdo, lo cual es absurdo. Asimismo, no es la única evasión que existe, es aquí cuando Camus identifica una serie de consecuencias a partir de la identificación de este vacío del corazón. Este vacío que es el mismo motor de nuestra existencia, y siendo un extraño para uno mismo y para este mundo, Camus exclama una pregunta desde sus entrañas: ¿Qué condición es ésta y en la cual no puedo conseguir la paz sino negándome a saber y vivir, en la que el deseo de conquista choca con muros que

desafían sus asaltos?. Así explica que todo está ordenado para que aparezca una paz en la vida del hombre, una paz emponzoñada que termina por infectarnos con la indiferencia, el sueño del corazón o los renunciamientos mortales. Estos tres resultados negativos por la paz emponzoñada hace referencia a males que atentan con la misma conexión y razón del ser humano.

Primero, destaca la indiferencia, que implica una falta de interés o preocupación por los demás y por el mundo en general. La indiferencia nos aleja de la empatía y la conexión humana, impidiendo cualquier acción o compromiso significativo. El “sueño del corazón” se refiere a un estado de apatía emocional o anestesia, en el cual nuestras emociones se atenúan o se vuelven insensibles. Esto puede llevar a una falta de pasión, entusiasmo y vitalidad en nuestra vida. Por último, los “renunciamientos mortales” hacen referencia a la renuncia de nuestras aspiraciones, deseos y sueños más profundos. Es la renuncia a buscar el sentido o la realización personal, lo que puede llevar a una existencia vacía o sin propósito. Camus advierte sobre los peligros de este letargo espiritual, que nos sumerge en la indiferencia, el adormecimiento emocional y las renunciaciones que minan nuestra vitalidad y nuestra conexión con el mundo.

Del mismo modo, la inteligencia demuestra lo absurdo a su manera, la confrontación a lo irracional originado de ese deseo desenfrenado de claridad suscita lo absurdo, es el lazo con el que se encuentran amarrados. La ciencia que se afana por la razón, termina en una

razón ciega, entre descripciones y enumeraciones sin un significado total, la hipótesis, una lucidez que naufraga en la metáfora. Y junto a esto, se enlaza con la nostalgia de quienes incitan el pensamiento irracional y religioso.

Camus se refiere a dos grandes autores filosóficos que encarnan visiones diferentes pero que son emparentados por esta misma nostalgia, la cabida del existencialismo que rodeaba el siglo XX se hizo notar en los pensamientos del autor, pero más que simplemente enumerar y tomar sus ideas, se termina alejando de ellas al criticar el mismo problema que tiene cada uno desde el otro lado de la misma moneda, y es que Kierkegaard y Husserl caen en lo que Camus define como *suicidio filosófico*.

Para el autor esto no constituye un juicio de valor, sino más a la actitud existencial, el movimiento por el cual un pensamiento se niega a sí mismo y tiende a superarse a sí mismo en lo que constituye su negación (pg. 56). Este salto a lo eterno desde la visión de la ciencia racional y desde la religión es lo que las une en cierta forma en estas negaciones redentoras. Camus sugiere que en su ensayo, él aborda la cuestión del absurdo y la filosofía del absurdo desde una perspectiva que difiere de la actitud dominante de la época. En lugar de intentar dar una explicación racional o lógica al mundo y encontrar un sentido trascendental, Camus se centra en la experiencia humana del absurdo y en cómo vivir de manera auténtica y significativa en un mundo sin sentido objetivo. Al dejar de lado la actitud basada

en el principio de que todo es razón y puede ser explicado, Camus busca explorar las dimensiones existenciales del absurdo y la respuesta humana ante él. Esta postura desafía la búsqueda de una explicación última y racional, y se adentra en la experiencia directa y la confrontación con la condición absurda de la vida.

Para Camus, la fidelidad con su filosofía del absurdismo tiene que ver redundantemente sobre la evidencia de ésta, que es el absurdo.

“La evidencia del absurdo es el divorcio entre el espíritu que desea y el mundo que decepciona, mi nostalgia de unidad, el universo disperso y la contradicción que los encadena”.

Sin embargo, las visiones de los filósofos aludidos lo evaden al mismo tiempo que lo hace el suicidio, Kierkegaard suprime la nostalgia, al caer en la creencia de Dios y negar la razón humana atribuyendo todo lo que no se comprende en la eternidad irracional, y Husserl desde su racionalidad extrema que termina por reunir el universo en la razón eterna, la razón divina se hace presente en sus enunciados al asegurar que lo abstracto no designa sino una parte consistente por sí misma de un universo concreto. Exclama:

“Si todas las masas sometidas a la atracción desapareciesen, la ley de la atracción no quedaría destruida, sino que quedaría simplemente sin aplicación posible”.

Y se compara inmediatamente con su visión en el plano de la psicología:

“Si pudiéramos contemplar claramente las leyes exactas e invariables, como las leyes fundamentales de las ciencias naturales teóricas. Por lo tanto, serían valederas aunque no hubiese proceso psíquico alguno” (pp. 61).

Para Camus, esto significaría que aunque no existiera el espíritu, aún así existirían sus leyes, Husserl termina cayendo en una incongruencia al haber negado anteriormente en su filosofía el poder integrante de la razón humana.

Así es como la razón y lo irracional llevan a la misma predicación, a la extrema racionalización de lo real que lleva a fragmentarla en razones-tipo y su extrema racionalización que lleva a *divinizarla*. (pp. 63).

Camus sostiene que la razón humana tiene sus límites y no puede proporcionar respuestas definitivas a las preguntas fundamentales sobre el sentido de la vida. Reconoce la importancia de la razón como herramienta para comprender y explorar el mundo, pero también advierte contra la racionalización excesiva que puede llevar a una fragmentación de la realidad y a una pérdida de conexión con lo irracional, todo aquello que escapa a la lógica y no se puede comprender o explicar mediante razonamientos lógicos,

lo misterioso como los aspectos de la realidad que son difíciles de comprender y que pueden despertar asombro, admiración o incertidumbre y a la experiencia subjetiva, emocional y existencial que nos define como seres humanos, más allá de meras explicaciones objetivas y racionales.

Por tanto hasta ahora se han visto dos consecuencias del absurdo, en las que se destaca el suicidio, y el suicidio filosófico o salto de fe. Pero para Camus el camino no termina ahí, y determina que la mejor forma de enfrentar este despertar de la consciencia es a través de la aceptación del absurdo, y esta aceptación viene acompañada de 3 actitudes espirituales que se encarga de encarnar en las páginas de su ensayo.

REBELDÍA

Si existe una consecuencia de las verdaderas certidumbres del ser, la apetencia de absoluto y de unidad y la irreductibilidad de este mundo a un principio racional y razonable, es la oposición a consciencia a este absurdo. Camus a través de esta misma idea, replantea el origen del absurdo: ¿Y qué es lo que constituye el fondo de este conflicto, de esta fractura entre el mundo y mi espíritu, sino la consciencia que tengo de él?. Es la razón quien nos hace oponernos a toda la creación, por la razón es que podemos ser conscientes de nuestras vidas, de nuestra oposición a ser parte del mundo, el absurdo es a la razón como

lo es al mundo. La única forma de mantener la triada estable, sin destruir su estabilidad, es reconociendo lo que nos es irreductible, reconociendo nuestra naturaleza consciente (espíritu) y el mundo que nos rodea. Si se desea mantener este orden, la consciencia perpetua y constantemente tensa es lo que se debe buscar. A partir de este punto, la consecuencia del hombre absurdo entra como una rebeldía y una clarividencia. Ha desaprendido a esperar. El hombre absurdo se exige a sí mismo el vivir solamente con lo que sabe, arreglárselas con lo que es y no hacer que intervenga nada que no sea cierto. Por esto, vive con una sola duda, quiere saber si es posible vivir sin apelación, renunciar a la búsqueda de una respuesta definitiva a las preguntas existenciales y aceptar la condición absurda de la existencia humana.

Desde este punto, la problemática se invierte, la vida pareciese tanto mejor si no tiene sentido. Vivir una experiencia como tal es aceptarla plenamente, negar alguno de los términos de la oposición de que vive es eludirlo, al igual que deshacerse de la rebelión consciente. Esta lucha permanente se ve por tanto reflejada en la experiencia personal. *Vivir es hacer que viva lo absurdo (pg. 69)*. La Rebelión aparece como una de las únicas posiciones filosóficas y consecuencias coherentes de la existencia del absurdo y del sinsentido de la vida.

La rebelión aparece como la seguridad de un destino aplastante, desinhibida de la resignación que la acompaña comúnmente. A

diferencia del suicidio, la rebelión se dedica a eludir el suicidio en la medida en que es al mismo tiempo conciencia y rechazo a la muerte. Camus hace una analogía certera de cómo se le ve al ser absurdo:

“Lo contrario del suicida, precisamente, es el condenado a muerte; Este rechazo, conciencia y rebelión, son lo contrario al renunciamiento; Se trata de morir reconciliado y no de buena gana”. (pp. 70)

Esta **rebelión** es la primera consecuencia.

LIBERTAD

A raíz de esta rebeldía aparece un motivo entonces por el cual vivir, y la continuación a una segunda consecuencia del espíritu absurdo. Nuevamente Camus logra identificar otra paradoja con respecto a la autoridad de Dios, y es que al hablar de libertad y Dios se termina por caer más en un problema del origen del mal:

“O bien no somos libres y Dios todopoderoso es responsable del mal, o bien somos libres y responsables pero Dios no es todopoderoso”. (pp. 72)

Una vez más, la forma de analizar esta consecuencia será mediante la experiencia individual, ya que cualquier visión más allá de la propia vivencia termina por escaparse y perderse en la eternidad, en una libertad dada por un ser superior que no es comprensible a ojos absurdos, para quienes la jerarquía ha desaparecido. Para Camus, la libertad a la que hay que abogar es a la de espíritu y de acción.

Hay que retomar la idea del condenado a muerte, nuestra libertad eterna, la libertad completa nunca podremos tenerla debido a la misma condena que nos amarra desde que nacemos, la muerte nos acecha y por tanto es nuestra condición de vida que nos mantiene presos en nuestra propia mortalidad. Pero, al tomar en cuenta este punto es importante ver más allá de esta verdad tan aplastante, que esta privación de esperanza y de porvenir significa un acrecentamiento en la disponibilidad del hombre. El hombre antes de tomar conciencia de su propia condición vive cegado, con el afán del porvenir o de una justificación de su existencia, se pierde en el más tarde.

“Obra como si fuese libre, aunque todos los hechos se encarguen de contradecir esa libertad” (pp. 73).

El individuo antes del absurdo, en la medida en que imaginaba una finalidad para su vida, así como esperaba o se preocupaba de una verdad que le sea sólo propia, se preocupaba de su manera de ser o de crear, en la medida en que ordenaba su vida y le daba un sentido iba creando sus propias barreras entre las que encerraba su vida, terminando por ser *esclavo de su propia libertad*.

Es así, cuando el absurdo se introduce a la vida del ser es cuando éste comprende que la ilusión embriagante en la que deposita sus esperanzas por un mañana no era más que una farsa, y que no era realmente libre, la muerte es la única realidad. Pero he aquí la cuestión, al aceptar la realidad de lo absurdo, se admite que se tiene un tiempo limitado, aparece una independencia liberadora, las preocupaciones desaparecen, el desinterés salvo por las puras ganas de vivir la vida es lo que le da la disponibilidad “divina”, la libertad de acción que se muere por ser agotada, en un mundo limitado en donde todo está dado y la única cosa certera es la oscuridad y la nada más allá después de la muerte, el hombre absurdo acepta así la vida en semejante universo irreductible y sin sentido sacando de las entrañas sus fuerzas, su negación a la espera y el testimonio obstinado de una vida sin el consuelo que pueda calmar la nostalgia de su corazón.

Como resultado, la libertad que plantea Camus como segunda consecuencia va de la mano con el vivir, tal como la rebeldía, al final se *trata de vivir lo más posible*. (pp. 77)

PASIÓN

Para Camus, la mejor forma de enfrentarse a este mundo extraño, siendo lo más honesto posible con uno mismo y eludiendo la muerte prematura y voluntaria que nos haría resignarnos al abismo del absurdo, es mediante la asimilación de estas dos consecuencias, si es que nuestra libertad no tiene sentido sino con relación al destino limitado al que está sujeto, lo que cuenta finalmente no es vivir lo mejor posible, sino *vivir lo más posible*. Hay que alejarse de las convencionalidades, abolir la vergüenza, no existe motivo lógico por el cual preguntarse si algo es vulgar o repugnante, elegante o lamentable. Los juicios de valor quedan descartados aquí en beneficio de los juicios de hecho, las evaluaciones subjetivas basadas en opiniones personales o creencias no son relevantes en el contexto del absurdo y la condición humana, observar y comprender los hechos tal y como son nos permite enfrentar la incertidumbre y la falta de sentido inherente a la existencia humana.

Y cabe destacar que esta cantidad de experiencias depende sólo de nosotros mismos, a nosotros nos corresponde tener conciencia de ellas. Al fin y al cabo, como lo dice el autor: "Sentir la propia vida, su rebelión, su libertad, y lo más posible, es vivir lo más posible". (pp. 79)

Finalmente, la única realidad a la que debemos enfrentarnos ciertamente es a la muerte prematura, la oposición a esa muerte es quien nos lleva a la creación constante de este mismo universo absurdo, en el cual existen dos certezas: la locura (como una metáfora de la experiencia de confrontar el absurdo de la existencia) y la misma muerte, que nos limita y libera. Por tanto, el hombre no es quien elige la longitud de su vida, en consecuencia, lo absurdo y el aumento de vida no dependen de la voluntad del ser humano, sino de su contrario, que es la muerte. Es este azar el que hay que aprender a consentir como tal para librarnos plenamente. El sentir, y sentir en esta tierra es para el autor el más puro de los goces, es en este punto en que aparece la tercera consecuencia.

El presente y la sucesión de los presentes ante un alma sin estar consciente, tal es el ideal del hombre absurdo. Experimentar el presente de manera directa, sin la interferencia de la reflexión consciente o de la búsqueda de un significado trascendental.

Para Camus, el hombre absurdo es aquel que reconoce la falta de sentido inherente a la existencia y afronta la realidad tal como es, sin tratar de encontrar explicaciones o respuestas últimas. En lugar de buscar un propósito o una justificación externa, el hombre absurdo se sumerge en el presente, aceptando la contingencia y la fugacidad de la vida.

La ausencia de consciencia en la experiencia del presente implica desprenderse de la reflexión intelectual y la búsqueda de significado. En lugar de tratar de comprender o controlar el flujo de la vida, el hombre absurdo se entrega al instante presente y acepta su naturaleza efímera e inexplicable. Es un ideal que busca vivir plenamente en el aquí y ahora, sin aferrarse a ilusiones o esperanzas futuras.

Con este juego mental, es como Camus desprende de la existencia del absurdo estas tres consecuencias que se transforman en regla de vida lo que era asumido como una invitación a la muerte rechazando también al suicidio, **la rebelión, la libertad y la pasión.**

Para finalizar con la idea del absurdo y la propuesta sobre la actitud espiritual que se intenta desligar del juicio a el salto existencial, el hombre absurdo vuelve a ocupar su fila en medio del fresco secular de las actitudes humanas. A este respecto, en la medida en que cree resolver la paradoja, la restituye por una clarividencia que le da sus fuerzas de vivir. De esta manera, todo vuelve a ocupar su lugar y el mundo absurdo renace con su esplendor y su diversidad. Para el autor todo lo que precede es simplemente una manera de pensar, al final, se trata de **vivir**.

Por último, volviendo al mito de Sísifo, Camus refleja la metáfora del hombre absurdo en esta historia. El destino eterno, la condena eterna de una vida de rechazo a los dioses. No hay destino que no se venza con el desprecio. Sísifo encarna el desprecio a los dioses, el odio a la muerte y una pasión por vivir que lo mantiene empujando la roca perpetuamente. Lo interesante de Sísifo, no se encuentra ni al inicio de su condena ni a la hora de empujar la roca, sino más bien en el momento en que se da vuelta al caer la piedra. Es durante ese regreso que Sísifo se vuelve consciente de su tormento cuyo fin no conocerá, para el autor:

“En cada uno de los instantes en que abandona las cimas y se hunde poco a poco en las guaridas de los dioses, es superior a su destino. Es más fuerte que su roca”. (pp. 141)



Lira, P. (1893). Sísifo [Pintura al óleo]. Museo Nacional de Bellas Artes.

*Imagen obtenida de <https://surdoc.cl>

“El esfuerzo mismo para llegar a las cimas basta para llenar un corazón de hombre. Hay que imaginarse a Sísifo dichoso”. (pp. 144)

TOOL, ETERNO RETORNO Y CARL JUNG

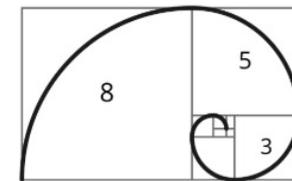
Como capítulo final del marco creativo, se procederá a realizar una enumeración y un pequeño análisis de ciertas ideas filosóficas que pueden encontrarse en canciones de la banda estadounidense llamada Tool, igualmente se tomarán en cuenta conceptos como el eterno retorno descrito por Nietzsche, la teoría del inconsciente colectivo de Carl Gustav Jung, y la idea del ser eterno de Parménides. Tales puntos de referencia, al igual que las ideas que los preceden, nos servirán para establecer un marco de conocimiento que será utilizado para la misma creación de la historia, y en este punto en específico se tomarán sensaciones estéticas a partir del imaginario que pretenden suscitar las siguientes canciones.

TOOL

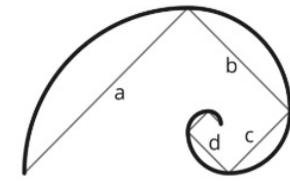
Esta banda de metal progresivo estadounidense creada el año 1989 en LA, California se ha logrado posicionar en el contemporáneo de la música como una de las principales bandas experimentales de culto, han encabezado giras y prestigiosos festivales, han vendido más de trece millones de álbumes sólo en Estados Unidos, han sido nominados a seis Grammy y ganado tres premios de ellos. Pero su magia va más allá de sus logros, lo interesante de Tool son su composiciones musicales, tomando influencias del rock psicodélico, riffs pesados como los de Led Zeppelin y sonidos esotéricos y composiciones complejas como

las que son encontradas en los mantra del Oriente Medio. La estética que han ido plasmando junto al artista Alex Grey, y lo críptico de sus letras se refuerzan mucho en visiones, críticas y juicios sobre la propia filosofía, el crecimiento personal y las actitudes que debe tomar el espíritu al enfrentarse a este mundo.

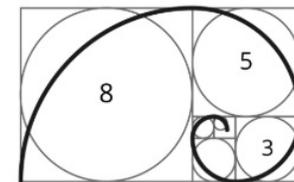
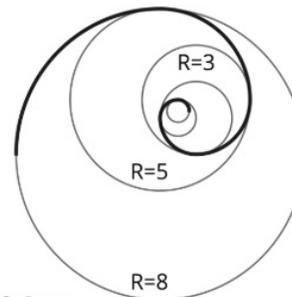
Para aclarar más aún el método de estudio, se presentarán las letras de las canciones de un respectivo álbum junto a toda la imagen y estética visual con la que se han hecho tan reconocidos mundialmente.



Fibonacci:
1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, ...



$$\frac{a+b}{a} \approx \frac{b+c}{b} \approx \frac{c+d}{c} \approx 1,618$$



Proporción áurea

lifeder.com

*Imagen obtenida de <https://www.lifeder.com/serie-de-fibonacci/>

LATERALUS (ÁLBUM 2001)

LATERALUS

Para iniciar este análisis, Lateralus es la primera canción que se estudiará. Esta es la famosa canción escrita en base a la secuencia de Fibonacci (función matemática que se puede ver en muchas de las estructuras y configuraciones biológicas tales como la ramificación de los árboles, en la disposición de las hojas en el tallo, en la reproducción de los conejos y en cómo el ADN codifica el crecimiento de formas orgánicas complejas, etc.) La sucesión comienza con los números 0 y 1;2 a partir de estos, «cada término es la suma de los dos anteriores»

La misma configuración de la letra de la canción sigue con el ritmo la frecuencia de esta función, hasta llegar al número 8, y aquí hace un retroceso:

“1, 1, 2, 3, 5, 8, 5, 3”

Primera estrofa:

*“Black | then | white are | all I see | in my in-fan-cy
Red and yellow then came to be, | rea-ching out to me
Let's me see”*

«Negro, luego blanco son todo lo que veo en mi infancia. El rojo y amarillo vino después, llegando hasta mí, déjame ver»

Esto sin embargo no nos proporciona lo destacable en el marco de mi investigación más que acentuar la complejidad con la que Tool puede llegar a crear sus composiciones musicales, y suscitar el principio de la canción, hablando sobre la percepción limitada que se tiene en la niñez y que se expande más adelante.

Coro:

*“Over thinking, over analyzing separates the body from the mind
Withering my intuition, missing opportunities and I must
Feed my will to feel my moment, drawing way outside the lines”*

«Sobrepensar, sobreanalizar, separa al cuerpo de la mente, marchitando mi intuición, perdiendo oportunidades, y yo debo alimentar mi voluntad para sentir el momento, apuntando mucho más allá de los límites»

Con esta sección del coro de la canción, quiero traer de vuelta lo peligroso que puede ser la búsqueda de algún sentido trascendental para darle a nuestra existencia, cuando lo mejor para vivir una vida plena es aceptar lo irracional de este mundo para enfocarse en lo más importante, el sentir en este mundo.

Primera estrofa:

*"I embrace my desire to
Feel the rhythm, to feel connected
Enough to step aside and weep like a widow
To feel inspired
To fathom the power
To witness the beauty
To bathe in the fountain
To swing on the spiral
To swing on the spiral to
Swing on the spiral
Of our divinity and still be a human"*

«Abrazo mi deseo de sentir el ritmo, de sentirme lo suficientemente conectado para hacerme a un lado y llorar como una viuda. De sentirme inspirado, de comprender el poder, de ser testigo de la belleza, de bañarme en la fuente, de oscilar en el espiral, oscilar en el espiral de nuestra divinidad y continuar siendo humano»

Como Camus indicaba, la pasión que tenemos por vivir, sentir es lo que nos hace humanos y es el más puro de los goces, esta frase sólo demuestra la actitud espiritual que necesitamos para sentirnos plenos en el espiral de la divinidad que es la vida.

Primera estrofa:

*"With my feet upon the ground I lose myself
Between the sounds and open wide to suck it in
I feel it move across my skin
I'm reaching up and reaching out
I'm reaching for the random
or whatever will bewilder me
Whatever will bewilder me
And following our will and wind
we may just go where no one's been
We'll ride the spiral to the end
and may just go where no one's been
Spiral out, keep going"*

«Con mis pies sobre el suelo me pierdo a mí mismo, entre los sonidos y, abierto de par en par para aspirarlo, lo siento moverse a través de mi piel, estoy alcanzando y acercándome, acercándome al azar o a lo que sea que me desconcierte, lo que sea que me desconcierte. Y siguiendo nuestra voluntad y el viento podríamos llegar a donde nadie lo ha logrado, montaremos el espiral hasta el final y podríamos llegar a donde nadie ha llegado. Me voy en un espiral, sigue adelante»

El clímax de la canción ciertamente sigue con la idea del sentir, de dejarse llevar por las fuerzas que nos sobrepasan, el azar y el absurdo, lo que nos desconcierta y no podemos explicar debido a nuestra propia limitación. También incluyen la figura del espiral en esta parte final, nuevamente recurriendo a una de las formas que están asociadas a los fractales, el objeto geométrico cuya estructura básica, fragmentada o aparentemente irregular, se repite a diferentes escalas, tal como sucede con la secuencia de Fibonacci al ser representada gráficamente, y que puede verse en la naturaleza en caracolas o en flores.

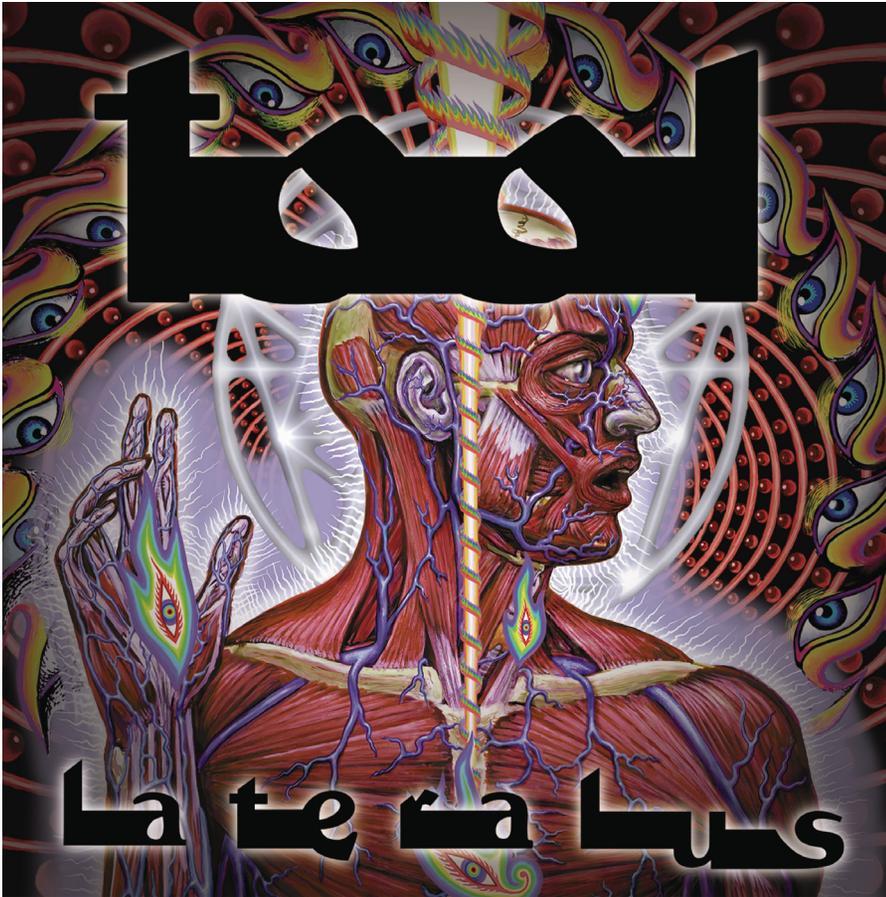
Estas figuras aparecen en toda la configuración y estructuración de la materia, hasta en escalas gigantescas como en las galaxias, y no aparece un motivo específico por el cual la vida y la materia se ordena de esta forma, no existe un objetivo fundamental detrás de todo y nuevamente volvemos a la aparición de lo irracional y lo absurdo (en el sentido de la incomprensión en términos de unidad) que puede llegar a ser la realidad que tenemos asumida frente a nuestra percepción.



**Imagen obtenida de <https://www.cosmic-core.org/free/article-178-botany-the-geometry-of-plants-part-1-fibonacci-sequence/>*



**Imagen obtenida de <https://en.wikipedia.org/wiki/Ammonoidea>*



(Arte en la portada del disco Lateralus, 2001)

*Imagen obtenida de <https://elometal.com.uy>

PARABOLA

Primera estrofa:

*“We barely remember
Who or what came before this precious moment
We are choosing to be here, right now
Hold on, stay inside
This holy reality
This holy experience”*

«Apenas recordamos, quién o qué vino antes de este precioso momento. Escogimos estar aquí, ahora mismo. Aguanta, permanece dentro de esta realidad divina. De esta experiencia divina»

Con esta frase comienza y retoma la idea sobre nuestro cuerpo. Repitiendo las mismas frases de la canción anterior, nos inserta en el inicio de nuestra historia, lo desconocido que es para nosotros lo que ocurrió antes de que incluso existiéramos, lo incógnito que es lo que nos precedía como especie, sin embargo, nuestra pasión nos mantiene viviendo, nuestras ansias de vivir son más fuertes que la misma muerte. Esta realidad que nos supera es vista como un regalo divino, quizás, ni siquiera de un Dios todopoderoso, es la experiencia de vivir lo que es realmente divino y especial de esta existencia.

Primera estrofa:

*“Choosing to be here in
This body, this body holding me
Be my reminder here that I am not alone in
This body, this body holding me
Feeling eternal, all this pain is an illusion
Alive”*

«Escogimos estar aquí en este cuerpo, este cuerpo sosteniéndome, es mi recordatorio de que aquí no estoy solo en, este cuerpo, este cuerpo sosteniéndome, sintiéndome eterno, todo este dolor es una ilusión. Estar vivo»

La idea de la eternidad humana está intrínseca en esta canción, al igual que otra canción que se analizará, la conciencia colectiva y eterna se torna en sus letras como un estilo de vida en el cual la aceptación y el agradecimiento por estar vivo es lo que cuenta en esta vida. El dolor es solo una ilusión porque la vida lo es, el sufrir significa vivir y vivir como lo hacemos es vivir en este sueño, en este viaje que nos trasciende.

Primera estrofa:

*“Twirling ‘round with this familiar parable
Spinning, weaving ‘round each new experience
Recognize this as a holy gift and
Celebrate this chance to be alive and breathing
A chance to be alive and breathing”*

«Girando alrededor de esta parábola tan familiar, dando vueltas, hilando alrededor cada nueva experiencia. Reconoce ésto como un regalo divino y celebra esta oportunidad de estar vivo y de respirar. Una oportunidad para estar vivo y para respirar»

La parábola de la vida, con sus altos y bajos se hace presente y el espiral que mueve el universo sigue siendo motivo por el cual las mismas canciones se sienten tan profundas, reconocer la vida como un regalo divino y celebrar la oportunidad de respirar, de sentir.

Primera estrofa:

*"This body holding me reminds me of my own mortality
Embrace this moment, remember
We are eternal, all this pain is an illusion"*

«Este cuerpo sosteniéndome me recuerda de mi propia mortalidad, abraza este momento, recuerda: somos eternos, este dolor es una ilusión»

Para explicar un poco más sobre la eternidad del Ser, me adentraré en la visión de Nietzsche al hablar sobre el eterno retorno. La descripción será breve pero consisa:

"Repitiendo en innumerables ocasiones el acto de coger unas piedras y lanzarlas, en un cierto momento las piedras se encontrarán en el suelo en la disposición original" (pg. 214 Gran Historia Visual de la Filosofía, Masato Tanaka)

Para Nietzsche, la existencia de la realidad que depende del tiempo infinito y de la forma en cómo está configurada a partir del perogrullo de que la materia está formada por átomos, todo tiene su orden situado en un momento de la infinidad del tiempo. Las cosas cambian de lugar y se ordenan respectivamente sin que cambie el número y el tipo de átomos, tal como en el ejemplo de la piedra.

"Una combinación de átomos exactamente igual a la del mundo en que ahora vivimos continuará repitiéndose, al igual que en el pasado se ha repetido una infinidad de veces, en un lapso de tiempo infinito". (pg. 215 Gran Historia Visual de la Filosofía, Masato Tanaka)

Si se piensa de este modo, el tiempo es solo un ciclo infinito al igual que la existencia, este eterno retorno significa por entonces que no existe ni el progreso ni el avance, para la historia solo existe el cambio. Para Nietzsche:

"La historia no experimenta ni progresos ni avances: el cambio existe solo durante el tiempo en el que se cumple el eterno retorno". (pg. 215 Gran Historia Visual de la Filosofía, Masato Tanaka)

La visión del “**superhombre**” es la que adopta Nietzsche a partir de su teoría del eterno retorno. El hombre “no tiene objetivos y se limita a vivir dejándose llevar distraídamente día tras día”. Como recorreremos un camino en círculo y la historia no tiene un objetivo o un fin, para el autor la postura del último hombre es la que se debería adoptar:

“Los seres humanos pueden vivir de acuerdo a sus propios valores”. (pg. 216 Gran Historia Visual de la Filosofía, Masato Tanaka)

En consecuencia a la no progresión de la historia, los valores creados por nosotros mismos nos permiten gozar de una libertad de elegir nuestros propios objetivos.

Con esta idea de Nietzsche es posible establecer el concepto del Ser eterno, en el cual el espíritu que trasciende no muere con la muerte del individuo (tomando de referencia a la teoría del espíritu de Max Scheler), esta conciencia y espíritu trascienden el plano físico y se mantiene en la eternidad para experimentarse una y otra vez perpetuamente por la eternidad del universo y la existencia.



Ilustración “El Eterno Retorno”

**Imagen obtenida de pg. 215 Gran Historia Visual de la Filosofía, Masato Tanaka)*

THIRD EYE, BILL HICKS Y EL INCONSCIENTE COLECTIVO DE CARL JUNG

Existe en esta canción Third Eye de Tool ciertos dichos del comediante Bill Hicks a quien quisieron hacerle una mención honorífica por sus pensamientos embalsamados de una interesante sátira y comedia negra, que se dedicaba a criticar en mayor parte a la sociedad y al gobierno estadounidense de los 90', la censura y la "guerra" contra las drogas que se estaba llevando a cabo en la década.

THIRD EYE

Primera estrofa:

*"See, I think drugs have done some good things for us, I really do.
And if you don't believe drugs have done good things for us, do
me a favor"*

*"Go home tonight and take all your albums, all your tapes,
and all your CDs and burn 'em. 'Cause you know what? The
musicians who've made all that great music. That's enhanced
your lives throughout the years?"
"Real fucking high on drugs"*

«Mira, yo creo que las drogas han hecho cosas buenas por nosotros, realmente lo creo. Y si no crees que las drogas han hecho cosas buenas por nosotros hazme un favor. Ve a casa hoy noche y toma todos tus álbumes, todas tus cintas, todos tus CDs y quémalos. Porque ¿sabes algo?, los músicos que han hecho toda la buena música. ¿Esa que ha mejorado sus vidas a lo largo de los años?. Jodidamente drogados»

Como se había mencionado anteriormente, su lucha crítica en contra de las represivas formas de disminuir el uso de drogas psicodélicas recreativas se ve evidenciada en las frases que colocaron los músicos en su canción.

*"Today a young man on acid realized that all matter is merely
energy condensed to a slow vibration. That we are all one
consciousness experiencing itself subjectively"
"There is no such thing as death, life is only a dream, and we are
the imagination of ourselves. ¡Here's Tom with the weather!"*

«Hoy un hombre joven en ácido ha llegado a la conclusión de que toda la materia es meramente energía condensada a una vibración lenta. Que todos somos una sola consciencia experimentándose a sí misma subjetivamente. No existe tal cosa llamada muerte, la vida es solo un sueño, y somos todos productos de nuestra propia imaginación. ¡Aquí está Tom con el tiempo!»

Si tomamos por la parte filosófica tales dichos, somos todos solo una consciencia experimentándose a sí misma subjetivamente, lo más parecido a lo que pude rescatar fueron la visión filosófica del Ser y el No-Ser de Parménides:

“El uno, que el ser es y que el no-ser no es. Es el camino de la certeza, ya que acompaña a la verdad. El otro, que el ser no es y que necesariamente el no-ser es. Este camino es un estrecho sendero, en el que nada iluminará tus pasos. Ya que no puedes comprender lo que no es, pues no es posible, ni expresarlo por medio de palabras. Porque lo mismo es pensar y ser. Es necesario decir y pensar que lo que es, es, ya que el ser es y el no-ser no es; afirmaciones que te invito a considerar bien.”
(Verneaux, R., 1982, p.13-16).

Se presenta aquí la solución al problema dotando al Ser de ser Uno, y eterno, pero he aquí una incongruencia con su metafísica y es que finalmente terminaba por caer en su propia paradoja al afirmar que todos somos Uno como el Ser, pero al afirmar esta hipótesis declaraba así su uniformidad individual y diferencia en comparación a otros seres humanos, por tanto, si bien logró entrar en un espacio en el que pudo darle su propio sentido, al llevarlo a la escala no personal y social esta teoría queda totalmente descartable y corta en su proyección.

La diferencia de los dichos de Parménides con las ideas de Hicks radica en esta diferenciación que hace al afirmar que esta consciencia se experimenta a sí misma subjetivamente, tomando en cuenta la individualidad de cada Ser por sí solos, y aludiendo a una idea de que nuestro espíritu o nuestra consciencia existe en un plano más allá del terrenal, parecido a como lo veía el mismo Max Scheler en su visión del espíritu que trasciende al mismo individuo.

Asimismo, desviándose un poco del camino antes de proseguir con la idea final, el concepto de que la vida es sólo un sueño se puede tomar desde la teoría del eterno retorno, en donde la vida simplemente existe en un espacio de tiempo determinado que ocurre y se repite una infinidad de veces.

La existencia de solo una consciencia experimentándose a sí misma implicaría que debe haber algo que lo evidencie, ¿cómo es posible que todos, que somos diferentes, existamos en el Ser, condensándose en el Uno? En base a tal incógnita es que desde aquí tomaré dos ideas y se intentará establecer una relación entre estas teorías.

Está la evidencia y planeo suscitar a través de esta canción, junto a la infinidad del eterno retorno, lo absurdo de la existencia, la existencia de nuestro espíritu, la teoría del inconsciente colectivo de Carl Gustav Jung.

CARL JUNG Y EL INCONSCIENTE COLECTIVO

El reconocido psiquiatra a partir de una imagen dibujada casualmente por un paciente suyo, notó un tipo de patrón que pudo reconocer como un mandala, sin ser específicamente de alguien que proviniera del Medio Oriente. Es así como empieza a estudiar la cultura Oriental y observa que en todos los países existen figuras que se asemejan bastante, y también pudo notar que entre las mitologías de diversas culturas existen muchos puntos en común e iconografía similar. Es así como el autor considera que:

“En la profundidad más recóndita del inconsciente individual, los seres humanos presentan trazas de un inconsciente colectivo (inconsciente universal), común a todas las culturas”.
(Tanaka, M. pg. 223)

Para Gustav Jung existen lo que reconoce como arquetipos de personalidad que determinan tipos de actitudes y comportamientos y, en este caso un imaginario colectivo que se encuentra en el fondo del espíritu humano. La posibilidad de que todos estemos de alguna forma conectados a través de lo que tenemos dentro de nosotros, de nuestras significaciones, nuestros imaginarios, todo lo que se encuentra oculto en el inconsciente, habilitaría para la ficción de este proyecto narrativo el concepto de que somos todos realmente eternos, y nuestra subconsciencia es la única evidencia que tenemos.



*Imagen obtenida de https://en.wikipedia.org/wiki/Carl_Jung

Ahora, y tomando en cuenta la idea del **ser eterno**, el afirmar la posibilidad de una dicha de este tipo se encuentra en una situación un tanto difícil, pero a través de lo que se puede ver en teorías de psicología como las de Jung en la conciencia colectiva, la trascendencia del espíritu humano de Scheler, lo absurdo de la realidad y la existencia de Camus y la eternidad del espíritu en el plano de la existencia infinita visto en el eterno retorno de Nietzsche, es cómo y la finalidad de todo lo que precede en el marco teórico, se terminarían por unificar en el trabajo narrativo de ficción que será llevado a cabo.

ETAPA PROYECTUAL

4/5



PLANIFICACIÓN

En base al marco de la investigación y justificación que le precede a este proyecto se plantaron las bases para dar inicio a esta etapa que contará con la estructuración desde una planificación con la cual se establecerán puntos importantes para la creación de la novela gráfica del proyecto: Público Objetivo; Referentes Visuales; Metodología; Producción y Propuesta Gráfica; Gestión y Proyección a futuro.

AUDIENCIA OBJETIVO

Para determinar el público objetivo de la novela gráfica que se presenta en este proyecto, es necesario objetivizar los temas que se van a tratar y declarar la estética de tal.

- Teóricamente se presenta la soledad, alienación y problemas del ser, basada en las ideas de Max Scheler, el absurdo de Albert Camus y el eterno retorno de Friedrich Nietzsche, mezclado con el concepto del inconsciente colectivo de Carl Jung.

- Estéticamente se sumirá dentro de una ciudad posmoderna con toques de brutalismo para las grandes corporaciones, distópica, y pre-cyberpunk, tomando referentes de distintos artistas japoneses reconocidos dentro del entorno cyberpunk.

Debido a los tópicos introducidos en la novela, distintos y destacables tipos de audiencia pueden ser reconocidos. A continuación, se presentan públicos objetivos:

Amantes de la filosofía:

Personas interesadas en la exploración y reflexión de conceptos filosóficos como el absurdo, el ser, la soledad y la alienación. Este público busca obras que desafíen y estimulen su pensamiento, y encuentra satisfacción en la profundidad temática y los mensajes existenciales.

Aficionados a la ciencia ficción y lo distópico:

Fans del género de ciencia ficción y distopía que disfrutan de mundos futuristas, desolados y sombríos. Estos lectores se sienten atraídos por narrativas especulativas que exploran los problemas de la sociedad y la condición humana en entornos distópicos.

Seguidores del cyberpunk y la estética postmoderna:

Personas que aprecian la estética visual y narrativa del movimiento cyberpunk y la mezcla de elementos futuristas, tecnológicos y caóticos con una crítica social. Este público busca una representación estilizada y vanguardista de la sociedad y los dilemas humanos.

Lectores interesados en la psicología y el inconsciente colectivo:

Aquellos que se sienten atraídos por el estudio de la mente humana, la psicología profunda y la exploración de conceptos como el inconsciente colectivo. Este público busca obras que aborden la dimensión psicológica y las motivaciones subconscientes de los personajes.

Jóvenes adultos y adultos contemporáneos:

Un público que busca narrativas complejas y desafiantes, con una estética visual atractiva y una temática relevante para su propia experiencia y reflexión sobre la sociedad, la tecnología y la alienación en la era moderna.

REFERENTES VISUALES

Desde la gestación de la idea de desarrollar una novela gráfica que se enfoque en estos aspectos solitarios, es que la ideación de una imagen y estética me ha parecido un paso fundamental. Desde el ámbito de la pintura, mangas, cómics y películas presento a continuación los referentes que serán utilizados para la creación de un estilo único que he perfeccionando a lo largo de los últimos años durante mi carrera universitaria y mi trabajo como ilustrador independiente.

Edward Hopper

La capacidad que tenía el artista norteamericano para representar ambientes tan solitarios que retratan los sentimientos de angustia encontrados luego de la segunda guerra mundial son peculiarmente perfectos para introducirnos dentro de una narrativa que pueda resaltar estos aspectos no tan solo en la trama sino que también desde la imagen.



Hopper, E. (1925–1930). Auto retrato [Pintura al óleo]. Whitney Museum of American Art.

**Imagen obtenida de <https://historia-arte.com/artistas/edward-hopper>*



Hopper, E. (1942). Nighthawks [Pintura al óleo]. School of the Art Institute of Chicago.

*Imagen obtenida de <https://es.wikipedia.org/wiki/Nighthawks>



(C) ArtsDot.com - Edward Hopper - Office in a Small City

Hopper, E. (1953). Office in a Small City [Pintura al óleo]. Metropolitan Museum of Art.

*Imagen obtenida de <https://es.artsdot.com/@/8XXUBS-Edward-Hopper-oficina-en-un-pequeño-ciudad>

AKIRA de Katsuhiro Otomo

El ilustrador Katsuhiro Otomo es un claro referente al incluir elementos de ciencia ficción, junto con el realismo social y visual en su ciudad cyberpunk de la aclamada novela gráfica AKIRA, quien además fue director de la película de animación japonesa considerada de culto que lleva el mismo nombre, reinterpretando la historia en una producción millonaria y con una calidad de animación mucho más alta que el estándar de hoy en día.



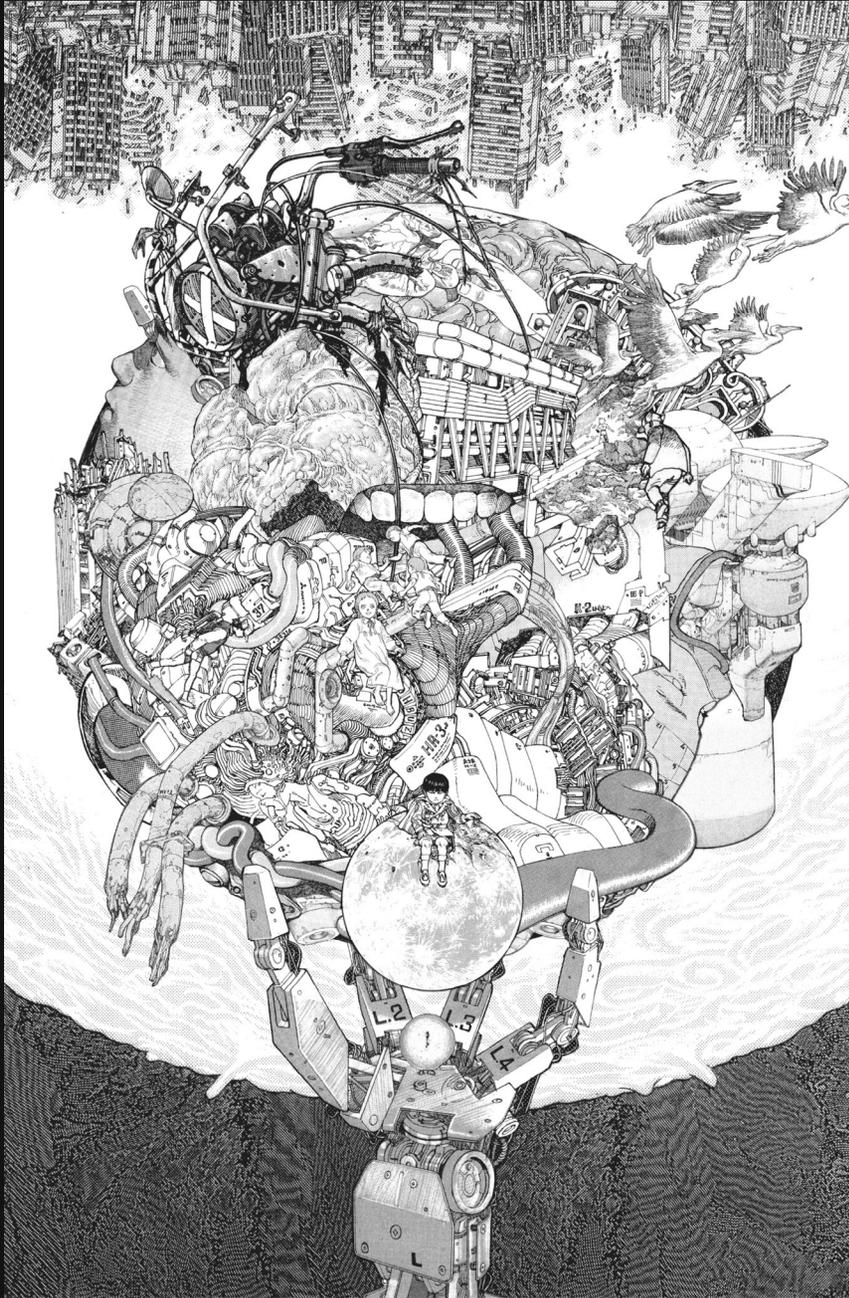
Katsuhiro Otomo. (2015). Retrato [Yoshikazu Tsuno (AFP)].

*Imagen obtenida de <https://www.gatoencerrado.net/store/noticias/89/89338/detalle.htm>

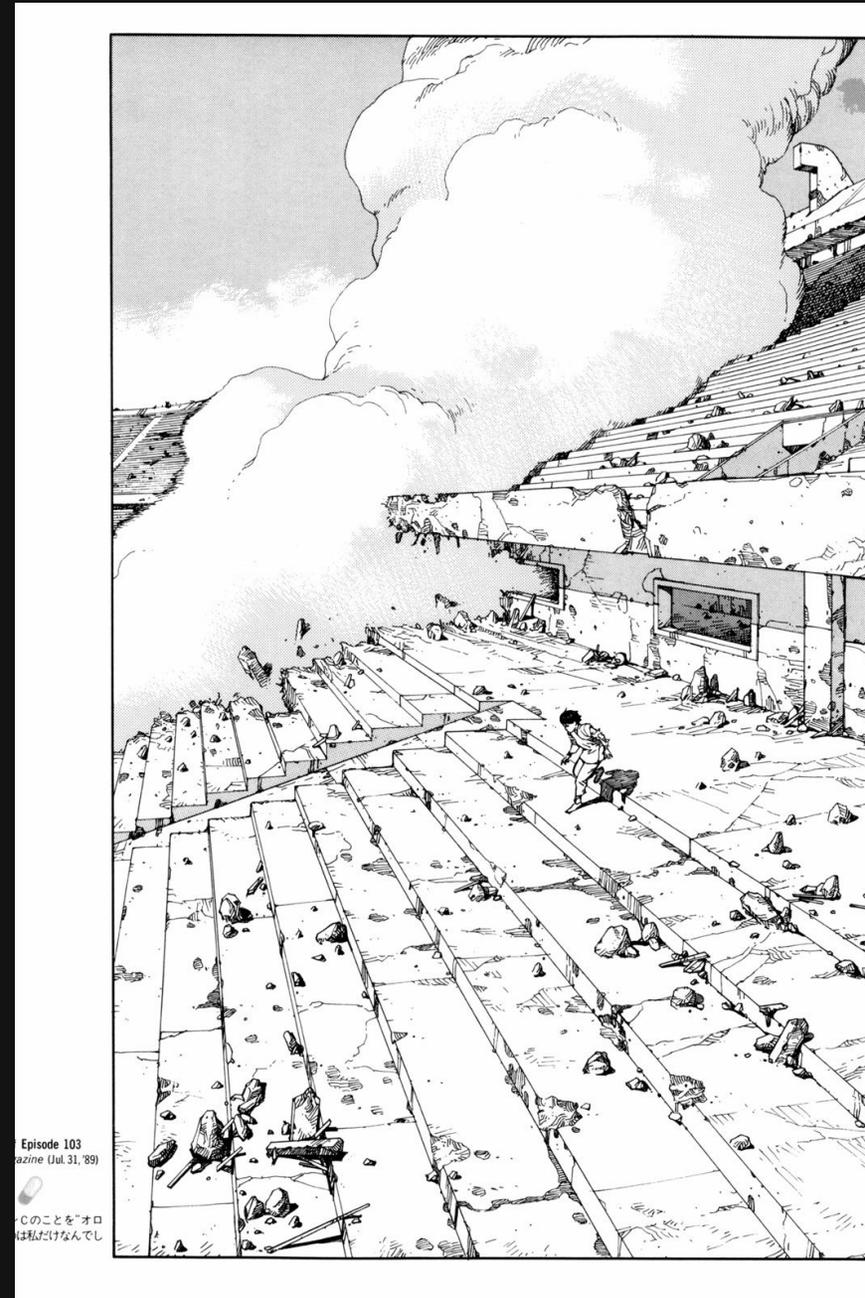


Otomo, K. (2017). Ilustración para colección de Posters por el 35º aniversario de la obra [Técnica Mixta].

*Imagen obtenida de <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a27599478/akira-taika-waititi-fecha-de-estreno/>



Otomo, K. (2013). Ilustración para el libro de colección GENGA. [Técnica Mixta]. *Imagen obtenida de <https://www.flickr.com/photos/toybotstudios/6925680728/in/photostream/>



Otomo, K. (1989). Ilustración para el manga AKIRA, ep 103.

*Imagen obtenida de <https://www.pinterest.cl/pin/295267319319198834/>

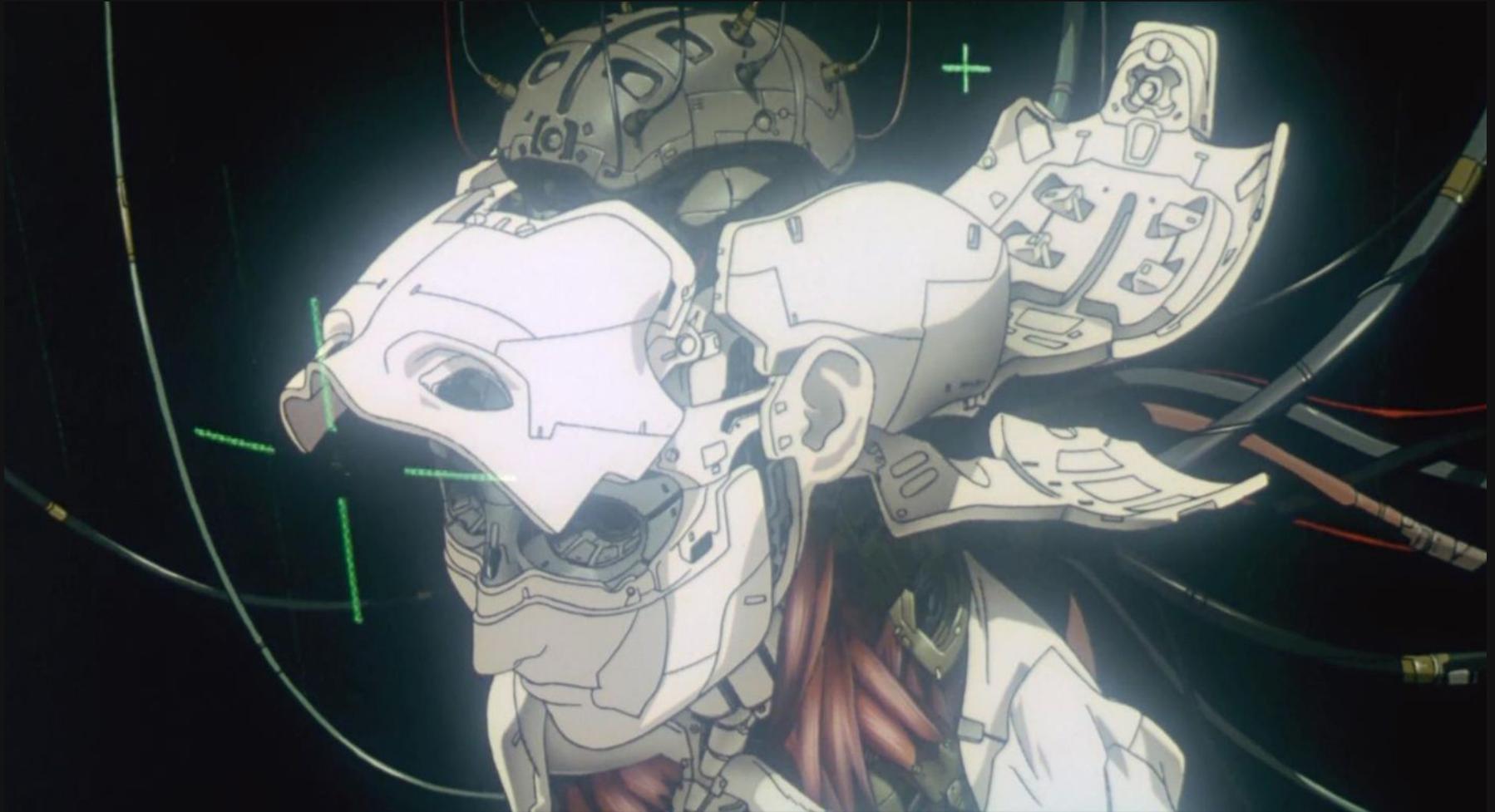


Ghost In The Shell (1995). Poster.

*Imagen obtenida de https://www.imdb.com/title/tt0113568/mediaviewer/rm3848886528/?ref_=tt_ov_i

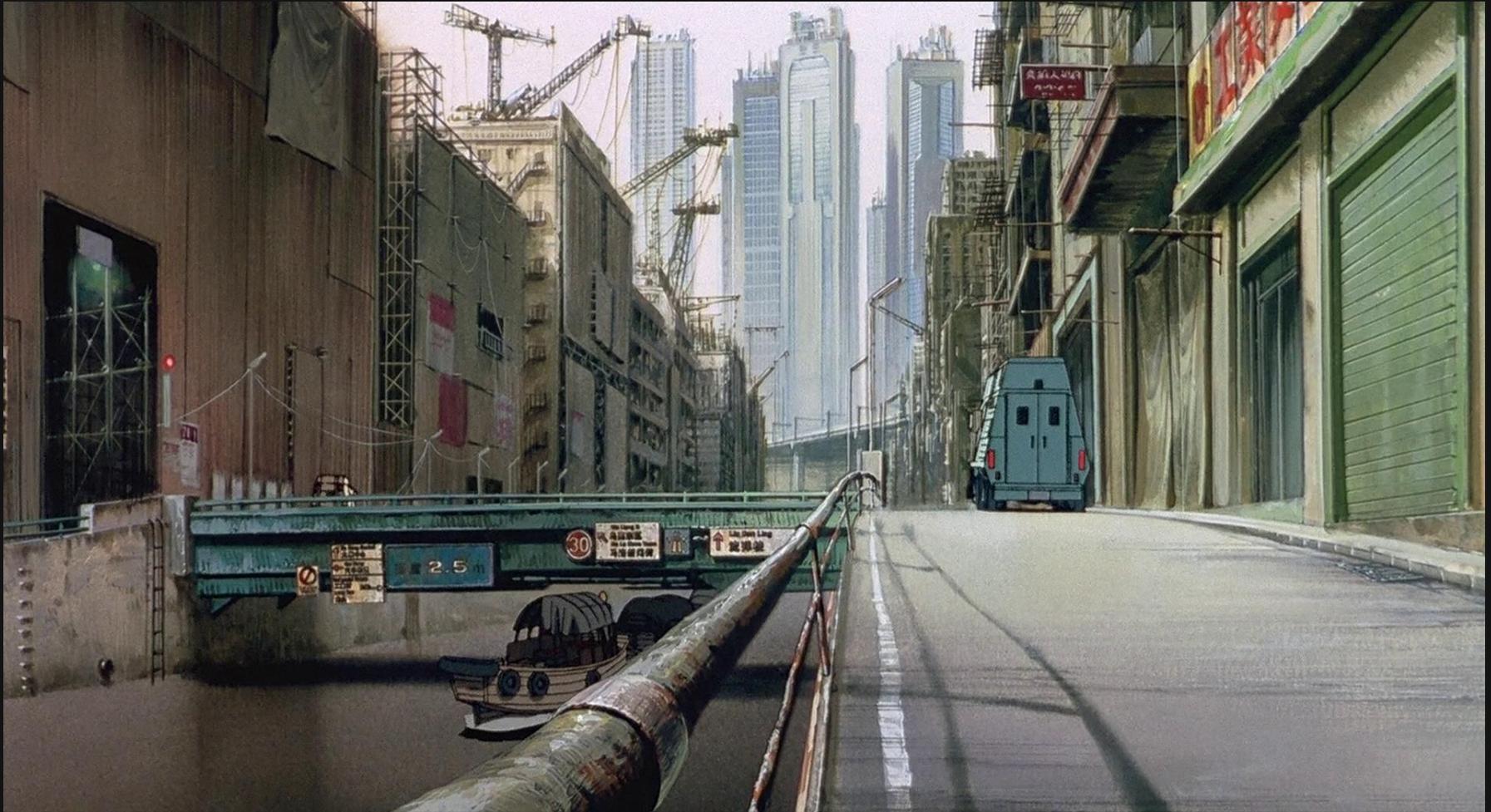
Ghost in the Shell (película de 1995)

La adaptación al anime del manga escrito por Masamune Shirow y dirigida por Mamoru Oshii fue una gran revelación en la animación japonesa, introduciendo temas tan complejos como los problemas de identidad en un mundo en el que las inteligencias artificiales adquieren consciencia y las modificaciones tecnológicas implantadas en los cuerpos biológicos son comunes. La vibra completa de la película y el mundo distóico que muestra son un gran referente para la novela.



Ghost In The Shell (1995), Fotograma.

**Imagen obtenida de <https://www.vox.com/2017/4/4/15138682/ghost-in-the-shell-anime-philosophy>*

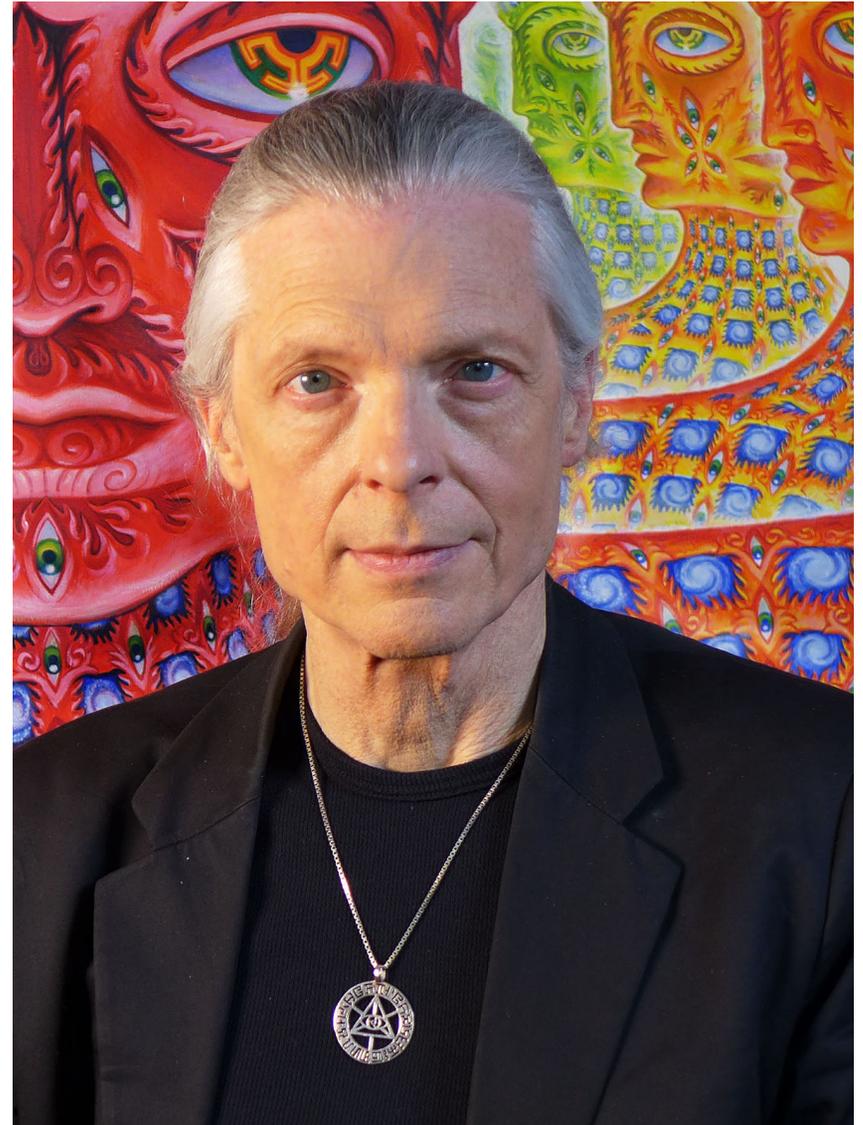


Ghost In The Shell (1995), Fotograma.

*Imagen obtenida de <https://twitter.com/EspaiDaruma/status/1328997878816268288>

Alex Grey

El pintor Alex Grey es quien ha estado encargado de generar las piezas más reconocidas de la banda Tool, su misticidad se reconoce por su potencia técnica y su estilo tan distintivo y psicodélico, agregando el factor anatómico con el cual juega mezclando efectos y colores que representan viajes astrales a través de drogas sintéticas como el LSD, MDMA y naturales como los hongos halucinógenos. Los conceptos trascendentales serán perfectos el clímax de la historia.



Alex Grey. (2015). Retrato.

*Imagen obtenida de https://en.wikipedia.org/wiki/Alex_Grey



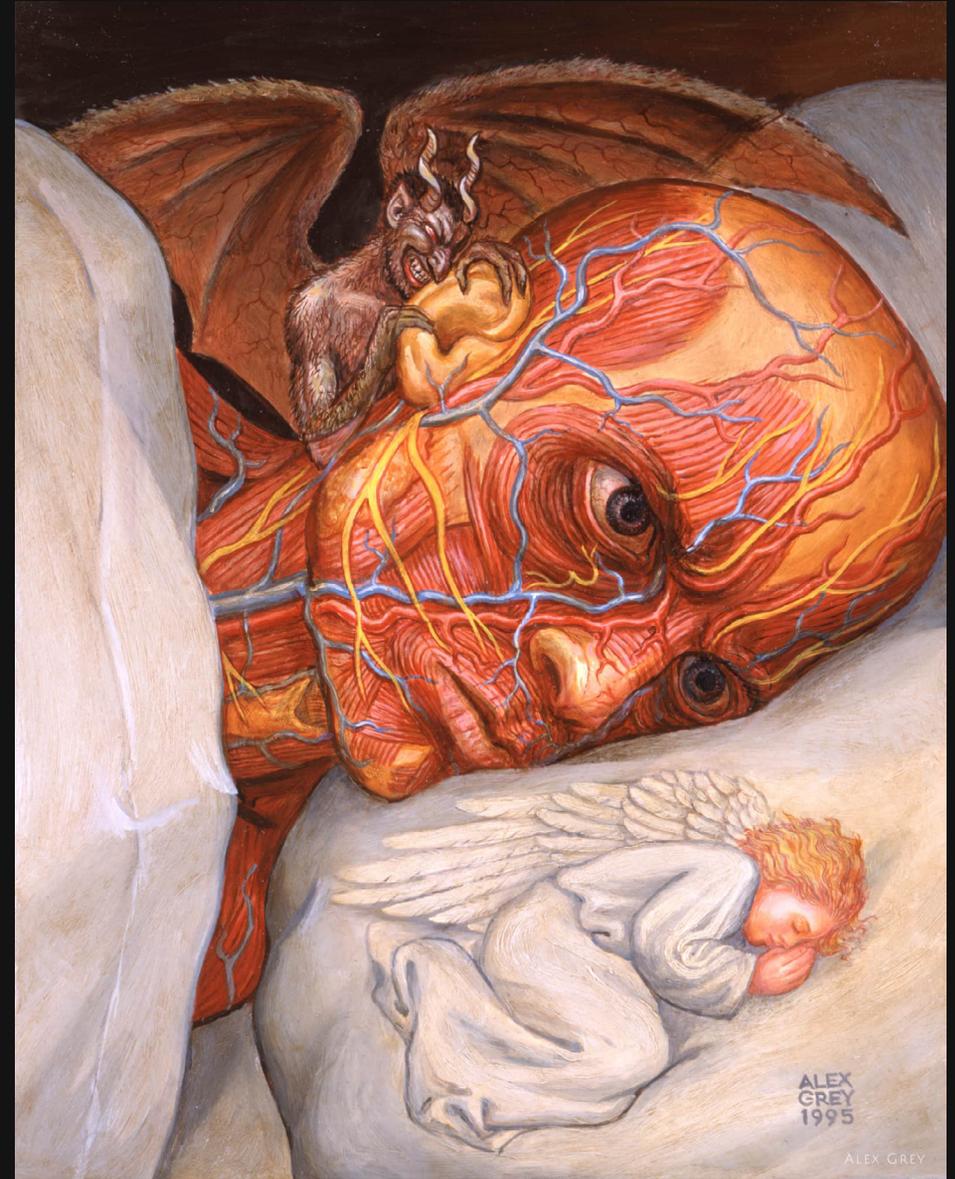
Grey, A. (2007). Net of Being [Pintura al óleo].

*Imagen obtenida de <https://www.alexgrey.com/art/fire-eyes/net-of-being>



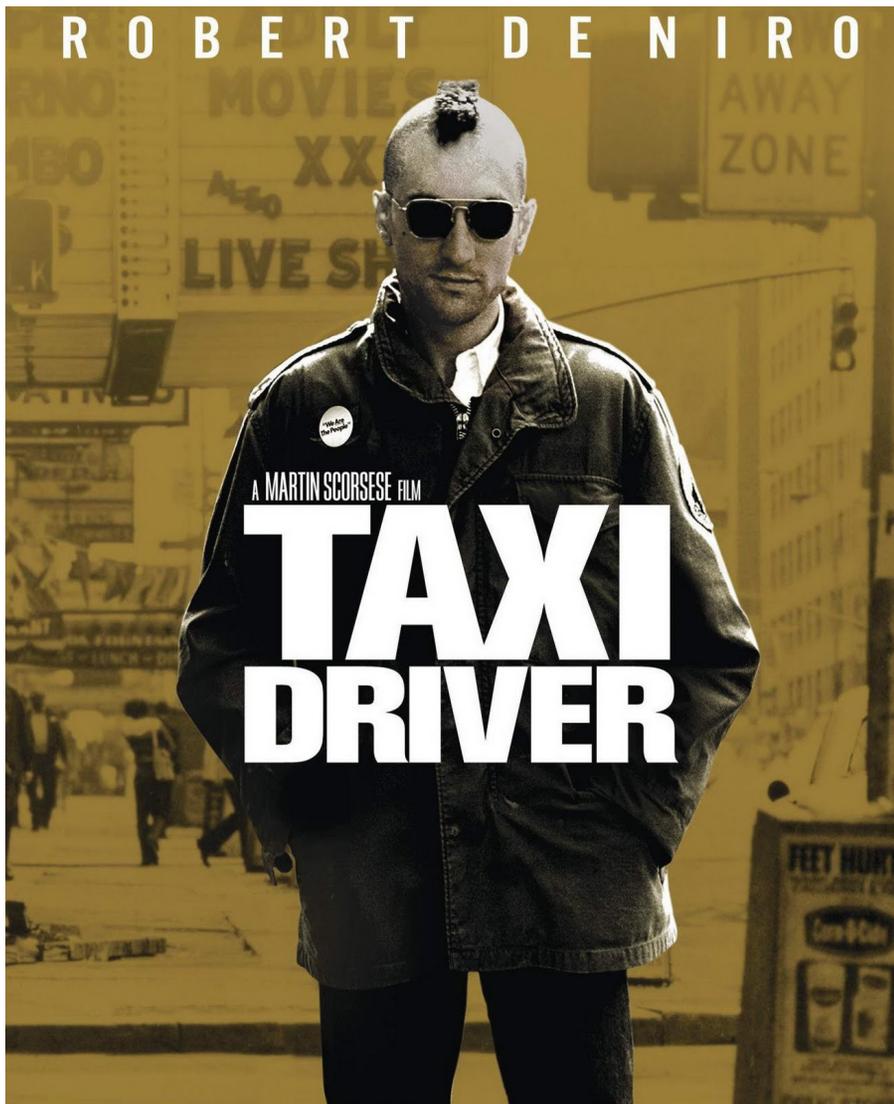
Grey, A. (2018). Mystic Eye [Pintura al óleo].

*Imagen obtenida de <https://www.alexgrey.com/art/transcendental/mystic-eye>



Grey, A. (1965). Insomnia [Pintura al óleo].

*Imagen obtenida de <https://www.alexgrey.com/art/shadow-works/insomnia>



Taxi Driver (1976). Poster.

*Imagen obtenida de <https://centroartealameda.cl/director-del-mes-taxi-driver-de-martin-scorsese/>

Taxi Driver (1976)

El ambiente oscuro y violento de Nueva York emana una perfecta sensación de soledad y hostilidad, los colores oscuros, la trama y el personaje en busca de un sentido para darle a su existencia vacía cayendo en la desesperación.



Taxi Driver (1976). Fotograma.

*Imagen obtenida de <https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/taxi-driver-heat-78458/>



Taxi Driver (1976). Fotograma.

*Imagen obtenida de https://www.ranker.com/list/taxi-driver-behind-the-scenes-stories/skyler-hanrath?li_source=L1&li_medium=desktop-also-saw

METODOLOGÍA

Para comenzar la creación del proyecto, es necesario establecer un plan con el cual se generará un orden y optimización de tiempos. A continuación se detallan las etapas mediante una línea temporal del proyecto, teniendo una duración de 6 meses de producción y maquetación.

Producción y propuesta gráfica:

- Estructura y escritura de la historia
- Concept Art y Diseño de personajes

Proceso de trabajo:

- Desarrollo del Storyboard
- Elección de formato y papel
- Desarrollo de paneles y Diseño de páginas
- Portada y contraportada
- Diagramación y Maquetación

JUNIO

CONCEPT ART Y
DISEÑO DE PERSONAJES

ESTRUCTURA Y ESCRITURA
DE LA HISTORIA

ESTRUCTURA Y ESCRITURA
DE LA HISTORIA

ELECCIÓN DE
FORMATO Y PAPEL

JULIO

OCTUBRE

DICIEMBRE

DESARROLLO
DE PORTADA

DESARROLLO
DE PANELES

DESARROLLO
DE PANELES

DESARROLLO
DE PANELES

PUBLICACIÓN

URA

DESARROLLO DEL
STORYBOARD

DESARROLLO
DE CONTRAPORTADA

MAQUETACIÓN
DIAGRAMACIÓN

PRODUCCIÓN Y PROPUESTA GRÁFICA

Como se ha mencionado antes, la creación de la historia ha sido en base a los fundamentos filosóficos que se han visto a lo largo del marco teórico. Es así que, se considera fundamental una estructura en la escritura de la misma para poder atar todos los cabos sueltos y resolver todos los problemas que se proponen a lo largo de esta historia. Los sucesos están sumamente relacionados con la estética y con los temas ya anteriormente descritos. La historia se centra en la búsqueda de la verdad, del sentido de la humanidad dentro de un mundo distópico. Dentro de este ambiente solitario y alienante es que diferentes personajes desarrollan sus deseos para llegar al mismo objetivo de diferentes formas, unas más violentas y otras más éticas que otras. A decir verdad, la moral en esta historia es lo que hilará la toma de decisiones de los personajes, la cual puede ser distorsionada dependiendo de lo que hayan vivido. No existe el bien ni el mal.

PERSONAJES

Para poder abarcar la historia completa es necesario partir por presentar y explicar el origen de cada personaje de la novela, su influencia, sus motivos y lo que representa cada uno. Para su creación, fue clave reconocer los distintos tipos de vista con respecto a los temas: Soledad, Alienación, y el problema del Ser, la esencia humana.

Aisar Nihil:

Es el personaje principal. Un hombre de 30 años a quien la vida lo ha llevado, no recuerda un día significativo de su vida. Vive por costumbre y está desensibilizado de la sociedad debido a la alienación que ha experimentado desde joven viviendo en la Gran Capital. Representa la ceguera y el sinsentido de una vida vacía. Su nombre está basado en el significado: Nihil / 'Nada' en latín, y en la visión nihilista.

Sr. Đorđević:

Es el jefe de la empresa de recursos armamentales. Está al mando de la división del protagonista, con quien es bastante abusivo. Sus deseos se expresan en la adquisición de *status quo* a pesar de todo. Representa el egoísmo arribista, el 'merecer' una vida mejor al obtener poder. Su nombre tiene origen eslavo, mostrando la universalidad de la Gran Capital.

Militar de las Fuerzas Especiales Privadas (F.E.P.):

Un macizo y alto militar de las F.E.P. partidario del gobierno golpista, quién ha decidido otorgar su espíritu/alma a cambio de la modificación corporal. En esos ojos perdidos ya no se reconoce ni una pizca de humanidad. Representa la servidumbre y el suicidio de la consciencia.

Klaus Schmidt:

Uno de los encargados de las grabaciones de vigilancia del distrito Central. Es un adicto a la tecnología y al placer fácil, por lo que su escape a la realidad ha sido la aislación y la dependencia de la tecnología a través de la Realidad Virtual. Representa la vida sin consecuencia y la adicción a la dopamina sin esfuerzo. Su nombre y nacionalidad son de origen alemán.

Arshile Gorky:

Es un artista solitario y segundo encargado de las grabaciones. Su visión única del mundo y su increíble sensibilidad ante las injusticias e inhumanidades sobre el genocidio y el odio le permitieron expresar famosas pinturas sobre la vida y el sufrimiento humano. Debido a su gran depresión causada por su terrible pasado, éste decide quitarse la vida la misma tarde en que conoce a Aisar. Su nombre está dedicado al pintor armenio exponente del arte abstracto.

La Bruja de Cestodo:

Representante religiosa de una secta que apoya al gobierno golpista militar. Se caracteriza por mezclar el misticismo de la religión con la nueva tecnología que se está abriendo paso en la sociedad. Su nombre hace referencia al "Tapeworm", un gusano parásito, y representa a la manipulación y al suicidio filosófico.

Nyx:

Otro de los encargados de las grabaciones de vigilancia del distrito Central. Su obsesión por el conocimiento científico lo ha llevado a ganarse el reconocimiento mundial por sus descubrimientos, a cambio de experimentos inmorales e inhumanos. Su nombre viene de su significado griego: 'Noche'; y representa la búsqueda de razón terca y egoísta.

Alyx Márquez:

La última encargada de las grabaciones del distrito Central. Solía trabajar en el Ministerio de Relaciones Exteriores, pero unas revelaciones de datos incongruentes y coluciones gubernamentales la obligaron moralmente a retirarse. Se unió a las fuerzas insurgentes en contra del gobierno golpista. Representa la lucha social por un bien mayor y el deseo encarnado de la libertad humana.

Rotgut / Grimehound:

Una aterradora abominación. Aparece en las pesadillas de Aisar atormentándolo y haciéndolo dudar de su propio Ser. Su objetivo es romper la cadena de los gestos cotidianos de Nihil, generando el despertar definitivo. Representa la oscuridad y el pensamiento.

SETTING Y PLOT

La historia fue compuesta en seis diferentes capítulos, y cada uno de ellos cuenta con diferentes escenas. A continuación se ve la estructura entera de la novela de forma esquemática.

SETTING:

La historia se desarrolla en una ciudad posmoderna, combinando elementos del brutalismo y el cyberpunk, generando una atmósfera distópica y angustiante. Aisar Nihil es un ciudadano más que vive sumergido en su costumbre de vivir en el sin sentido.

Esta rutina se repite a lo largo de toda la semana, las mismas personas camino al trabajo, el mismo viaje de ida y vuelta, alguna que otra pelea callejera, un arresto o un choque/atropello, el mismo trabajo por años en la oficina de la empresa armamentil. Aisar es un empleado del área de analistas de la empresa de recursos armamentiles de las fuerzas especiales que conforman al gobierno golpista, pero él no está al tanto de los usos reales de éstas. Aisar imaginaba que era utilizado por la Milicia para resguardar al país de alguna invasión extranjera. Había aceptado este trabajo debido a su facilidad con las matemáticas en su educación generalizada y por la insistencia de su madre en surgir como un individuo útil para la sociedad.

Aisar es desinteresado e indiferente, la violencia en la ciudad le parece cotidiana, e incluso parece disfrutar de las armas, de hecho, le ha agarrado cariño a una antigua Makarov PM que lleva consigo a todos lados luego de conseguirla en una antigua tienda de misceláneos del mercado negro junto a unos zapatos que le hacían falta. Conseguir cosas básicas de higiene era bastante difícil, los mercados oficiales se ocupaban de vender lo necesario de comida y la mayoría se raciona por peso, lo cual era muy distinto a adquirir cualquier tipo de tecnología (VR, televisiones, celulares, etc.)

01. AURORA

Aisar tiene un sueño. Una mano grande y tibia deja caer una semilla, ésta se posa sobre la húmeda tierra.

Una paz a la que no está acostumbrado lo despertó esa mañana. Se prepara para un día laboral un lunes por la mañana.

Aisar escucha la tele y ve hacia afuera: vacila en si sacar su arma o no.

Aisar abandona su casa.
Toma el autobús, y luego el metro.
Llega a su trabajo de oficina.
(Con esto ve pobreza, autos caros, vendedores ambulantes, etc.)

El trabajo de hoy es analizar datos sobre la cantidad de fallas y accidentes que provocan las nuevas armas militares.

Al volver al trabajo, una maciza figura lo observa, no puede evitar la incomodidad, se percata de su arma y su símbolo de las F.E.P.

02. ¿SUEÑOS?

Escucha en el metro algunos rumores sobre este tipo de tecnologías que eran nuevas en la ciudad, y del terror que inspiran los que serán ahora jefes de las fuerzas especiales, Militares sin rastro de espíritu.

Esa noche llega a su casa y de costumbre enciende el televisor y dormita sentado en su diván.

Un sonido fuerte de la tele lo despierta, y se entretiene limpiando su arma.

Todos sus días son iguales, los mismos horarios, transportes públicos repletos, trabajo alienante de oficina, violencia en la cotidianeidad, pobreza/riqueza.

Un día lunes recibe un proyecto de trabajo poco común. Debe deshacerse de grabaciones que hayan sido tomadas por las cámaras de "seguridad" de la ciudad.

Se embarca en busca de cada uno de los 4 representantes encargados de la seguridad del Distrito Central

Conoce a un acumulador compulsivo, que utiliza la tecnología solo a su favor.

La llamada "Conexión Neural" es nombrada, una especie de poder que controla toda la conexión en línea, por sobre la privacidad de la especie humana.

Conoce a Ashile Gorky, un pintor reconocido, que termina suicidándose, impactando a Aisar.

Aisar, gracias a esto se da cuenta de la violencia y dolor con el que viven las personas de la ciudad.



03. EL PRINCIPIO DEL FIN

Trabaja con lo que tiene y se da cuenta de la horrible represión a la ciudadanía y del golpe de estado que se avecina.

Se embarca nuevamente en busca de la tercera representante, Alyx Márquez. Ella intenta matarlo, pues piensa que es parte del Golpe.

Protagonizan una persecución para escapar de las F.E.P. y caen por los túneles de la ciudad. Logran conocerse al cooperar y llegan a un acuerdo.

El estrés en la mente de Aisar y el temor a la ola de violencia en la ciudad por el inminente golpe de estado hacen alucinar a Nihil, una criatura extraña se le aparece, ésta solo lo mira y observa desde la oscuridad.

En una alucinación se encuentra con una bruja, quien le da pistas sobre un futuro inevitable.

Aisar Nihil despierta en su departamento con Alyx Márquez de su lado.

Se redirigen a encontrar la última cinta y conocen al reconocido científico 'Nyx'.

Dentro del laboratorio del científico descubren ciertos antecedentes de experimentos con algunas "personas" de la Gran Capital.

Mientras desde su oficina, el Sr. Đorđević ve las noticias y logra reconocer a Aisar corriendo con una mujer del grupo insurgente.

Decide llamar a las fuerzas especiales, la insurgente se da cuenta y deciden escapar rompiendo una ventana.

Bajan por las escaleras metálicas que dan a la ciudad y protagonizan una persecución nuevamente. Nihil logra escapar, no así Alyx.



04. ¿CONDENADO?

Su estrés está por las nubes, desarrolla un trauma. Se encierra en su departamento. No sabe qué creer.

Intenta tomar pastillas para dormir, se fuerza a tomar alcohol para poder descansar. Se mira al espejo y apunta su Makarov a sí mismo.

Su destino es inevitable, lo acecharán en su departamento.

Siente por su espalda una mirada penetrante e inamovible.

Las fuerzas especiales revientan las ventanas. Aisar es abatido y aturdido.

Es encarcelado en la celda con la que había soñado. Al quedar tumbado antes de quedar inconsciente ve por una grieta que daba a su desagüe. ¿Qué es lo que habita ahí? ¿Y por qué lo está mirando tan fríamente? Éste lo llama, y le dice que confíe en él. ¿Lo hará?

05. PRINCIPIO DEL OCASO

Pasan dos días en que Winston es dejado al olvido con la comida necesaria para mantenerlo vivo. Las alucinaciones cada vez son peor.

Al tomar su mano, su cuerpo terrenal queda en el olvido por un tiempo. Cae en un vacío existencial. Da cuenta del absurdo.

Al salir, despierta en su cama y todo vuelve a la normalidad, ¿verdad?

Vaga por la ciudad; las personas a las que conocía las ve extrañas, como si fueran copias, vacías, sin alma humana.

El miedo se apodera de él, y se da cuenta de su propia debilidad: Miedo a la soledad y la depresión por la alienación constante.





06. FINAL DEL OCASO



Su descontrol se hace evidente, entrando en un laberinto de callejones sin salida, chocando y derrumbándose. Cae y se golpea el cráneo. Pero este logra atravesar el suelo, su cuerpo, sus músculos, sus huesos son separados cada uno de sí.

Comienza a tener un viaje astral.



Debe resolver una pregunta que le hace un ente superior dentro de esa realidad. (su propio espíritu).

Descubre la verdad sobre él y la insurgente. Son sujetos de experimentos del gobierno. Se sabe por tanto, que su memoria y consciencia son artificiales.

¿Se quedará a vivir en el absurdo de la vida y salvará a quien le importa, o pasará a ser parte de la eternidad en un mundo construido y sin sufrimiento?

Comprende la naturaleza humana y qué es lo que lo hace humano pesar de la dura verdad. Prefiere vivir con el absurdo, con lo que tiene y con lo que sabe.



Despierta con una capacidad nueva.
Ya que es consciente de su condición,
puede hacer uso de esta y establecer
una "Conexión Neural", a cambio del
deterioro de su propia consciencia
llegando a la muerte cerebral.

Es aquí cuando su decisión por un
mejor futuro, y su esperanza en la
insurgente le hace ayudarla a cumplir
con su cometido en contra del Golpe.

Finalmente muere, sólo, en su celda,
pero feliz porque pudo saber
lo que significaba ser humano.
El sol se pone, y el ocaso termina.
La insurgente es liberada por el masivo
hackeo. ¿Podrá detener el distópico futuro
que se avecina al ser parte de la revolución
en contra del totalitarismo
de las corporaciones?

DESEO Y NECESIDAD

Con respecto al personaje principal, era necesario encontrar sus motivaciones personales y darle una fuerza que diera movimiento a la historia. Esto se logra determinando el Deseo y la Necesidad del protagonista.

DESEO:

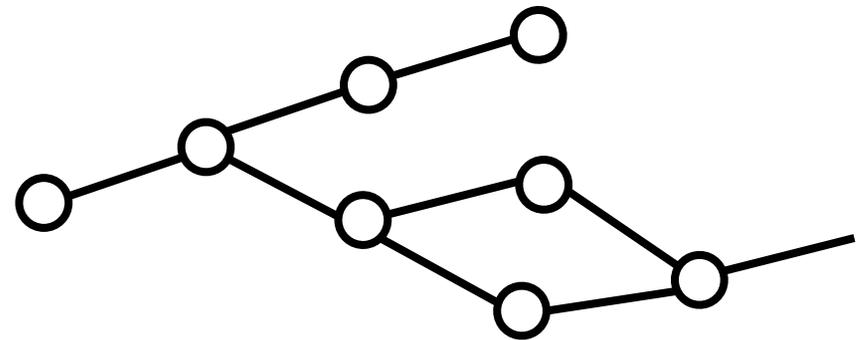
Encontrarle un sentido a la vida. Luego de adquirir consciencia, Aisar comienza a pensar, y a buscar un significado personal con el cual poder seguir su vida de mejor forma.

NECESIDAD:

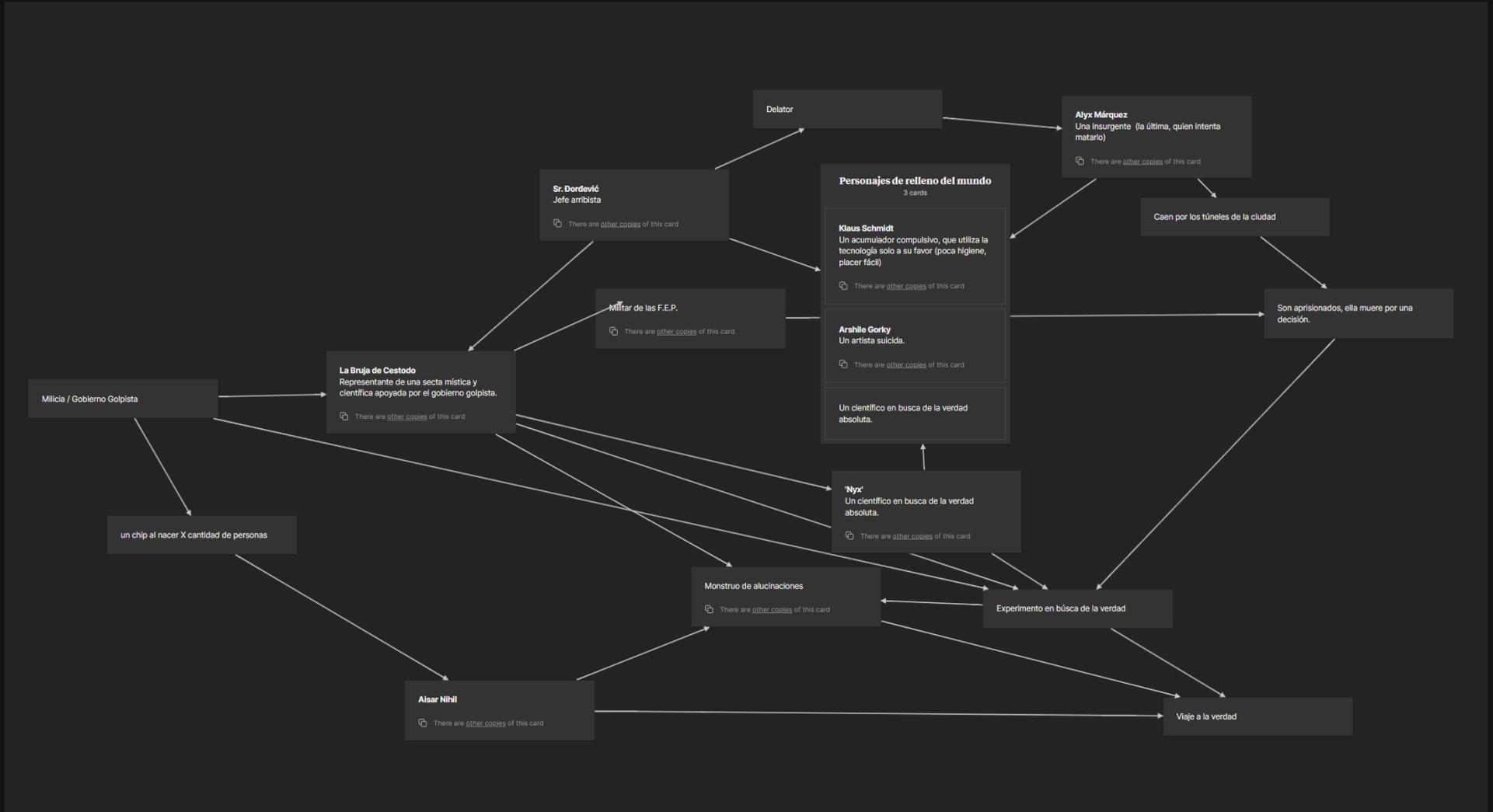
Amor, afecto, ser querido para poder importarle a alguien, confiar en otro. El sentir humano. (tristeza, enojo, rabia, felicidad).

RUTA DE PERSONAJES

Como cada personaje cumple una función específica en la historia, fue necesario trazar un esquema con la ruta de decisiones de cada uno, hasta llegar al objetivo final: La búsqueda de la verdadera esencia humana y su motivo de ser.



RUTA DE PERSONAJES Y EVENTOS



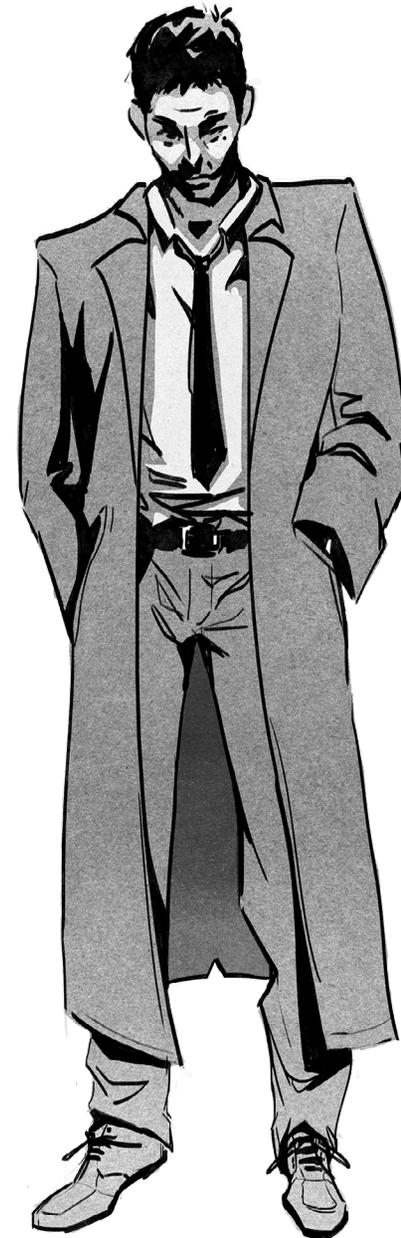
CONCEPT ART Y DISEÑO DE PERSONAJES

Se presentarán a continuación el trabajo que hay detrás de la creación de algunos personajes, su estética y razones. Para bocetos y trabajo en proceso revisar Anexos ¹

AISAR NIHIL

Como personaje principal, su silueta debe ser captada al instante. Se caracteriza por su actitud indiferente y egoísta.

Su aspecto común es de una formalidad que bordea al descuido, no se ve sucio, como tampoco se ve demasiado pulcro. Para lograr esto, se le ha decidido vestir una larga impermeable, junto a una camisa y una corbata suelta, destacando los botones sueltos del cuello, su pantalón no muy ajustado se resuelve en ciertos vuelos al llegar a sus zapatos dejándole una silueta más estable en relación a su pose triangular y su actitud casi arrogante. Su cabello es desordenado y corto. Tiene un lunar bajo su ojo izquierdo.



Sus decisiones y actitudes lo llevarán a vivir situaciones extremas, obligándole a usar su arma que mantiene guardada. La Makárov MP será su única compañera a lo largo de toda la historia.

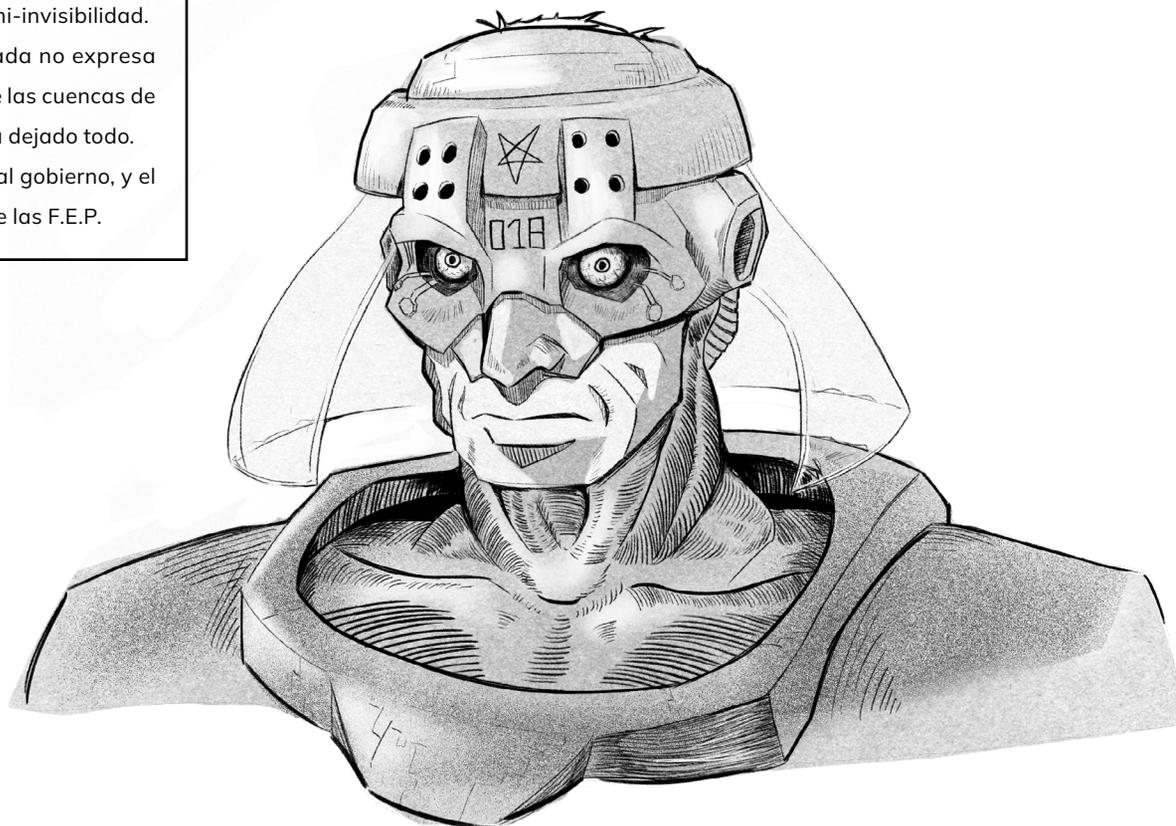


Su rostro se caracteriza por sus ojos serios con un lunar, sus cejas gruesas, el cabello desordenado y su estructura facial alargada.

MILITAR F.E.P.

El Militar a quien le ha parecido interesante Aisar, es uno de los primeros humanos en modificar su corporalidad con la tecnología.

Su aspecto tiene mucha influencia del cyberpunk y está representado con una gran armadura, una máscara que le protege de los proyectiles directos a su rostro, una capa que le genera una semi-invisibilidad. Su cara y expresiones faciales son toscas, su mirada no expresa ninguna emoción y pareciera que se le desbordan de las cuencas de su propio cráneo. Ya no se sabe si es humano o lo ha dejado todo. Lleva la marca del culto que está en contra del actual gobierno, y el número 018 representa su número en la escuadra de las F.E.P.





BRUJA DE CESTODO

La bruja que representa a la manipulación y al Suicidio Filosófico necesitaba un aspecto imponente.

Su expresión corporal indica que está en una posición de poder y su falta de pupilas le da un aspecto sombrío. Al igual que el militar, tiene la extraña marca en la frente, que simboliza el culto al que pertenecen. Su rostro es casi cadavérico y sus manos son largas y huesudas. Lleva vestido una manta religiosa de una fina tela que le da su estatus en el culto.

ROTGUT / GRIMEHOUND

Es el personaje más retorcido de toda la historia, su aspecto es perturbador. Como existe fuera de la realidad se permite su extrañeza.

Si bien el fin del culto y de los científicos es llegar a la realidad trascendente, el símbolo que los representa está equivocado con respecto al verdadero. Este símbolo presenta cinco puntos, un ojo vivo y una estrella de forma correcta (al revés). El personaje en sí tiene que ver con el gusano de la consciencia, tal como un parásito se apodera de quien entre en su reino y con una mirada penetrante logra entrar en tus pensamientos. Por motivos de generar esta aura etérea y extraña es que no se ahonda más en el diseño de su personaje.

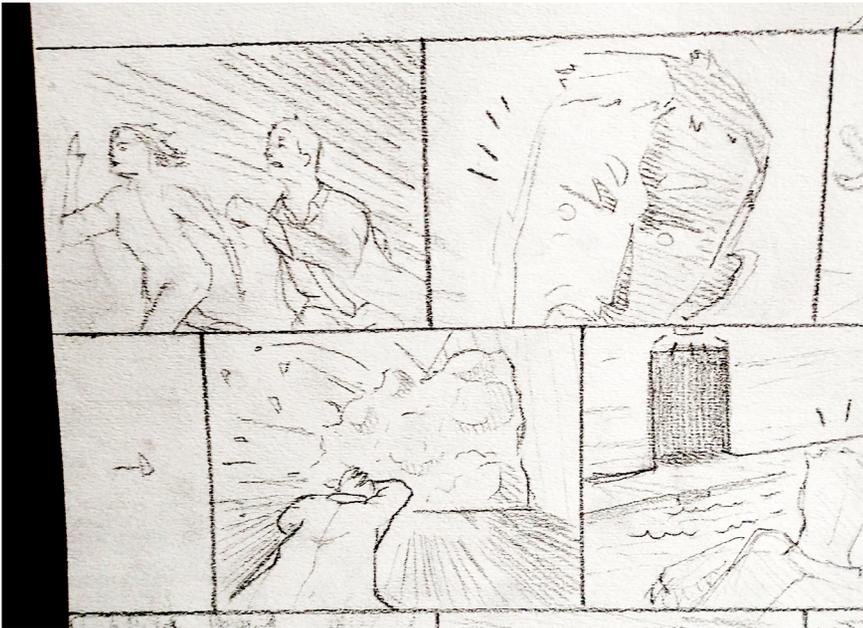


PROCESO DE TRABAJO

STORYBOARD

El Storyboard es la primera visualización de imágenes en secuencia. Estos bocetos simples nos sirven para establecer una línea temporal en la cual suceden los hechos y donde se determinan cuáles serán los Keyframes o los Cuadros Clave, quienes indican el punto exacto en que una acción importante sucede para la sucesión de eventos y la trama pueda continuar.

A continuación se procederá a mostrar dos láminas de Storyboard. Cada una de ellas representa una escena de la historia ya presentada y muestra dos facetas importantes de la historia: Su crudeza y soledad, junto a los aspectos de horror que se incluyen con este personaje extraño que trasciende a la vida humana.



LA RUTINA DE AISAR

1. Llega a su casa.

- Plano General y Plano Detalle.

2. Se sirve alcohol en un vaso, y enciende la televisión.

- Plano Medio, Plano Entero, Plano Detalle.

3. Se duerme con el vaso en su mano, la televisión genera un estruendo.

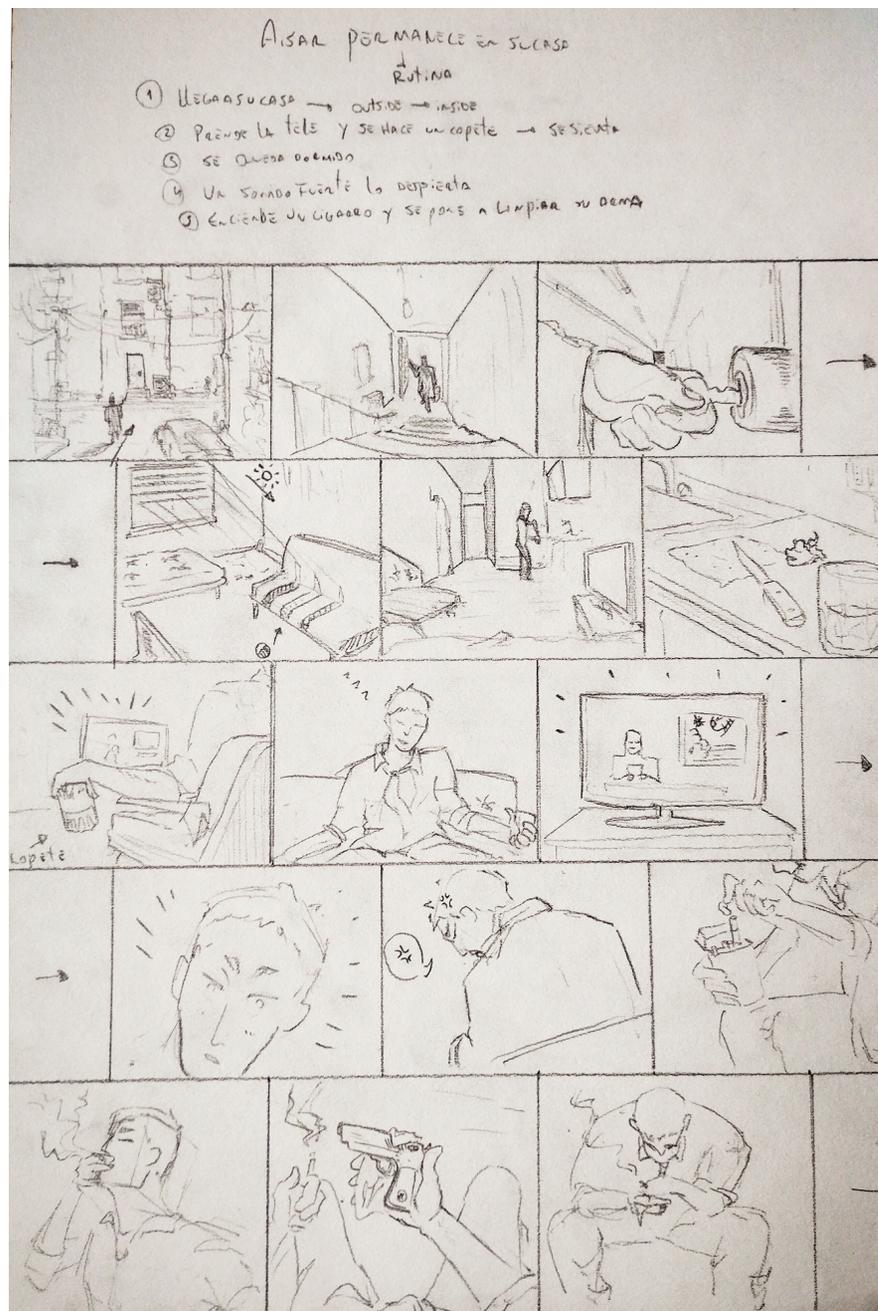
- Primer Plano, Plano Medio Primer Plano/Detalle.

4. Despierta y se molesta, saca un cigarrillo.

- Primerísimo Primer Plano, Plano Medio Corto y Primerísimo Primer Plano.

5. Se lo fuma, saca su Makarov PM y procede a limpiarla.

- Plano Medio Corto, Plano Detalle, Plano Entero.



ESCAPE EN LAS PROFUNDIDADES

1. Se separa de Alyx por una explosión.

- Plano Medio, Primerísimo Primer Plano, Primer Plano.

2. Entra por una puerta a su costado izquierdo.

- Plano Medio Largo, Plano General, Plano Entero.

3. Comienza a sentirse mareado y sudoroso.

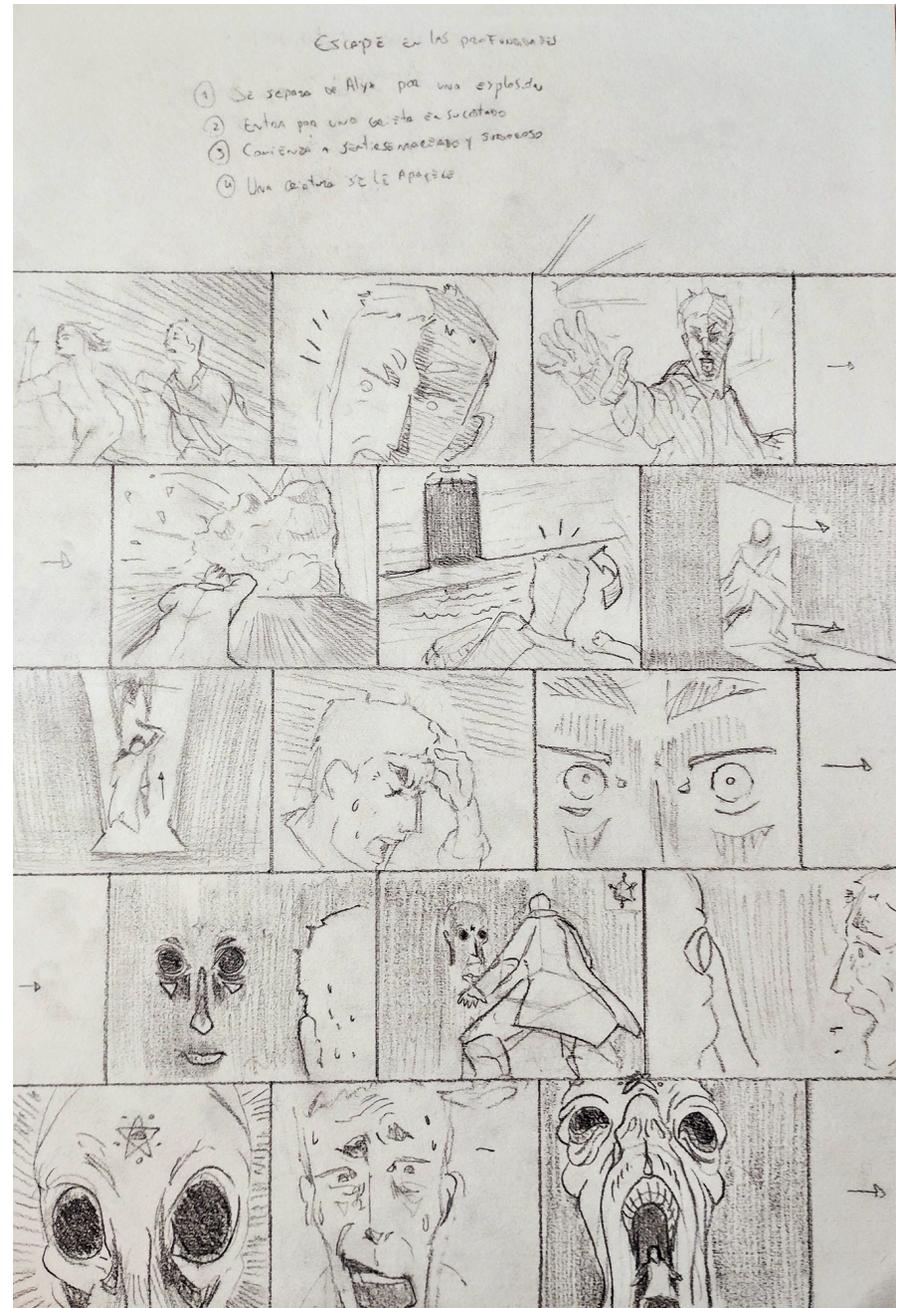
- Plano General, Primer Plano, Plano Detalle.

4. Un extraño ser aparece y lo observa.

- Primer Plano, Plano Entero, Primerísimo Primer Plano.

5. Se acerca y éste lo ingiere.

- Primerísimo Primer Plano x2, Plano General.





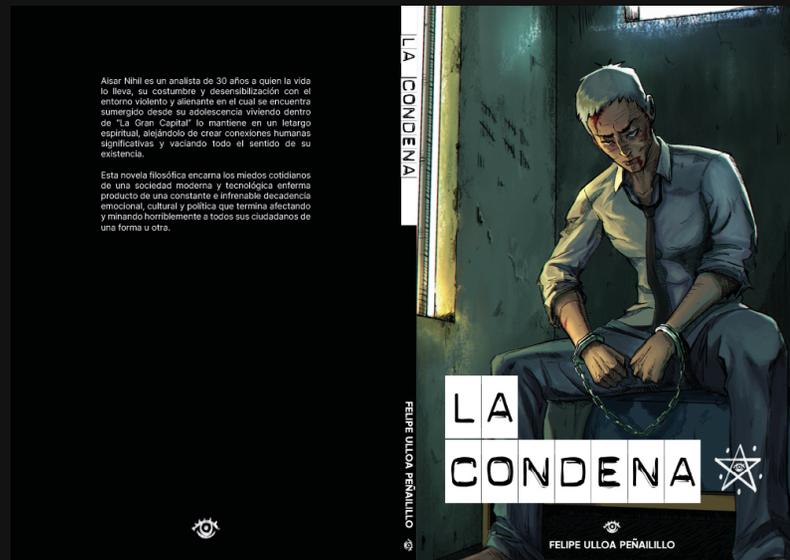
LA
CONDENA



FELIPE ULLOA PEÑAILLO

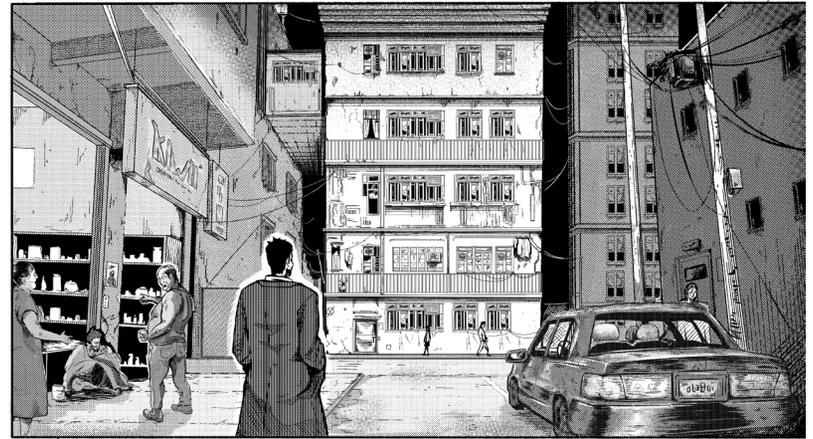
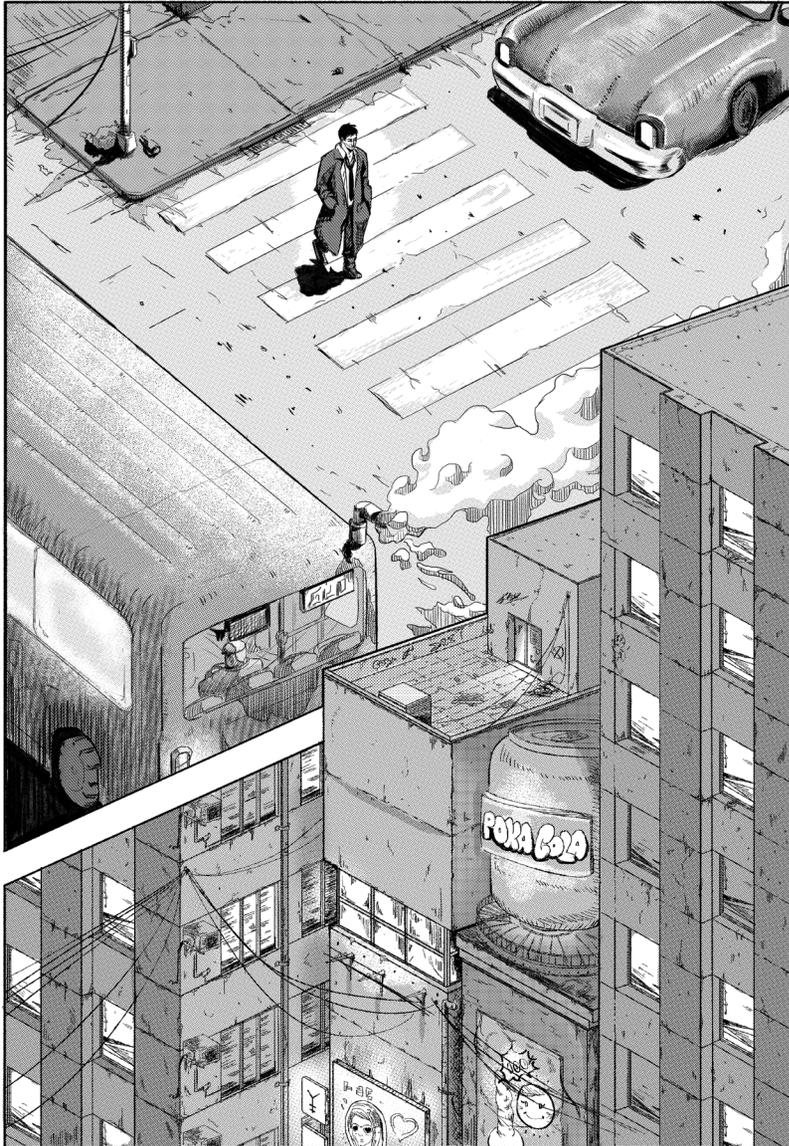
PORTADA

La portada nos da un gran detalle de la situación por la que tendrá que pasar el personaje principal. También nos muestra el ambiente y la estética que toma parte del mundo creado a partir de los conceptos mencionados. También podemos ver el modelo que sirve como maqueta para la posterior impresión.



PANELES

Se presentan a continuación dos paneles que nos sirven para dejar en claro el estilo gráfico utilizado dentro de la novela.



CONCLUSIONES & ANEXOS

5/5

CONCLUSIONES

El proyecto que se ha planteado, a pesar de no estar completo al momento de la entrega de la memoria, tiene un claro proceso que abarca desde la fundamentación, estudio de diversas disciplinas como la Filosofía, el Arte, el Diseño.

El largo proceso que conllevó a la realización de la primera etapa de creación y planeación es sólo el comienzo, pues se espera que a finales del año 2023 se pueda completar y que tenga un buen recibimiento. Los diferentes aspectos y áreas que se necesitan para la realización de una obra de tal magnitud me hace pensar en el inmenso trabajo que hay detrás de cada obra que he leído y ha marcado mi vida.

Desde este punto planeo continuar y enfatizar la elección del tema de esta Novela Gráfica. Este problema nació de una duda existencial en la cual me encontraba sumergido. Los incontables días en que he sentido este vacío en el cual los increíbles autores referenciados han depositado sus conocimientos y sabidurías me han taladrado en la conciencia, haciendo de mí alguien muy distinto a quien era seis meses atrás, y no hace más que evidenciar la capacidad que tienen los escritores, novelistas, filósofos, etc. para no educarnos sólomente en el ámbito académico sino también para desarrollarnos completamente como individuos en la sociedad. Mi inagotable apetencia por saber quiénes somos y por qué necesitamos un rumbo específico no se acaba con este gran proyecto de título, si bien Albert Camus se detiene

en lo absurdo y en la actitud espiritual que se debe tomar con respecto a ello, me parece que se puede ahondar mucho más en la vida más que aceptar la absurdidad de ella y continuar como si nada. Mi actitud con respecto al suicidio y a cómo disfrutar la vida a pesar de todo lo horrible que existe en ella sin duda han cambiado mucho, y eso lo respeto más que a nada, pero me parece importante destacar también, que este deseo que es intrínseco de nuestra especie y que nace al partir de nuestra realización y toma de conciencia de este mundo no debe entrar nunca en un estado de letargia.

Aprender más sobre nosotros, experimentar la cultura y desarrollarse a través de las conexiones humanas es como uno debe ir saciando su propia sed sobre el conocimiento de la verdad. Con ésto es como finalmente desciendo al último punto. Experimentar las distintas formas de arte nos hace quienes somos, vivir a través de las muchas películas, novelas escritas, cómics, la música es como podemos enriquecernos de una manera única. Hay que recordar que cada obra de arte, por más simple que sea, representa al menos una pequeña parte de otra persona. Tomando en cuenta lo que se habló en el Marco Teórico, como nos conocemos entre nosotros es a través de pequeñas partes que vemos de la otra persona, nunca conoceremos a la otra persona como tal, pero sí podemos ir ramificando nuestro conocimiento sobre ellas a través de sus expresiones, que pueden ser corporales, faciales, sonoras, a través del tacto, la cultura, etc.

Por eso, me parece que es necesario agradecer una última vez a todas las personas que han podido ser parte de este proyecto, a cada una de las personas que me han hecho quien soy en este día, partiendo por mi familia y mi novia, hasta los amigos que he tenido a lo largo de mi vida, a las personas que he conocido en la calle o he visto, a mis mascotas, a quienes han dedicado sus vidas enteras para expresar sus temores, sus amores, sus risas y sufrimientos en páginas de cómics, mangas, películas, en la música, en los libros, agradezco a los animales y a este mundo que me ha hecho a mí mismo. Esta memoria y este proyecto en el cual converge todo lo que he dedicado y he aprendido del Diseño como disciplina ha tomado una gran porción de mi vida y me ha hecho alguien distinto, desde lo profesional hasta lo personal. Los conocimientos que he adquirido a lo largo de la carrera finalmente ven la luz en la dedicación que le he otorgado a este libro, a la ilustración (que es en primera instancia lo que me acercó al Diseño) y a la pintura.

La capacidad que tiene la Novela Gráfica para incluir tantos aspectos de tantas disciplinas diferentes partiendo desde el Diseño me ha impresionado, y han hecho que adquiriera una cantidad de información increíble. Finalmente se entrega todo en los cómics, en las historias ficticias contadas a través de “simples” imágenes. No hay que dejar nunca que el Diseño ni las disciplinas ligadas al arte sean menos vistas en ninguna circunstancia, no tan sólo porque nos ganamos la vida como profesionales

abogando por ellas, sino porque también reflejan nuestro propio espíritu. Al fin y al cabo, solucionamos problemas entendiendo a otros y expresando lo que aprendemos de la misma vida. Una novela gráfica puede cambiar la perspectiva de vida a una persona que pueda estar tambaleándose en las cuerdas de la inconsistencia absurda de ésta y es aquí cuando planeo recordar un punto de mi vida que me marcó cuando pequeño para toda mi vida, el momento en que empecé a dibujar fue porque los grandes artistas y escritores han creado personajes capaces de fomentar tu entusiasmo en cualquier área en la que uno se quiera dedicar. Para mí, lo fue la ilustración, y una vez más agradezco que me hayan fomentado el poder dibujar y pintar cuanto quisiera desde pequeño, porque sin mis inagotables ganas de expresar a través del lápiz y papel, hoy no estaría contando esta historia.

LISTA DE REFERENCIAS

Holzapfel, C. (2014). 3/Concepciones antropológicas paralelas. F. Osorio (Ed.), Ser humano: (Cartografía antropológica) (p. 47). Ensayo, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Chile.

Camus, A., & Echávarri, L. (2021). El Mito de Sísifo (1º, Ser. Colección Biblioteca de Obras Maestras del Pensamiento). Editorial Losada.

Pinot, M. (2009). Introducción. J. A. Carbonell (Ed.), Cuentas Satélites de Cultura. Manual Metodológico para su Implementación en Latinoamérica. (1º, Ser. Colección Cultura y Desarrollo, p. 24). Ensayo, Convenio Andrés Bello.

Rosales, G., & Lepe, J. C. (2020). Análisis a través del diseño gráfico de los elementos visuales utilizados en la novela gráfica chilena, mediante 6 autores relevantes de la narrativa gráfica chilena [Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/181072>

García, S. (2010). Introducción. La novela gráfica (1º, Ser. Astiberri Ensayo, pp. 15–16). Introducción, Astiberri Ediciones.

Merriam-Webster. (s.f.). Graphic novel. En Merriam-Webster.com. Recuperado el 27 de abril de, 2023, de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/graphic%20novel>

Chinn, M., McLoughlin, C., & Marcos, A. (2009). *Curso de novela gráfica: Guión, personajes, color, maqueta, tipografía, bocadillos* / Mike Chinn, Chris McLoughlin; [traducción: Álvaro Marcos]. Barcelona: Gustavo Gili.

Riza, M. (diciembre, 2001). *Una voz diferente en la educación moral. Globalización y Educación*, (001), 137–142.

Victoria, R., & López, J. (2015, abril). *El Noveno arte y la sociedad. El cómic como medio de expresión cultural de tópicos sociales [Discurso principal]*. 1° Congreso Internacional de Filosofía, Arte & Diseño, Toluca, Estado de México, México.

Ostos, C (2010). *La Magia de Dibujar Cómic*. Estado de México, México. Ed. Collin y Asociados S.A de C.V.

Sabin, Roger (1996). "Going underground". *Comics, Comix & Graphic Novels: A History Of Comic Art*. Phaidon Press. p. 92. (USADO EN PAG 26 Y 27)

Cámara Chilena del Libro, Agrupación Editores de La Furia. (2014). *Estrategia de Internacionalización del Sector Editorial*. Gráfica LOM.

El Mostrador (23 de marzo de 2014). *Sector editorial chileno apunta a la internacionalización*. *El Mostrador*. <https://www.elmostrador.cl/noticias/pais/2014/03/23/sector-editorial-chileno-apunta-a-la-internacionalizacion/>

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (22 de mayo de 2019). Novela gráfica «Al sur de la Alameda» gana Premio Andersen en Italia. <https://www.cultura.gob.cl/actualidad/novela-grafica-al-sur-de-la-alameda-gana-premio-andersen-en-italia/>

ProChile. (30 de enero de 2023). Apoyadas por ProChile: Destacadas obras chilenas se presentaron en el Festival de la Historieta de Angulema en Francia. <https://www.prochile.gob.cl/noticias/detalle-noticia/2023/01/30/prochile-festival-angulema-francia-2023>

ProChile. (14 de diciembre de 2021). Festival Aguacero: ProChile presenta catálogo “Mujeres chilenas en la historieta”. <https://www.prochile.gob.cl/noticias/detalle-noticia/2021/12/14/festival-aguacero-prochile-presenta-catálogo-mujeres-chilenas-en-la-historieta>

McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic*. Ediciones B.

Zeegen, L., Crush. (2005). *The fundamentals of illustration: How to Generate ideas, Interpret Briefs and Promote Oneself. Practicality, Philosophy and professionalism are Explored in both the Digital and Analogue Worlds of Illustration*. AVA.

Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. AVA.

Zeegen, L. (2009). *What is Illustration?. Roto Vision*.

Eisner, W. (1985). *Comics & Secuential Art*. Poorhouse Press.

Scheler, M. (1928). El puesto del hombre en el cosmos. (20° ed.). Losada.

Tanaka, M. y Saito, T. (2019). Gran Historia Visual de la Filosofía. Blackie Books S.L.U.

McCloud, S., & García, S. (2018). Hacer cómics: Secretos Narrativos del cómic, el manga y la Novela Gráfica. Astiberri.

Uribe, R. V. (2015). El Noveno arte y la sociedad. El cómic como medio de expresión cultural de tópicos sociales. Documento presentado en 1er. Congreso Internacional de Filosofía, Arte & Diseño, At Toluca, México.

Kavanagh, B. (2000). The Alan Moore Interview: Northampton / "Graphic novel" [Radio]. Dublin

Cámara Chilena del Libro. (2022). Informe Estadístico 2021: Agencia Chilena ISBN. <https://camaradellibro.cl/wp-content/uploads/2022/05/Informe-Estadistico-2021-ISBN.pdf>.

Hard, R. (2008). El Gran Libro de la Mitología Griega (1° ed. pp560-633). Madrid: La Esfera de Los Libros.

(Fragmentos y números de Diels, Fragmente der Vorsokratiker, (R. Verneaux, Textos de los grandes filósofos: edad antigua, Herder, Barcelona 1982, 5ª ed., p.13-16)