Trabajo de fin de Máster

TEORÍA DEL CÓMIC FILOSÓFICO Y ANÁLISIS DE AUTORES Y SUS OBRAS PARA EL DESARROLLO DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA DEL TALLER DE FILOSOFÍA DE 4º de la ESO

¿QUIÉN SOY YO?: LA BÚSQUEDA DE IDENTIDAD A TRAVÉS DEL CÓMIC

Universidad de Valladolid

Autor: José Lucas Morales Sánchez

Tutora: María José Gómez Mata

Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, Curso 2020/2021

A Mabel quien me enseña cada día la forma de un cómic

UNA MAÑANA EN EL MERCADO DE LAS PULGAS EN KASSEL (ALEMANIA).

- ¡ Menudo frío hace esta mañana…! Pero no decían que en esta zona de Alemania el verano es caluroso.
- Jajaja, claro… espere usted a que pase esta semana. Además, el cambio climático también está notándose por aquí.
- De España me ha dicho que es usted. ¿No?
- Sí, bueno…no nací allí, pero llegué con mis padres españoles desde Chile. Yo tenía diez años, por lo que me considero español.
- Bueno, bueno… España, mucho calor…buenas playas - Cuánto valen estos cómics - Se los doy por diez euros.
- Ok. Me los quedo. Tiene una bolsa.
- Claro amigo…Oiga…
- El cómic ese que se lleva, no le haga mucho caso…Tienen que vender al precio que sea.
- ¿Cuál…éste?
- Sí. Ese que lo escribió se ha forrado contando nuestras vergüenzas - Oiga que a este señor le dieron un pulitzer.
- Ni idea… yo soy más de coches italianos…hasta otra, amigo, *Auf wiedersehen*

(Notas para un cómic sobre Maus, relato de un superviviente, 2017)

"Todavía nos quedaba mucho camino. Pero no nos importaba: la carretera es la vida".

Jack Kerouac, (1957) *En el camino (On the Road)*

"Si Bonnie llega a casa y encuentra un cadáver aquí voy a divorciarme. Para esto no hay terapia de pareja, no hay separaciones de bienes".

Pulp Fiction, (1994). *Diálogo entre Mia Wallace y Vincent Vega*

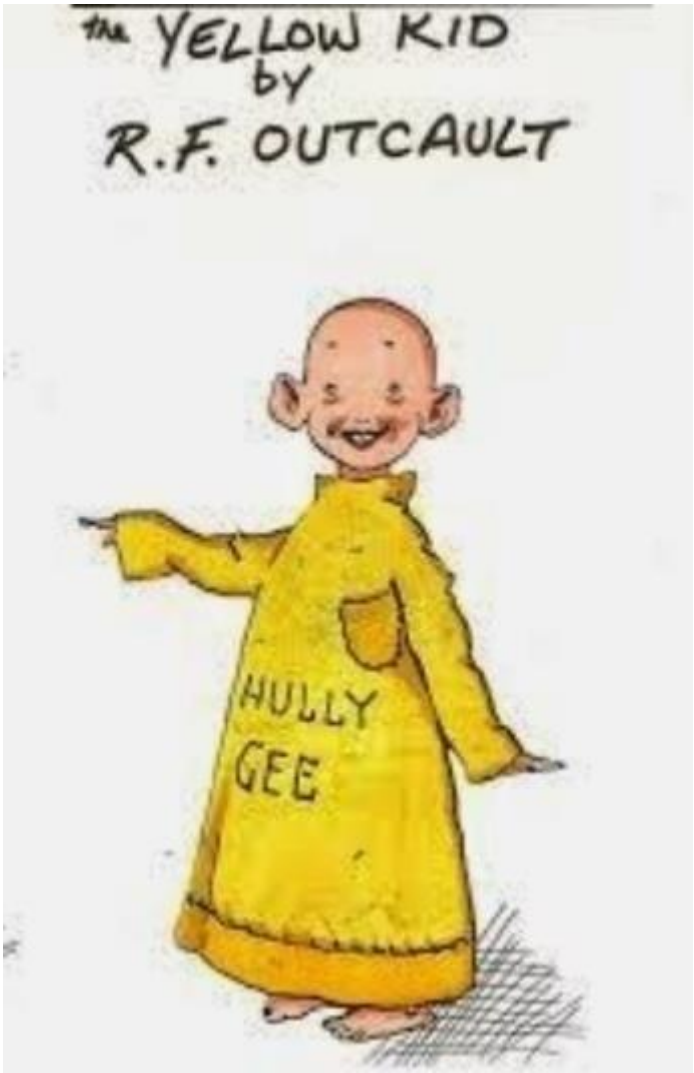
"Industrial civilization figured out how to manufacture popular culture and sell it back to the people. You have to marvel at the ingenuity of it!"

("La civilización industrial descubrió cómo fabricar cultura popular y vendérsela a la gente. ¡Tienes que maravillarte de su ingenio! ")

Rober Crumb, 1974

«No es tan malo como parece. Eres más fuerte de lo que crees. Confía en mí».

(Diálogo de Superman a un adolescente)



The yellow Kid, (1895), personaje principal de la tira cómica *Hogans's Alley* de Richard F. Outcault, (considerado el primer cómic)

2. JUSTIFICACIÓN 9
3. MARCO TEÓRICO 16
3.1 El cómic como herramienta pedagógica 23
3.2. Filosofía y Cómic. Los autores y sus obras 26
3.3. La divulgación filosófica y sus problemas de recepción. La Filosofía enseñada a de Internet: filosofía vs e- filosofía 42
4. DERIVACIÓN DIDÁCTICA 46
4.1. Unidad Didáctica 51
4.2 ¿Quién soy yo? 51
4.4. Enseñar con dibujos 55
4.5. Creación de un cómic: personaje, guion y página de cómic. 56
4.6. Recursos para la realización gráfica de un cómic (dibujo, fotomontaje) 59
5. EL MÉTODO DOCENTE 59
5.1. Normativa y Contenidos 61
5.2. Temporalización 62
5.3. Competencias 63
5.4. Contenidos, criterios e instrumentos de evaluación 69
5.6. Elementos trasversales 71
6. CONCLUSIONES 71
Epílogo 75
7. BIBLIOGRAFÍA 78
8. ANEXOS 80
8.1. ANEXO 1: INFORMACIÓN IMPRESA PARA ALUMNOS 80
8.2 ANEXO II: REALIZACIÓN PRÁCTICA DEL TALLER DE FILOSOFÍA Y CÓMIC 85
8.3. ANEXO III: RECOPILACIÓN DE ALGUNOS CÓMICS REALIZADOS POR LOS ALUMNOS DEL IES MARÍA MOLINER. 86
8.4 ANEXO IV: MEMORIA 91
8.5. ANEXO V: RÚBRICA 92

1. INTRODUCCIÓN

Para mi trabajo fin de Máster he elegido un tema que ha sido motivo de estudio en los últimos siete años, la relación entre la filosofía y el cómic, una relación que podemos apreciar en los contenidos de las historietas que a partir de los años setenta se han ido publicando fuera y dentro de nuestro país. Son historietas cuyos temas están muy vinculados a la filosofía. Los contenidos de estos cómics, en muchos casos, de manera implícita reflejan cuestiones éticas, políticas, sociales, antropológicas, psicológicas, y un largo etcétera de temas que rondan nuestra vida cotidiana. También de manera explícita, aflora una estética acorde a diversos estilos gráficos que en muchos casos son auténticas obras de arte por el tratamiento que los artistas dan a cada obra. Muchas páginas de cómics tienen una composición que variará dependiendo del ritmo que el guion requiere. Las viñetas cambiarán su tamaño y forma, dependiendo de la relevancia las escenas; éstas serán enfatizadas mediante el empleo de colores fríos o cálidos o grandes zonas manchadas en negro para conseguir cierta dramatización. Los formatos de las historietas son diversos; el número de páginas, la composición de las viñetas y el diseño de portada y contraportada variarán dependiendo del tipo de edición propuesta por las mismas editoriales que se encargan, entre otras cosas, de la distribución de la obra. Los formatos más comunes son los llamados grapas que suelen ser cómics de unas treinta páginas. En este caso suelen ser historias auto-conclusivas, es decir, tienen un principio, un nudo y un desenlace. En algunos casos se crean arcos argumentales que dividen en varios cómics (grapas) los episodios de manera lineal. La intención es llegar a crear cinco o seis arcos que resulten más amenos de seguir que no un arco global. De esta forma se consigue con cada arco mover en la historia los personajes, variando su situación y trama argumental.

Otro formato interesante de seguir es la novela gráfica, un ejemplo de virtuosismo en cuanto a edición se refiere, con un cuidado tratamiento en las imágenes y diseño en cada una de sus páginas. Las diferencias con el cómic convencional son la extensión y el desarrollo similar a una novela literaria. Los escenarios y personajes transcurren con un tiempo distinto a las historietas cortas, permitiendo al autor ahondar en la trama

argumental y aspectos estéticos que mejoren las imágenes. *From Hell* de Alan Moore (1991) es un ejemplo de novela gráfica que aúna perfectamente guion y dibujo. En otro formato más corto no podría llevarse a cabo toda la historia, cierto es que muchas ediciones de novela gráfica han sido editadas previamente en álbumes que incluían cada capítulo de la novela; posteriormente, tras recibir una buena aceptación del público, son reunidas en un solo tomo. Son los casos de *The Watchmen* (1991) y *La Cosa del pantano* (1986), del mismo Alan Moore, o los cómics de *The walking dead* (2003), de Robert Kirkman que inicialmente fueron editados en grapas para luego ser recopilados en seis tomos.

Un formato que se ha popularizado últimamente son los webcómics que se desarrolla en portales de Internet específicos y que tienen una gran audiencia.

A tenor de lo dicho sobre el cómic hasta ahora, se pueden ir trazando algunas líneas de trabajo que nos ayuden a entender la relación entre filosofía y cómic. Podríamos señalar muchos ejemplos de cómics con la característica de cómic filosófico. Los títulos de historietas que expondremos a continuación contienen en sí muchas cuestiones tratadas por la filosofía. Pero no deberíamos confundir los términos a la hora de definir qué es un cómic filosófico con la filosofía en sí. Esto es importante para, como he dicho antes, trazar las líneas del trabajo. Llamo cómic filosófico a un estilo o forma de practicar la narrativa gráfica que encierra un cómic. En este caso el estilo lo define la propia temática de cada historieta. Si digo que un cómic es filosófico es en cierta medida una apreciación subjetiva y por lo tanto relativa a nuestra propia experiencia.

En el apartado de Bibliografía incluimos una larga lista de historietas acompañada de una reseña de cada uno.

El cómic de Alan Moore, *The Watchmen*, y el *Eternauta* (1959), de H. G. Oesterheld son dos obras repletas de referencias filosóficas. El primero presenta a unos personajes que han perdido su posición de prestigio ante la sociedad pues de repente comienzan a ser ellos los vigilados y cuestionados por el pueblo. La historia transcurre en el periodo de guerra fría con una crisis de los misiles que es el preámbulo a la llegada de la bomba nuclear. El Dr. Manhattan es el personaje de la obra de Moore que contiene en sí mismo todo un manual filosófico. En el apartado del marco teórico ahondaré en este cómic y en otros similares.

El Eternauta es una historieta publicada originalmente en tiras de un semanario y posteriormente reunidas en forma de novela gráfica. Se trata de un cómic con amplitud de interpretaciones sutiles. Tiene una carga política e ideológica. Además, una crítica a la guerra, a los autoritarismos y un alegato de la lucha de clases.

El caso de *The Sandman* (1989), del autor inglés Neil Gayman, es un ejemplo de virtuosismo en el tratamiento de la narrativa literaria llevada al cómic. Se trata de un trabajo denso y rico en matices que altera las secuencias como si de un filme se tratara, empleando constantemente el *flash back*, y la aparición de nuevos escenarios y personajes que dinamizan o duermen la historia.

Por último, en este apartado introductorio, hablaré de un peculiar autor de cómics francés considerado, en este país, uno de los nouveaux philosophes. Se trata de Jean Giraud, dibujante de *El teniente Blueberry* (1963), quien tras un periodo de crisis personal retoma la actividad bajo el seudónimo de Moebius. A partir de esa etapa en la que combina las tareas de guionista y dibujante de sus cómics, comienza un auténtico revulsivo en sus historietas. Muchas de sus obras son referentes para otros autores que siguen la estela del autor galo. En el marco teórico analizaré dos obras fundamentales para entender el universo Moebius: *El Garaje Hermético* (1976) y *Arzak, el vigilante* (2011).

En todas estas historietas se encuentra internamente una forma, una idea común que refleja ese "algo" filosófico que las hace tan especiales. La forma externa, su estética, no es menos importante y será tratada de manera adyacente en la teoría del marco teórico.

En el marco teórico serán analizados los dos aspectos del cómic, uno estético, y otro intrínseco que dará sentido a la forma interna. En ambos casos el análisis se realizará con los apoyos de autores que aportan una teoría del cómic. Son los casos de Will Eisner y de Scott McCloud. El primero en su Book Cómic *La Narración Gráfica* (Will Eisner, 1996) nos da las claves de una escritura con dibujos. El autor de *The Spirit* adaptó a su obra una nueva forma de narrar inspirándose en los escritores de cuentos de su juventud. Eisner utiliza con gran maestría el ritmo de la narración y estructura literaria, en temas ajenos a los cómics. A partir de ahí, acuñó el término *Arte Secuencial*, impartiendo clase durante más de diecisiete años en la New York School of Visual Arts y en la Nova University de Florida explicando sus ideas sobre la narración gráfica en el cómic. Su libro *El cómic y el arte secuencial* (1985) es toda una referencia en la enseñanza académica del proceso creativo.

Por su lado Scott McCloud sigue la estela de Will Eisner en su también Book Cómics *Entender el Cómic* (1993). Un libro que resulta ser todo un manual para comprender el proceso creativo de un cómic y el arte invisible que lo envuelve. Ambos autores serán estudiados con detalle en el apartado de marco teórico.

Otro aspecto importante en esa relación de filosofía y cómic que desarrollaré en un apartado específico de este trabajo, se trata de la irrupción de los portales en Internet que divulgan la filosofía en todos sus aspectos. Me refiero a una filosofía académica y temática que es divulgada a través de canales audiovisuales, páginas web, blogs, portafolios, etc. El mundo editorial también ha tenido un enorme auge en cuanto a la publicación de libros dedicados a la filosofía se refiere. Se trata de ediciones que buscan acercar al público algunos temas centrales de la filosofía. En el apartado de Anexos ampliaremos está información con una bibliografía y un breve comentario a cada libro. Como vemos hay varios frentes en esa relación entre filosofía y cómic. Para este trabajo todos son importantes, pues en algunos casos se utiliza el cómic como herramienta pedagógica, bien sea en el aula o en los medios antes descritos. También como herramienta expresiva de ideas y pensamientos cuyo desarrollo se lleva a cabo mediante la combinación de imagen y palabra.

Para finalizar presentamos una unidad didáctica destinada a los alumnos de cuarto de la ESO en la asignatura de Taller de Filosofía para desarrollar los contenidos filosóficos que caben en la pregunta ¿Quién soy yo? Un tema sobre la identidad personal que forma parte de los contenidos encuadrados en el currículo de esta materia en la comunidad de Castilla y León.

La identidad, el quién somos, es un tema atrayente para el adolescente que comienza a indagar muy pronto sobre sí mismo, sobre su mismidad, y la relación con los otros, su otredad. En ese proceso de búsqueda de identidad, encontramos las categorías de persona y personaje. Esta segunda será tratada en el trabajo en un único apartado que intentará dejar clara la dicotomía entre los conceptos.

Para las cuestiones relacionadas con la pregunta ¿quién soy yo? que se formularán en el Taller de Filosofía, situaré en este marco teórico algunos aspectos relevantes que las distintas disciplinas nos dicen al respecto. En primer lugar, desde la sociología, la psicología, y, cómo no, desde la filosofía.

En esta unidad didáctica se propone utilizar el cómic como herramienta pedagógica para el estudio y comprensión de algunos temas centrales de la filosofía. En el taller, a lo largo de once sesiones, se enseñaría a los alumnos a crear un cómic original a partir del diseño de un personaje de su elección, un personaje que contenga elementos con los que el alumno se identifique a través de rasgos característicos de su personalidad física y psicológica. A continuación, se le enseñaría el proceso de creación de un guion, para luego pasar al desarrollo gráfico de la historieta.

2. JUSTIFICACIÓN

En este apartado analizaré una serie de trabajos que atienden a las cuestiones que he planteado en la introducción para elaborar una justificación académica y científica sobre el cómic como herramienta pedagógica en las aulas y cuestiones conceptuales en torno a la pregunta ¿quién soy yo?[1]

Dentro del repositorio de la UVA podemos acceder a trabajos finales de grado sobre el cómic que nos ayudarán en la justificación académica de nuestro Trabajo final de Máster.

El primero que señalamos es *El cómic como recurso didáctico en educación primaria en toda su extensión*, (Bejerano Moreno, 2018). En este trabajo, el autor introduce muy bien el concepto del cómic y su fundamentación. Para Bejerano se trata de un recurso de gran utilidad y que debería, sin duda, estar en el currículo educativo, considera el cómic como una ventana al mundo real. Nos dice que se trata de un recurso viable en todos sus aspectos y que se puede adaptar a todas las asignaturas. El trabajo desarrolla tres unidades didácticas en el que se contempla el uso del cómic. También destaca los aspectos técnicos del cómic en cuanto al tipo de viñeta y los posibles encuadres de las imágenes.

Bejerano señala en su trabajo el escaso uso que se le da en las aulas al cómic. Su empleo derivaría en una suerte de motivación extra para los estudiantes que verán reforzada su creatividad logrando una mayor atención en las aulas. En el aspecto técnico del cómic nos explica cuestiones claves para entender la composición y desarrollo narrativo en las historietas. Estos elementos son la propia viñeta, la clausura, y los distintos tipos de encuadre y ángulos que proporcionan sensación de profundidad y volumen en las viñetas. Otro apartado importante es el paso de secuencias entre viñetas. En nuestro marco teórico

[1] Sobre la cuestión de ¿quién soy yo? ver Precht (2015).

vamos a incidir en este importantísimo apartado a través de las teorías expuestas por Scott McCloud en su libro *Entender el Cómic*.

En el trabajo de Bejerano encontramos una bibliografía completa en la que destaca la conferencia impartida por Manuel Barrero, en las jornadas sobre Narrativa Gráfica, llevada a cabo en la ciudad de Jerez de la Frontera, "Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula". (Barrero, 2002)

Como señala Barrero, la realidad del cómic en el aula es fluctuante desde los años setenta. Durante ese tiempo, se propone por parte de semióticos argentinos e italianos una legitimación conjunta con editores americanos y franceses del uso de la historieta en las aulas. Aulas que se resisten por aquel entonces a admitir cualquier cambio de metodología en los procesos de aprendizaje. La conferencia aporta información valiosísima sobre documentación bibliográfica y de manuales pedagógicos sobre el tema del cómic en las aulas.

En cuanto a la justificación académica sobre la derivación de nuestro marco teórico en una unidad didáctica del Taller de Filosofía, hemos encontrado un excelente Trabajo final de Grado de Nayara Rueda Pastrana (2019), *Diseño de Unidad Didáctica en Educación Plástica para el Sexto Curso de Primaria basada en la cultura del Cómic*. Se trata de una propuesta de intervención educativa que incluye la elaboración de una unidad didáctica puesta en práctica por alumnos. La idea de la autora es similar a la del Taller de Filosofía, es decir, dar relevancia a través de la Educación Artística –en nuestro caso, a través del cómic– para conseguir una mejor comprensión y reflexión en la comunicación de temas transversales de ciertos currículos. Este será el interés mayor del trabajo de Rueda Pastrana a través de su unidad didáctica, considerar el arte, ante todo, como un medio de comunicación. Este trabajo servirá en la justificación, tanto del marco teórico como para la elaboración de una unidad didáctica de nuestro Taller de Filosofía.

En el repositorio de Google Académico, hemos encontrado un trabajo de Elena Galán Fajardo, *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales* (2007). Es un trabajo del cual podemos extraer aspectos fundamentales para nuestra unidad didáctica. La autora analiza los personajes que son utilizados en los medios que transmiten formas de socialización resultando más o menos adecuados. Para nuestro taller la idea principal es que el alumno diseñe un personaje que cumpla una función dentro de la historia siguiendo una narrativa y, por tanto, alejado de quienes son, evitando

las implicaciones psicológicas. Como Galán Fajardo, pienso que el personaje sólo debe "actuar" y, por lo tanto, no deben ser considerados como seres reales.

Un punto importante en esta justificación y que iré tratando a lo largo del trabajo es el concepto de persona. En el taller se tratará la cuestión de la identidad. Si hemos de reflejar la identidad en el contenido del cómic vendrán bien unos apuntes sobre esta cuestión. En el mismo repositorio hemos encontrado algunos escritos que apoyen nuestro objetivo de justificación.

En primer lugar, de Urbano Ferrer, *Qué significa ser persona* (2002). En el prólogo se plantea la tesis de que "la persona es una unidad indisoluble y relacional, con características sociales y morales trascendentes" (Ferrer, 2002, p. 6). El concepto de persona seria un cúmulo de aptitudes alejadas de una construcción definitiva. Es decir, no podemos afirmar que sea el producto de lo proyectado intelectualmente ni una suma de cualidades resultantes de distintos órdenes como el histórico o el social. Al intentar clasificar, definir, nombrar la "persona" nos perderíamos en una abstracción y, por tanto, nos resultaría imposible determinar que es la persona:

> La persona, al no ser nada de eso exclusivamente, pero participar de un modo u otro de todo ello, resulta ser una unidad radical en la diversidad, tan individual y concreta como universal y trascendente, y de una infinita riqueza ontológico-existencial. (Ferrer, 2002, p. 7)

En sus conclusiones, Urbano Ferrer nos dice que la persona estaría aparte de su aspecto físico porque su persona entraña su futuridad y por tanto más allá de su presencia objetiva.

En nuestra caracterización de persona destinada a interactuar con la del personaje de cómic nos topamos con esa indeterminación de la que nos habla Urbano Ferrer. Podemos en parte salvar esta cuestión aludiendo a los entornos donde interactuaba la persona, es decir, pasar al plano de la ficción donde la persona es ya personaje y, por tanto, una representación de la persona.

Para Erving Goffman en *La representación de la persona en la vida cotidiana* (1955), la persona, presenta a otras, "interpretando" un papel que quiere transmitir en sociedad. En el cómic el personaje interpreta lo que la persona quiere transmitir a través de las viñetas. Éstas son "el teatro' de operaciones y donde se van a representar las historias. Goffman utiliza una terminología muy ligada al teatro que podemos adaptarla a nuestra concepción

de escenarios dibujados. Un paso más en nuestra justificación a la hora de situar relaciones entre cómic, literatura y filosofía.

Para la justificación científica destacamos una serie de textos de investigación muy adecuados para nuestro trabajo.

En el trabajo del profesor Barraca titulado *Originalidad e identidad personal. Claves antropológicas frente a la masificación* (2017) encontramos respuestas varias a las preguntas que surgen sobre la identidad: ¿Quién soy yo? Se trata de un texto excelente que justifica las preguntas que harán los alumnos en el taller de filosofía, desde los ámbitos de la antropología y la filosofía:

> "En realidad, no hay yo sin tú. ¡Cuántas veces el encuentro con el tú es lo que realmente permite profundizar en el conocimiento del yo! ¿Es la relación interpersonal auto constitutiva de la identidad personal? ¿Qué cabe inferir del hecho de que la persona sea un ser relacional y esencialmente dialógico? ¿Es que acaso no puede moldear el yo propio la relación con el Otro? ¿Puede haber identidad personal sin la experiencia de querer y ser querido? Ninguna categoría, esquema, tópico, generalización, modelo, etc., por la sencilla razón de la poderosa vinculación existente (antropológica y ontológica) entre el ser personal y la originalidad biográfica. Por esta causa, ninguna institución (familia, escuela, empresa, etc.) pueden sacrificar, aplastar o aniquilar la originalidad personal, en aras de alcanzar el supuesto bien común. Al intentarlo se incurriría en la contradicción de hurtar a la persona lo más valioso que tiene, aquello que precisamente aporta a los otros y al bien común. Esto tiene especial vigencia en el ámbito de la educación, porque "la tarea educativa radica, fundamentalmente, en acertar a ayudar a que se despliegue la vida de una forma orgánica y en sintonía profunda con la propia originalidad personal" (Barraca, 2017, p. 101).

Uno de los aspectos más originales es cómo afronta el problema de la originalidad del ser humano. Esta originalidad nos remite a la cuestión acerca del origen personal, que se funda sobre la unicidad singular de cada ser humano. La apelación que hace el autor a la paternidad manifiesta a las claras esta originalidad. "El hijo –escribe– es siempre único, aunque no sea el único hijo. […] Ningún padre ama o puede siquiera amar con un amor idéntico a todos sus hijos, […] ama a cada uno con un amor diferente, incomparable e irrepetible, personalísimo". (Barraca, 2017, p. 71). De esta originalidad y su desarrollo

depende el itinerario vital por el que cada persona opta. Consecuencia de esa elección será la biografía personal que resulte. Esta originalidad radical es primordial y no es una realidad centrípeta ni clausurada, como tampoco gira en torno al propio yo, aunque este sea en parte consecuencia de aquella.

Esta originalidad es creativa y se abre a cuantos necesitan de ella, al mismo tiempo que ella busca ser acogida, reconocida y valorada por los demás. La forma en que se proyecta y comunica a los demás no cabe en el empeño pedagógico del Taller de Filosofía. Enseñar a los alumnos la diversidad que el término de persona contiene y la importancia de ser consciente de esa diversidad o pluralidad a la hora de posicionarnos dentro y fuera del grupo. Enseñar que hay un camino entre el yo y el otro, entre la imagen y la realidad. Que ese camino es transitado por la originalidad y unicidad del yo como persona y nadie debe pasar por encima de esa originalidad pues se caería en un error y contradicción del propio espíritu del término de persona. Ser persona es, ante todo, ser original y único. Sin embargo, cuando empezamos a indagar por nuestra identidad fácilmente nos alejamos de esa unicidad pues anhelamos la otredad, el ser otro.

Para finalizar esta justificación hemos seleccionado tres trabajos que refieren a los retos actuales en la educación contando con la participación de recursos digitales. El primero es *Prácticas Innovadoras inclusivas: retos y oportunidades* (Rodríguez Martín, 2017), se trata de una compilación de estudios destinados a reflejar ciertas actividades que fomentan aspectos como la creatividad. El cine, el dibujo, la música son parte de las actividades que en su totalidad arrojan datos muy positivos en cuanto a la respuesta del alumnado. Un artículo relevante en nuestra justificación es el de Amado Agudo, Ana y Navarro Mateu, Diego, "El álbum ilustrado como referente de la Diversidad: Planteamiento del Trabajo en los centros" (2017).

Los autores consideran el álbum ilustrado como material educativo muy valioso en edades tempranas. Indican que se trata de un excelente medio para presentar la diversidad y la inclusión mediante el mensaje de transmisión de valores como es la igualdad de géneros, el Multiculturalismo, la discapacidad y el respeto a lo "diferente".

Como hemos visto durante las prácticas realizadas en el IES María Moliner, la enseñanza de nuestra especialidad de filosofía incluye muchos recursos audiovisuales que la convierten en una materia entretenida y dinámica, pero no por ello menos cualitativa en cuanto al rendimiento de los alumnos. Para nosotros, que hemos actuado como tutorado,

es decir, ocupando en ocasiones, un pupitre como un alumno más, resulta una gran experiencia comprobar los efectos positivos que ese empleo audiovisual tiene en clase. El *feedback* entre profesor y alumnos se realiza con bastante fluidez. Algunos de los recursos utilizados: libro de texto, diapositivas presentadas y proyectadas sobre una gran pantalla, vídeos que servían al profesor para aclarar algunos conceptos claves, y una batería de juegos didácticos interactivos en los que cada alumno participa con su smartphone. De todo esto nos habla el texto de Rodríguez Jerez y Sergio Alejandro, *Enseñar y educar en la era digital* (2019).

Dentro de la compilación de escritos señalamos el de Argotty Edilson (2019), *La enseñanza de la filosofía desde una metodología basada en competencias, en Enseñar y educar en la era digital*. Veamos algunos aspectos que resultarán muy interesante tanto para este apartado de justificación como para el resto del trabajo. Algunos aspectos señalados en el texto y que aportan una sólida base a nuestra justificación. Uno de ellos es sin lugar a duda, la utilidad de lo enseñado a los alumnos en las clases. Como dicen los autores vivimos en una era capitalista, globalizada donde se tiene muy en cuenta el carácter utilitarista de las competencias. Así señalan que "el trabajo define la competencia como una capacidad, susceptible de ser medida, necesaria para realizar un trabajo de forma eficaz". (Edilson, 2019, p. 135).

Anteriormente, García Renata (2011) señala en la misma compilación de textos:

> En otras palabras, cuando se construya un currículo el cual, sea capaz de direccionar todos los esfuerzos hacia el desarrollo de las competencias de cada persona, donde su desempeño permita utilizar los recursos existentes, materiales y tecnológicos, físicos e intelectuales, cognitivos y emocionales de manera óptima y racional, capaces de potenciar al máximo la dimensión humana, capaz de conocer, interpretar y transformar la realidad, lo que implica *estimular la creatividad, la imaginación, el pensamiento divergente, para resolver los problemas que plantea, demanda o se proyectan en el contexto actual y futuro*. (García Renata, 2011, p. 2).

El subrayado es nuestro, pues señalamos con él esos tres puntos que la autora nos dice: la creatividad, la imaginación y el pensamiento divergente que el Taller quiere aportar a los estudiantes mediante el cómic. Es decir, contrarrestar la carga que el sentido utilitarista impone en exceso para dejar paso a una enseñanza basada en competencias que fomenten un aspecto también humanista. Esto nos dice Zuleta:

> La segunda respuesta, por su parte, corresponde a la propuesta que se quiere defender en este capítulo, la cual hace alusión a una competencia formativa que, si bien aborda la problemática de una sociedad capitalista y globalizada como la nuestra, busca también contrarrestar los fines utilitaristas del modelo educativo forjado bajo fines empresarialesproductivos. Dicho de otra forma, pretende, por una parte, solucionar los problemas reales que acontecen en una sociedad globalizada como la nuestra, y, por otra, humanizar la educación, de manera que prime el pensamiento crítico, autónomo y reflexivo que hace del hombre un ser libre. (Zuleta, 1995, p. 7).

Insistiremos en el apartado de nuestro marco teórico, en concreto en el que exponemos el aprendizaje de la filosofía con una metodología basada en competencias, en nuestro caso, el cómic que permitan un mejor aprendizaje de los estudiantes. Para ello se busca un proceso integral que reúna los distintos intereses tanto prácticos como la dimensión cognitiva y valorativa.

A lo largo del trabajo, como decimos, recuperaremos algunos puntos importantes indicados en esta justificación. A modo de síntesis señalamos los tres apartados importantes que vertebran el trabajo en cuanto a la justificación se refiere. En primer lugar, la cuestión de la identidad, el ¿quién soy yo?, pregunta con la que nos iniciamos en nuestra propuesta de unidad didáctica, y que se sitúa en la segunda parte de nuestro trabajo.

A continuación, y ligado a la propuesta del cómic como herramienta pedagógica, el aspecto central que tienen que desarrollar los alumnos en sus propuestas, es decir, el diseño del personaje. Como he dicho anteriormente, desde ese momento se plantea una dicotomía entre persona y personaje que será clave discernir con los alumnos, siguiendo para ello, todo lo expuesto hasta ahora.

Un tercer elemento de esta justificación es todo lo relacionado con los recursos, competencias y metodología que entendemos sirva para el buen aprendizaje de la filosofía.

Está claro que nuestra justificación está dirigida a un objetivo muy ligado al propio carácter que pretendemos imprimir al trabajo, es decir, un carácter plenamente humanista que contempla ese segundo aspecto enfrentado a concepciones más utilitaristas de la enseñanza, y que tan bien refiere en su texto Zuleta y que hemos citado anteriormente. Entiéndase esto como una justificación de principios. Basados en la idea de *paideia* griega que acentúa la transmisión de valores (saber ser) y saberes técnicos (saber hacer) inherente

a la sociedad. De ahí que nuestra justificación esté focalizada a una lectura más del lado estético y humanista. Hoy en día hablar de educación sin tener en cuenta la ciencia pedagógica, la psicología, la lógica, la sociología, puede tumbar muchos aspectos tratados en este trabajo, desde la formación de la identidad a la preeminencia que damos al dibujo sobre el discurso humanista. Pero mantengo la firme convicción de que lo primero prevalece, por ser una muestra fehaciente de la labor dada entre alumno y profesor, según lo observado en el aula durante el periodo de prácticas.

La escritura para Derrida era igual que el habla. Para nosotros el dibujo iconológico estaría en ese plano, el del habla, por tener una transmisión más directa que la escritura. Pero, desde la iconología cabe fundamentar esta teoría del cómic, es decir, mediante la combinación de dibujo (icono) y *logos* (discurso, escritura). El cómic estaría al mismo nivel que el habla. O, mejor dicho, el cómic estaría "de camino al habla". De ahí que nuestra justificación esté inscrita en ese camino.

En el marco teórico y en el resto de los apartados se irá viendo todas estas ideas que dan cuerpo al título de nuestro trabajo: la búsqueda de identidad a través del cómic. Para allanar el camino nos ayudaremos de la presente justificación y, como no, de las fuentes valiosísimas de los propios artistas que realizan sus cómics.
Analizaré esa voz "hueca", invisible que se encuentra entre el dibujo y la escritura, y que nos da la clave de la relación tan aludida en este trabajo de filosofía y cómic.

3. MARCO TEÓRICO

En este apartado vamos a ver todo lo concerniente a una teoría del cómic por un lado y por otra la relación de filosofía y cómic. En la bibliografía se presentarán todas las fuentes que considero se adaptan a la idea de una teoría del cómic.

La estructura de este trabajo gira entorno a cuestiones relacionadas al cómic y a la filosofía. Si existe una relación entre ambas disciplinas, es por el hábito o costumbre que tenemos de relacionar cosas. La filosofía a través del vehículo del arte es una de las herramientas más potentes para aprehender, fundamentar o justificar nuestras preferencias a la hora de abordar nuestro mundo. Cualquier problema, en último lugar, es pasado por el filtro de la filosofía. Vemos "lo filosófico" tanto en cosas trascendentes, como intrascendentes. El sustantivo es utilizado de manera arbitraria, como si de un cliché se tratara. Así decimos que hay una filosofía del sosiego, del trabajo, del deporte, de la lectura, de la imagen entre otros. Damos a la palabra "filosofía" un valor, una utilidad

práctica. Las cosas incomprensibles o extrañas son justificadas con la muletilla de filosóficas. Hasta cierto punto, esto es positivo y justificable, porque esa idea de lo filosófico y, por ende, de la filosofía, se ha popularizado contribuyendo a que el término sobreviva hasta la fecha actual. Este hecho ha causado un impacto notable en el ámbito académico, puesto que sigue tratando los mismos problemas suscitados desde que se pasó del mito al logos. Al paso de escuelas le sigue la diversidad de discursos entorno al problema de fundamentación de la filosofía.

En nuestro tiempo, aún nos preguntamos qué es la filosofía. Sigue la pregunta junto a otras importantes como lo que somos y a qué se debe ese rotar y rotar constante sobre nosotros mismos, y alrededor del sol. Decir que algo es filosófico es todo un ejemplo de actualización del término. Es un acto consciente de inexactitud en la pregunta, porque "eso filosófico" alude sobre todo a lo indefinido. Lo filosófico es la inclinación natural que los seres humanos sentimos para interiorizar aquellos aspectos de la realidad existencial que desborda lo racional.

La pregunta por lo que nos fascina y no sabemos por qué es terreno inmanente pues está en nosotros dispuesto a manifestarse en cualquier momento. La filosofía es "acudir" a ese plano inmanente cuando surge la pregunta o el desasosiego por las cosas que se nos manifiestan en momentos únicos.

En cuanto al cómic podemos decir que está situado entre las artes menores, o como dice el teórico del cómic Scott McCloud (2007), se trataría de un arte invisible o popular que responde a una necesidad directa de aprehender los contenidos lo más rápido y directo posible. Un cómic tiene la ventaja de ser vehicular, pasar de mano en mano entre los lectores creando toda una cultura, pues se siguen las historias y se viven al compartir la experiencia estética, primeramente, la que se da entre el espectador y la obra, y luego entre otros espectadores.

Así tenemos una primera gran característica del cómic, su carácter divulgativo; similar a otros medios como la literatura y el cine. Ese punto es importante, puesto que, en la historia del cómic, ya desde sus comienzos, había una clara intención en la divulgación de ideas. Esto lo vemos en las primeras tiras de los periódicos y en viñetas de corte humorístico con el genial empleo de la caricatura.

La caricatura o *cartoon* en inglés es una pieza importante en el cómic. Entender la caricatura en cuanto a lo que supone como representación de nuestro mundo, de nosotros

y las cosas que nos rodean es mucho más profundo de lo que aparenta a simple vista. Una caricatura es un esquema de esa representación de nosotros o del mundo. Es una amplificación de lo simple, pues amplía ciertos detalles de cosas simples. Una imagen real es llevada a ese mundo simple de líneas que pueden ser reducidas a la mínima expresión: una cara vista desde una imagen de lo más realista, una fotografía, por ejemplo, en el cómic es trazada con líneas simples que pueden llegar a una representación tan sencilla como la de un emoticono o smile.

Todo esto forma parte del lenguaje intrínseco del cómic cuya versión más representativa es la del icono. Dentro de los símbolos, el icono se refiere a imágenes reales o ficticias que en un proceso cognitivo las identificamos. Es muy habitual el empleo de estos iconos tanto en la escritura como en el dibujo. La ventaja del dibujo es que la lectura es más directa. Un ejemplo son los pictogramas de los antiguos egipcios. La interpretación de los dibujos parece ser inmediata, parecido al tiempo transcurrido ante una puesta de sol. En ambos casos, en ambas visualizaciones la percepción es directa. Sentimos el dibujo igual que la puesta de sol. La escritura, nuestra escritura mediante el alfabeto, léxico y sintaxis es un paso intermedio a la formación de las imágenes. Dibujos y escritura forman el arte invisible del que nos habla Scott McCloud que son las imágenes y sensaciones que completan en nuestra mente las historias. La escritura como el cine es un paso lento de las imágenes y sensaciones en el paso de secuencias.

Pero la escritura es aún más lenta, requiere un mayor esfuerzo en la recreación mental de la historia. En el cómic las secuencias se yuxtaponen en el mismo espacio. En la escritura también, pero con un tiempo distinto. El tiempo, el espacio y el movimiento son tres categorías importantísimas que desarrollaremos dentro del apartado del marco teórico.

La figura de un juglar recitando en voz alta sus glosas ante su público, a la vez que iba señalando con una varita unos dibujos, nos ha llegado a la actualidad a través de representaciones teatrales, literatura o por el cine. Una descripción de lo que decimos la encontramos en Ramón Menéndez Pidal (1957), *Poesía Juglaresca y orígenes de las literaturas románicas*. Estas ilustraciones estaban destinadas a facilitar el mensaje de la historia que iban dirigidas al pueblo lego que mediante los dibujos vivían la historia, de manera análoga a como lo hacemos nosotros, ante una pantalla de cine o televisión. Surge así una segunda característica de nuestro cómic: un fin. El cómic nos lleva a un fin de la historia y, por ende, conlleva una finalidad que, como hemos dicho, es divulgar ideas y enseñar. A continuación, una tercera característica importante: puesto que el cómic tiene

esa versatilidad a la hora de enseñar a toda clase de públicos a través de sus viñetas, como si de ventanas se tratara, un infinito mundo diverso, de imágenes y palabras las cuales se entremezclan en nuestra cognición en forma de historia. En el cine esto pasa de manera similar, pero no del todo igual, pues al percibir las imágenes en movimiento, el recorrido hacia nosotros contiene todos los elementos incluidos, es decir, la imagen y el sonido están en movimiento, captamos el movimiento. En las páginas de un cómic ese movimiento lo imaginamos. Igualmente imaginamos la escena y la construimos al interiorizar las imágenes. Lo mismo ocurre con la imagen que surge en la fotografía. Cuando es contemplada se recrea en el tiempo que fue realizada, sentimos la luz, el aire, las sombras. Somos el espectador de la imagen estática que se mueve en nosotros.

De igual forma ocurre con las viñetas del cómic: las imágenes simulan cosas, movimientos, emociones en forma de risa, carcajadas o llantos. También el horror, la angustia, el dolor, la venganza, la guerra, los amores perdidos, y tantos y tantos estados de conciencia. Mediante la simulación de lo real se va construyendo en imágenes secuenciadas la historia que se nos quiere transmitir. En relación con otras formas de representación como el cine, el cómic difiere en parte por la forma de desarrollarse. En el cine somos espectadores de las imágenes proyectadas en un plano. En el cómic además de espectadores somos coparticipes en el proceso creativo pues las imágenes requieren de nuestra participación para constituirse finalmente en la obra. El cómic está hecho y nosotros lo representamos y lo completamos con nuestra participación al interpretar las viñetas compuestas por dibujos y diálogos. Según nos desplazamos por las páginas percibimos imágenes y texto, vamos completando mentalmente lo “mencionado” a través de la clausura y otros recursos gráficos que forman el lenguaje del cómic. Lo que para algunos es un arte menor, para nosotros, espectadores avezados, se trataría de una experiencia sublime en el proceso de creación y aparición de la obra de arte. Así lo vemos en un cuadro, una pintura, dibujo, o cualquier representación enmarcada en cuatro líneas. El cómic en esencia es un cuadro al que damos movimiento y por tanto vida.

Estos aspectos podrán seguirse en un apartado, donde analizaremos los términos de clausura y arte secuencial de la mano de Scott McCloud.

Lo anteriormente descrito queda constatado en las historietas de autores de la talla de Alan Moore, Neil Gayman y Jean Giraud, Moebius. Junto a ellos, podría citar a un gran elenco de autores que transformaron la idea del cómic con una quinta característica que es la

filosófica: un sello que imprimen en cada cómic. En otro apartado, hablaremos con detalle las implicaciones filosóficas que en estos tres autores se observa en sus historietas.

Scott Mccloud es dibujante y además ha realizado varios ensayos sobre el cómic tratando temas que relacionan la forma del cómic como contenido. En su libro Entender *el Cómic* (1993) realiza una exploración profunda en cuanto a la definición, historia, vocabulario, y métodos del medio del cómic, y que en sí reúnen la forma del cómic. En otra obra suya, *Reinventando el cómic* (2009) habla Mccloud de "doce revoluciones", las que argumentan que en ellos estaría la clave para el avance y éxito de los cómics como un medio popular y creativo.

Scott McCloud ha escrito varios libros dedicados a teorizar sobre la historieta. En *Entender el cómic* hace un estudio sobre el arte del cómic, analizando cuáles son sus elementos básicos y cómo elabora la mente el lenguaje de los cómics. El libro, en realidad es un Cómic Book, va trazando algunos aspectos teóricos a partir de una toma de conciencia de la evolución histórica que el medio ha tenido a lo largo del tiempo. Para McCloud, donde otros ven simpleza, vulgaridad y cosas de críos, el cómic es arte que tiene cierta latencia y poder oculto.

El término acuñado por Will Eisner, *Arte Secuencial*, lo adopta McCloud en su teoría, incluyendo conceptos importantes como el de clausura y el de tiempo implícito en el paso de las viñetas. También analiza el proceso creativo y sus implicaciones en los cómics y en el arte en general.

El cómic analizado de forma extrínseca es un conjunto de dibujos y diálogos con diferentes estilos y formas. A lo largo del tiempo, esa forma se ha ido modificando, siguiendo modas o tendencias que van desde el simple entretenimiento a otros estilos como *el underground* con cierto grado ideológico en temas de género, políticos y sociales. Poco a poco las historietas amplían los contenidos en número de páginas, reunidas en álbumes y arcos que sirven para situar un número de capítulos concretos dentro de la historia global. Cada álbum suele ser auto conclusivo, pero con un hilo, el arco, que va entrelazando los capítulos con otros arcos de los siguientes álbumes que constituyen la historia.

Una forma más desarrollada del cómic la tenemos en la novela gráfica. Suelen ser tomos de un gran número de páginas que en muchos casos comprenden todos los álbumes de una historia o una historia completa siguiendo en muchos casos la estructura de una

novela gráfica. Las ediciones por tanto están muy cuidadas en el aspecto gráfico. Las portadas suelen ser auténticas obras de arte realizadas a todo color o en blanco y negro. El guion y los dibujos suelen ser realizados por artistas diferentes, como el entintado y el color, e incluso la rotulación de los textos.

El proceso creativo de un cómic es una tarea ardua que incluye una investigación del tema por parte de los artistas, guionistas e ilustradores. Si el trabajo está destinado a una novela gráfica suele hacerse un *storyboard* que consiste en una secuencia de bocetos donde se sitúan los personajes y parte de los diálogos. Una vez realizado se discute sobre este storyboard los cambios o mejoras del cómic. El dibujante posteriormente dibuja a mano las viñetas para luego ser en tintados, y si así lo requiere el trabajo, dar color o un sombreado en grises y negro.

Actualmente, la irrupción del trabajo digital ha variado el manual. Hoy en día, se realizan dibujos mediante el empleo de la tableta gráfica. Así y todo, permanece en el proceso creativo la diestra mano del dibujante que sigue utilizando el lápiz sobre papel en los primeros pasos de diseño del cómic.

Prácticamente, con el libro de McCloud sería suficiente para tener una idea clara de lo que es un cómic. Cada parte del libro es un manual en sí, ya no sólo para el que busca una teoría, sino también para el que se quiera dedicar a la escritura e ilustración de las historietas. El autor aborda la historia y la estética del cómic, además del concepto de icono y de la semiótica habida en ellos.

En los apartados siguientes se abordará la relación de filosofía y cómic, a través de las obras de artistas del cómic como los señalados anteriormente. De esta forma irá surgiendo una teoría del cómic.

McCloud en su Cómic Book analiza dos términos importantes que permiten situarnos en un plano teórico que define lo que es el cómic. Vamos con ayuda de Will Eisner y del propio McCloud a analizar esos términos: el de clausura y el de arte secuencial. De esta forma podemos entender qué es lo que hace tan latente y especial al cómic.

La clausura es un elemento en el cómic sumamente importante pues completamos mentalmente a través de la experiencia, lo que no se ve en el paso de las viñetas. Se trata de un aspecto que veremos en el taller de Filosofía. La clausura se refiere al movimiento surgido entre viñetas, pero que “no está dibujado”. Junto a otros elementos produce dinamismo en las páginas, lo que asegura el éxito en la recepción por parte del espectador

de la historia. Este término estaría inscrito en conjunto del arte secuencial que difiere del de la animación, y aquí McCloud da en el clavo, pues la animación es secuencial en el tiempo, pero no yuxtapuesta en el espacio como es el caso del cómic. En la animación de una película, cada cuadro se proyecta en el mismo espacio; en el cómic no, sus viñetas, cada una, ocupan un espacio diferente. Como dice McCloud: "el espacio es para los cómics lo que el tiempo es para las películas" (2007, p.76). Podríamos decir que antes de ser proyectada una película es un cómic muy lento.

Pero ¿Por qué hablo del cine cuando en realidad se trata de la historieta, del cómic? He hablado de relaciones a la hora de fundamentar el cómic. Vemos muchos tipos de relaciones. Algunas veces son vínculos nacidos de manera casi endógena por pertenecer a un útero común, el artístico. Las imágenes sean fotográficas, foto-seriadas, dibujadas y maquetadas en páginas, están íntimamente ligadas al séptimo arte, al cine. Como hemos visto Will Eisner al hablar de la historieta la refiere al arte secuencial. En el cine las imágenes también son secuenciales, son imágenes en movimiento. En sus estudios sobre cine, el filósofo francés Gilles Deleuze habla de la imagen-movimiento (Deleuze, 1984). Es interesante la lectura de Deleuze sobre el cine, pues nos permite entender la importancia del movimiento de las imágenes. En el cómic puede aplicarse el mismo análisis, pero variando algunos aspectos. En primer lugar, el movimiento lo creamos a través de la clausura implicándose plenamente en el proceso la subjetividad del espectador. Visualizar un cómic es por tanto un acto en sí, subjetivo, frente a la visualización de un filme que es una combinación de movimiento y percepción. La imagen que resulta en el cine se aleja radicalmente de la fenomenología. En cambio, en el cómic sí depende de ella para ser interpretada pues en ese caso es la conciencia la que ilumina las cosas (qué cuenta el cómic).

Por su lado el también filósofo Roland Barthes en su libro *La cámara lúcida* (1980), nos aporta ideas brillantes sobre la imagen fotográfica que nos puede servir para entender ese arte invisible del cual habla Scott McCloud en su libro *Entender el Cómic*.

Barthes reflexiona en torno a las imágenes y las sensaciones que despiertan en nosotros. Unas imágenes que advienen en el espectador momentos que sugieren las imágenes. Muchas veces nos remite a un punto casi en el borde del marco de referencia.
Los elementos son triviales y seguro pasarían desapercibidos por un segundo espectador. Lo que para nosotros ha resultado impactante, *el punctum* que llama Barthes, es todo aquello que no pretendió el fotógrafo retratar. En el cómic pasa igual.

Todas las viñetas tienen ese *punctum* que hace que cada espectador sea único. Esto aplicado a la fotografía, pero también a cualquier manifestación artística. Un paisaje de Turner tiene muchas lecturas dependiendo de quién lo contempla, de su carga subjetiva. Seguramente habrá una sensación compartida, una atracción por la imagen común a varios espectadores que se debe a la cultura, a los territorios habituales que nos atraen por su familiaridad. En el *naufragio de Turner* (1805), esas sensaciones van más allá de lo descrito en la propia imagen. Si no fuera así, si no hubiera ese *punctum* del que nos habla Barthes solo veríamos la tempestad, en cambio percibimos sensaciones que tuvo Turner al pintar el cuadro, - por ejemplo, el dolor que supuso la pérdida de su padre y que lo sumió en una gran depresión-. El mar encolerizado zarandea el bote muy cerca de la costa. Ese es el detalle del *punctum* pues está muy cerca de la salvación, pero no podremos saber el final de la historia, como mucho intuir el final. Esa intuición estaría en el orden del sentido interno que damos al visualizar la historieta. Lo filosófico de un cómic estaría pues en la forma del sentido interno, en el *punctum* del que nos habla Barthes y, por tanto, sería la manera del cómic desde el punto de vista de la forma de su sentido. Esa constitución formal es lo que lo convierte ante todo en un cómic filosófico.

3.1 El cómic como herramienta pedagógica

En la actualidad es muy común el empleo de recursos para la enseñanza de la filosofía. Anteriormente, se limitaba a un manual de Historia de la filosofía y al uso conjunto de los textos originales. En clase se daba repaso a las principales teorías surgidas desde los presocráticos a las más actuales. El profesor era pues la pieza fundamental en el llamado *feedback* con sus alumnos, resultando ser imprescindible para la comprensión de términos y conceptos que surgen a lo largo del estudio.

A partir de que las *TICs* se hicieran fuertes en el entramado global, la educación ve incorporarse toda una serie de recursos audiovisuales que divulgan y enseñan filosofía en la red. Libros divulgativos, canales en red, blogs, revistas, y cómics, forman parte de este elenco de recursos fuera y dentro de las redes de información.

En cuanto al cómic hay mucha difusión de la filosofía de forma intrínseca y extrínseca. Nos referimos a historias que en su interior tienen un aire “filosófico” tanto en los personajes como en la trama. Son historias muy útiles para ilustrar algunos problemas y tratarlos en clase. Otros cómics están enfocados a enseñar mediante viñetas cuestiones que en cualquier libro de texto se tratan, pero con el añadido del dibujo. Como ejemplos

podemos señalar los cómics de Michael F. Patton y Kevin Cannon, *Filosofía en viñetas* (2015) y el de Masato Tanaka la *Gran Historia visual de la Filosofía* (2020).

Al margen de cuestiones de contenido o forma, más o menos filosóficas, la experiencia demuestra la validez del empleo del cómic a la hora de transmitir conocimiento en las aulas, tanto fuera como dentro. Como he dicho el cómic es una forma de narración que transmite ideas de manera más directa que la escritura convencional. También tiene la ventaja de aclarar los problemas de comprensión que suscitan los textos. A este respecto viene bien la frase de Einstein que decía que si no eres capaz de explicar algo con sencillez –con dibujos, por ejemplo– es que no lo has entendido bien.

La cuestión es que la filosofía emplea términos abstractos a la hora de resolver ciertos problemas. Explicar a un alumno qué es un árbol desde la filosofía es harto complejo, como lo es explicar que esto no es una página en blanco sino el conjunto de pixeles que operan en mi pantalla de ordenador. ¿Cómo puedo explicar con dibujos el vacío, la nada, el tiempo, el espacio? En estas preguntas radica el quid de la cuestión. La respuesta estaría contenida en el llamado por McCloud arte invisible del cómic. Es decir, las partes ocultas que afloran con la participación del lector. Estas partes ocultas son el elemento principal con el que juegan los autores de ciertos autores de cómic. En el siguiente apartado expondré una selección de cómic que servirán de ejemplo a lo que decimos.

Parece contradictorio afirmar que se pueda enseñar filosofía a través del cómic cuando señalamos la dificultad de recepción del mensaje filosófico. Esta contradicción es aparente y se resuelve evitando la confusión entre una filosofía *per se* y una filosofía enseñada a través de una historia de la filosofía, por ejemplo. El cómic es filosófico siempre y cuando sea filosofía. El cómic enseña filosofía si menciona la filosofía. En cambio, se hace un cómic filosófico si es sobre todo filosofía. Se entenderá mejor esto si pensamos en el hecho de escribir un libro de filosofía, o como en el cómic hacemos uso de este recurso para transmitir el conocimiento filosófico. Si el libro es en sí filosofía será igual que el cómic es en sí filosófico. Si escribimos un libro que habla, sobre filosofía –el caso de una historia de la filosofía– su análogo sería el cómic que a través de sus ilustraciones habla o menciona sobre la filosofía. El resultado es una clara diferencia entre cómic filosófico y cómic divulgativo. El cómic *Watchmen* de Alan Moore es un cómic filosófico y el cómic *Filosofía en viñetas* es un cómic divulgativo. El cómic *El Eternauta* de H. G. Oesterheld y F. Solano López es filosófico, y *El planeta de los sabios* es un cómic que enseña cuestiones de filosofía. *Los hermanos Karamazov,* de Dostoievski es

literatura y *Literatura y Filosofía* de Manuel Asensi es Teoría de la Literatura. A este trabajo le interesa lo primero, es decir, la literatura, la filosofía y, por supuesto, el cómic. Aclarada esta diferencia veamos algunos apuntes que nos refieran a una enseñanza en las aulas de la filosofía a través del cómic, para luego pasar a analizar algunas historietas de las que presumimos son filosóficas en forma y contenido.

En el libro que referimos en el apartado de justificación, *Enseñar y educar en la civilización digital,* (2019), en concreto en su capítulo tercero, tenemos algunos aspectos que valoran el método de aprendizaje de la filosofía a través de los dibujos. Un aspecto importante para los autores es lo relacionado con la motivación:

> Uno de los principales fracasos evidenciados en el proceso de enseñanza de las ciencias en diferentes niveles educativos y contextos es la falta de motivación e interés hacia las diferentes temáticas presentadas por el docente (Negrete, 2013).

Cada vez es más difícil llevar a cabo el proceso de enseñanza en el aula y, además, en contextos locales. Es necesario, entonces, que el educador en ciencias pueda innovar y transformar los medios a través de los cuales lleva a cabo el proceso educativo dirigido a los estudiantes (Kaur, 2011). La creación de posibilidades en el aula de ciencias para los estudiantes busca ampliar sus concepciones y visión de mundo, con ideas científicas a través del diálogo, ciertamente no necesita solo las ideas previas, sino también la necesidad de recursos didácticos que faciliten el proceso, siendo extremadamente importante la producción de este tipo de subsidios basados en las realidades de la escuela y el aula (Baptista, 2012).

Las posibles carencias observadas en un aula, en cuanto a la motivación se refiere puede ser tratada mediante una metodología basada en el recurso del cómic. Así nos señalan en este párrafo lo siguiente:

> En el lenguaje cotidiano de cada persona, hay símbolos, imágenes y mensajes, donde sea que mire, y los humanos como primates con características visuales distintamente, presentan más proclividades para atender y mostrar más interés por lo que atrae su atención a nivel visual (Londero, 2014).

"Una imagen vale más que mil palabras", la propuesta del uso del cómic como recurso didáctico para enseñar ciencia es una buena herramienta para utilizar en el proceso de enseñanza de las ciencias en el aula (Tatalovic, 2013, Robles-Piñeros, 2013). Siendo el cómic una herramienta de naturaleza gráfica, incentiva la curiosidad del estudiante a través de imágenes e historias que llaman su atención, y luego, su nivel de interés por la

temática enseñada aumenta considerablemente, permitiendo un acercamiento a los conceptos que se pretende enseñar con base en la motivación y curiosidad que tiene el alumno (Rota e Izquierdo, 2003).

En la era de la comunicación, la información está al alcance de cualquier sujeto, por eso el cómic ofrece una forma interesante de acercarse a la ciencia, mostrándola de una forma que introduce al lector en la historia y se convierte en parte de su propia experiencia (Cheesman, 2006, Weistein, 2006). Un recurso didáctico en forma de cómic con una gran carga connotativa es una de las mejores herramientas en el proceso de enseñanza de las ciencias en el aula (Negrete, 2013).

En las páginas siguientes el discurso de los autores nos da impulso a nuestra teoría pues refiere a la misma inquietud: una transmisión de conocimiento que suponga un plus en la motivación que los alumnos reciban en clase a través del cómic. Para concretar la idea emplean el adagio una imagen vale más que mil palabras, nos sugiere que así se pueden transmitir ideas complejas de forma más efectiva que la que pueda servir una explicación puramente hablada o escrita.

Más adelante, en el apartado de competencias, expondré con más detalle algunos aspectos de este interesante libro.

3.2. Filosofía y Cómic. Los autores y sus obras

Llegamos a un punto que considero esencial para la comprensión de la teoría y la práctica de taller. En este apartado vamos a profundizar, a modo de trabajo de campo, en la formación, estructura, y desarrollo de ciertos cómics que catalogamos como filosóficos. Anteriormente hemos querido dejar claro la separación entre lo que entendemos por ello, y el uso del cómic al servicio de la divulgación en el terreno educativo. Este trabajo refiere constantemente a esas relaciones, por un lado, la de medio transmisor, el del cómic, y, por otro lado, la relación intrínseca de la filosofía en los contenidos de los mismos cómics que lo convierten en un cómic filosófico. En este apartado nos centraremos en la relación que imprimen los autores en sus obras, pues consideramos que en esa forma está incluida lo esencial.

Hablar de autores y de obras implica contextualizar dónde y cómo surge esa nueva forma de expresión en las historietas. Cierto es que no pretendemos hacer una historia del cómic porque se saldría del objetivo primero que es analizarlo como fenómeno estético, como obra de arte, y, por tanto, como experiencia estética. Para esto, proponemos una relectura

de esa estética a partir de los ejemplos: las obras, que marcan un tránsito a una nueva concepción estética en los años setenta. Así y todo, unos apuntes históricos nos permitirán situarnos en el contexto al que aludimos.

El periodo histórico dónde situar esas obras son los años setenta. Un tiempo en el que se desarrolla la guerra de Vietnam. Estos hechos suponen la debacle del "nunca más", slogan con el que se pretendía superar la barbarie de Auschwitz. En un breve tiempo se había pasado de la proeza de llegar a la luna, orgullo de la nación norteamericana, al hundimiento moral, ejemplificado en los rostros abatidos de los soldados que retornaban a sus hogares.

Los años setenta son los años del *"Flower power"*, los hippies campan por Central Park danzando al ritmo de los caballos de la policía montada. Se trata de la era de *aquarius*, momento simpático de la historia que quiere reivindicar la paz entre los hombres. Parece un momento de inflexión entre periodos de guerra fría que se manifiesta en todos los aspectos sociales y políticos y reflejados en el arte a través de la pintura y música psicodélicas que servía de vehículo a un pensamiento abierto a nuevas ideas. El aspecto más negativo fue la confusión de ciertos jóvenes con el consumo de drogas, sobre todo LSD, que destruyeron la posibilidad de transformar positivamente sus vidas.

En nuestro país son tiempos de transición democrática, momentos en los que entran en nuestro país revistas que contienen historietas de autores que hasta ese momento eran desconocidos. Son tiempos de contra- cultura que llegan a nosotros, desde Norteamérica y que se amplifican en los demás estados europeos. Las reivindicaciones posbélicas son portadas por jóvenes de larga melena al ritmo del buen rock anglosajón. El arte se convierte en vehículo transmisor de esa contracultura que, en el caso del cómic, a través del estilo *underground*, aparece por todas partes.

El cómic *underground* debe tener su espacio en este trabajo pues se trata de un movimiento muy ligado a la eclosión de los setenta del arte que se aparta de la vanguardia. Este movimiento surge en los años sesenta como respuesta a las publicaciones convencionales. Esto supuso el nacimiento de historietas que no seguían los cánones que imponían estas editoriales, motivadas por exigencias comerciales. El cómic *underground* hay que situarlo en la génesis del cómic filosófico de los años setenta. Antes de él las publicaciones estaban destinadas a un público menor. En España la censura se aplicaba recortando páginas que podían atentar a los valores de la época. Aún tendríamos que

esperar una década para comenzar a apreciar las mismas obras, de autores españoles que realizan en el extranjero. Estos artistas, ven fuera de nuestro país, la posibilidad de llevar a cabo proyectos que iban más allá del *TBO* español.

En cuanto a la filosofía podemos decir lo mismo; fueron muchos los estudios y publicaciones que tuvieron que verse postergados a la siguiente década de los sesenta para comenzar a ser publicados en nuestro país. De ahí que nos llame la atención esos pasos previos al surgimiento de nuestro cómic setentero. Si el cambio de procesos que actúan en el arte derivan de un pensamiento posmoderno, la justificación estaría en la ruptura con el orden social y político hasta entonces establecido.

En estos procesos de cambio cognitivo e ideológico, tanto el arte como la filosofía se involucran mutuamente en la práctica. Como *homo faber* que somos construimos filosofía y arte. Cuando decimos "practica" nos referimos al arte de filosofar, al arte de observar y esperar a que salga algo que nos induzca a reflexionar. Suponemos que el primer griego que filósofo no tenía conciencia del acto en sí. Se trató de un acto espontáneo, hecho en parte por el aburrimiento y en parte por la curiosidad. El arte sigue ese mismo patrón, aunque más contundente en las formas.

Arquímedes, tras meterse en la bañera y observar que parte del agua rebosaba debido a su peso, gritó "*eureka*". Robert Crumb, uno de los precursores del cómic underground, lo mismo debió gritar al descubrir que su dibujo era diferente, su forma de narrar era distinta, y por tanto se merecía, como Arquímedes un "lo he conseguido". Esa expresión altisonante unió en el tiempo a Crumb y a Arquímedes, porque los dos son artistas, cada uno en su ámbito. Ambos descubrieron la forma del sentido interno de las cosas, lo que sigue a ello es una cuestión de rodaje.

La filosofía como el arte son ante todo *prius*, es decir, previo a lo que va a acontecer que, en el caso del cómic de los setenta, sería la ruptura underground. Una cultura "subterránea" situada entre líneas de fuerzas telúricas que nos atraen hacia la tierra. El artista underground no está entre *amorcillos*, está anclado a la materia orgánica por lo que su arte es efímero e intrascendente, nada carismático ni retórico. El arte underground es el arte de la calle, del subsuelo. Está cerca de nosotros; nos giramos para verlo, y ya desapareció, escapó hacia un nuevo *topos*. Como un arte invisible, nos deja leer entre líneas o ver entre viñetas. Es un arte rebelde que igual nos deja un muro *graffiteado*, unos versos teclados en máquina Olivetti de los cincuenta, un garabato en forma de corazón en

nuestra pizarra de los recuerdos, o un tema largo en la cara b de un vinilo rayado por el tiempo. Cualquier cosa que recuerde nuestro andar pegado al suelo.

De esta forma, delirantes, tras finalizar la música, llegamos a las puertas de la siguiente década. El cómic se despide del suelo y empieza a despegar hacia la luna a través de la ciencia ficción. Quiere con ello, desprenderse del período del soterramiento. De esta forma se abre a la fantasía, al mundo onírico. La filosofía por ese entonces también deja de ser materialista, histórica, curioso… tan alejados no andan filosofía y cómic.

Tras este largo camino de apertura al cómic de los setenta, voy a analizar algunas obras relevantes para nuestro trabajo. Por lo pronto se intuye que el cómic está vinculado en su acontecer, al propio de la filosofía. Esto no es un invento nuestro. Lo constata la propia historia de la filosofía y la del arte, también la de la literatura, y, cómo no, la misma historia universal. Todo importa a la hora de contextualizar una obra de arte. El cómic como tal obra de arte está ligado al tiempo histórico, a unos movimientos -como el *underground* -, y por lo tanto debemos buscar una etimología para ese cómic de los setenta. Nosotros abogamos por el de *cómic filosófico*. Veamos a continuación qué conclusiones podemos sacar al respecto mediante el análisis que anunciamos anteriormente.

Para una posible acepción como cómic filosófico, veamos esa relación entre filosofía y cómic mediante una selección de obras. Esto ha sido difícil porque son muchos los implicados en este arte de contar historias utilizando para ello tanto el dibujo como la escritura. Sin ir muy lejos, aquí en nuestro país la lista de artistas es bastante larga. Cada uno en su estilo ha ido dejando una huella al siguiente autor. Como en la literatura o el cine las fuentes son muy tenidas en cuenta, formándose escuelas o tendencias que van a la par con otros aspectos de la cultura. Entre estos autores, comenzaremos citando a Luis García (Ciudad Real, 1946). Se trata de un artista que junto a Carlos Giménez (Madrid, 1941) y otros coetáneos renovaron el panorama del cómic español.

Los cómics de Luis García estremecen; sus dibujos son hiperrealistas que, sumados a una historia cruenta, dan como resultado una obra impactante. Los espacios de García son atemporales, narran las historias de abusos de los blancos sobre los sioux. Atemporales porque describe lo mismo de nuestra actualidad: el abuso de poder y el maltrato ecológico del hombre. También describe la soledad de ese mismo hombre que no ve escapatoria a su malestar con lo que le rodea.

En París, Luis García es contratado por la revista *Pilote* con la que realiza una serie llamada *Las crónicas del sin nombre* (1977). Le seguiría la serie *Etnocidio* y *Nova-2* (1978). En la primera obra, Luis García ilustra el guion de Víctor Mora que refiere a una entidad que vaga por el universo y que va encarnándose en personajes diversos para conocer aspectos de ellos. Nos recuerda la *anamnesis* de Platón, un recurso muy utilizado en el cómic como es en el caso de *The Sandman* que transita entre el sueño y la vigilia, y que va transmutando en otros personajes a lo largo de la historia.

En la obra *Etnocidio* (1979), García crea un lenguaje plástico basado en la foto novela. Su dibujo es preciso y estable de principio a fin, busca y consigue reivindicar los abusos cometidos por "el hombre blanco" hacia los indios Sioux. Como en el *Eternauta* de Oestherd, subyace un mensaje de concienciación a través de los dibujos sobre los desvaríos que en muchas ocasiones el hombre inflige a sus iguales como a la naturaleza. Como digo los cómics de este periodo revolucionan la percepción que de ellos se tenía hasta entonces. Los de García están en la línea de los grandes autores extranjeros que comentaremos posteriormente.

El caso de Carlos Giménez (Madrid, 1941) es similar al de Luis García. Sus historias tienen implicaciones políticas y sociales del periodo transitorio a nuestra democracia. Esto lo lleva a cabo a través de rememorar tiempos pasados, como el periodo que transcurre en nuestra guerra civil y las consecuencias nefastas que conllevaron. Las historias de C. Giménez forman parte del recuerdo que el propio autor tiene de su pasado, su infancia en los hogares del Auxilio Social y que reúne en la serie *Paracuellos* (1975). La historia narra la vida de unos niños de posguerra, internados en hogares llamados de auxilio social.

También situado en ese momento de transición surgió un cómic que se hizo muy popular en nuestro país como en el extranjero. Hablamos de la autora Purificación Campos Sánchez, conocida por Purita, y su obra *Esther y su mundo* (1971). El mundo de Esther era de ciencia ficción, pues la mujer en ese momento para nada era la que las viñetas reflejaban. Esther, el personaje, vivía la vida e invitaba a sus lectores a hacer lo mismo. Hoy en día, el feminismo nos haría una crítica del cómic muy negativo en algunos aspectos, como los roles marcados de unas y unos, el grafismo delicado de los protagonistas, y unos diálogos sexistas. Pero, a su favor diremos que proponía una actitud diferente, moderna y autónoma para las jóvenes de ese tiempo. El guion era del inglés Phillip Douglas por lo que el cómic tenía influencia inglesa y española. La historieta tenía un cierto toque de modernidad, entendida esta por los modos y comportamientos que se

alejaban de los nuestros. El cómic estaba despegando en España con fuerza. Curiosamente la filosofía, en ese momento comienza a dejarse ver fuera de las aulas, es decir, con la irrupción de la contracultura aparecen movimientos que hablan de filosofía.

La época posmoderna toca a las puertas de los años setenta. Las manifestaciones artísticas parecían volverse locas, igual que los discursos filosóficos que rompían con los sistemas anclados en la modernidad. La psicodelia se volvió en el aditivo principal a la experimentación artística. El resultado de las obras debía dejar constancia de esa búsqueda en nuevas formas de expresión. Ese afán de experimentar lleva a nuestros artistas del cómic de los años setenta a cotas altas, donde elevan sus historias a la categoría de noveno arte.

Haciendo un poco de recensión de lo dicho hasta ahora diré que el cómic, a partir del momento en que España comienza su nueva transición hacia la democracia, ya llevaba algunos años de giro copernicano, es decir las historias gravitan sobre nosotros, atraídas por una fuerza que ejerce el deseo a nuevas formas de percibir la cultura. Como hemos dicho anteriormente la contracultura se hace a través de cierta disidencia a lo establecido, al *establishment* de los grandes discursos le sucede una cierta fluidez que revierte el carácter pétreo de las estructuras sociales, Bauman (1999). Del proyecto moderno de arte como vanguardia se difuminaron sus postulados por mantener excesiva distancia con quienes lo observan. Para la vanguardia, el arte debía mantener cierta distancia con los observadores. Hoy en día volvemos a tener esa sensación de lejanía del arte. El posmodernismo quiso, y en parte lo consiguió, revertir esa tendencia de lejanía. El arte se hizo en un estudio el cual carecía de puertas y ventanas. Eso permitía que el flujo humano estuviera presente durante la producción artística cuyo resultado de estilos iban del arte popular a uno más sofisticado. Lo destacable es que llega un momento que no se diferencian claramente esos estilos. De ahí que se los catalogue de eclécticos.

La escritura de Jean Kerouac es un claro ejemplo de lo que decimos. En Jack Kerouac, (1957), *On the Road,* está la esencia del alocado mundo de la creación artística post vanguardista. Aquí la lejanía con el lector desaparece totalmente. El sonido de la carretera nos llega claramente a nuestras manos a través de las páginas del libro.

La escritura de Kerouac responde a un proceso mecánico -se cuenta que aunaba las páginas sobre las que escribía para no perder tiempo en cambiarlas en su máquina de escribir-. Algo parecido al proceso creativo de algunos cómics de Moebius el mismo que

Moebius. *El Garaje Hermético o Arzak, El Vigilante*, son claro ejemplos de lo que digo. Con esto no digo que sea esa la metodología que describe nuestra relación entre filosofía y el cómic. No del todo, pero algo de eso hay.

Un aspecto importante de las historietas que a partir de los setenta se fueron publicando, responden un poco a ese afán de experimentación que hemos aludido anteriormente. Esta sería el punto de partida a una posterior clasificación de los estilos que marcarían distintos escenarios que nos recuerda a la clasificación de nuestra filosofía en *analíticos y continentales.* Normalmente los cómics se clasifican como un estilo americano, europeo y oriental. El primero es característico de las historietas de superhéroes, al estilo Marvel. Las historias suelen se auto- conclusivas, *analíticas,* los personajes bien definidos y el dibujo casi lineal. El cómic europeo, es *continental,* con unos contenidos más filosóficos. El tratamiento gráfico resulta más "artístico", empleando distintos estilos gráficos.

El oriental es un cómic muy particular, caracterizado por el llamado estilo *Manga* que engloba toda una serie de elementos distribuidos en el dibujo, el uso de tramas y el diseño de unos personajes que han calado profundamente en los jóvenes. Las historias son dinámicas, con mucha acción y detalle. Este estilo manga estaría situado entre los *analíticos y los continentales* pues tiene elementos de ambos estilos.

He considerado oportuno referir a algunas obras que sirvan de guía en esos puntos de estilo. Algunas obras que a continuación paso a describir y comentar. Estos trabajos están guiados por un hilo conductor que es el estilo de cada autor.

Vamos a analizar la relación que el autor mantiene con el cómic, para ello veo necesario crear un arco en el que situar la relación con la literatura y la filosofía, es decir, considero que el trabajo de Moebius entraña unas implicaciones en estos dos campos. Se puede decir que la obra de Moebius queda inscrita en la forma de obra literaria, pues los procesos creativos del cómic, la literatura y la escritura que se lleva a cabo mediante el guion está muy ligado el proceso creativo de la propia literatura. Este será el punto de partida del análisis del triángulo entre la imagen, la escritura y el dibujo. En estos tres elementos sitúo la consecución plástica de la obra por lo que considero que es de justicia que se le aplique en este análisis esa relación de criterios entre literatura y filosofía.

La literatura junto a la filosofía se erigió en una constante en el período posmoderno en todas las manifestaciones artísticas. A pesar de dar la impresión de carecer de estructura, el texto literario, y en concreto el francés, sumó una gran producción en ese período. La

corriente existencialista tuvo una gran relevancia en la concepción de la obra literaria y de otros campos artísticos. La obra de Moebius sin llegar a un existencialismo puro refleja algunos aspectos de éste. Destaca su falta de sistema. También el escepticismo frente a la razón para guiarnos en la vida: sus personajes son todo menos racionalistas, y con un sentido de la moral bastante particular. Esta falta de sistema, característica del posmodernismo, está presente en la literatura, la filosofía y el arte en ese período.

Los cómics de Moebius rezuman la figura del hombre arrojado, del hombre angustiado, solitario. Los mundos inventados por él reflejan la existencia, la soledad del personaje situado en grandes extensiones, en desiertos no fértiles. En ese momento. La palabra escrita deja paso a la palabra- imagen. En el caso de Moebius la imagen contiene un mensaje, una simbología. Podría decirse que reúne los aspectos esenciales de la obra. Cada viñeta contiene un mensaje y una lectura que se puede hacer por parte del lector, y mucho más allá, me refiero a la actuación crítica de la obra. Llegados a ese punto se procede al análisis de la obra en cuanto a la captación de esa simbología o esencia. Para ello se sirve la crítica de un origen literario y filosófico. Es decir, una filosofía y una literatura que completen el análisis de la imagen. La palabra se convierte en el tiento que nos permite adentrarnos en la imagen.

Giraud vs. Moebius. Jean Giraud cambió su nombre de pila por el de Moebius haciendo coincidir este hecho con un gran cambio en su obra. Sus dibujos mantendrían la esencia del Giraud que dibujaba al *Teniente Blueberry*, pero las historias que iba a contar, desde ese momento, variarán en su contenido. Surgirían de esta forma los dos “personajes”, El primero sería su propia transformación hacia un entorno fantástico y místico, a partir de nuevas concepciones que se iban fraguando en esa cabina de chorro de ideas que estaba siendo su cabeza. Su mundo interior, sería ese otro “personaje”, el vehículo con el que se movería en un universo, a veces caótico, y otras veces lo más parecido a un océano inescrutable.

La cuestión de esa dualidad en los personajes es conocida por todo aquél que estudie y analice la función del autor en relación con su obra. A veces resulta contradictoria pero también una simbiosis necesaria. Ocurre en el cómic, en el instante en que se gesta la obra, una transferencia de idea y realización plástica que se va formando dentro del campo de inmanencia que es el espacio en blanco que es la hoja en blanco o el conjunto de pixeles que reflejan la idea. A partir de ese momento, autor y obra, están en comunión quedando al margen los atributos que el proceso creativo conlleva, para aparecer en escena la pura

sustantivación que recorrerá en forma de líneas discontinuas todas y cada una de las casillas en blanco que forma el conjunto de la obra. El objetivo principal de Moebius no estuvo muy claro desde un principio. Éste fue configurándose paulatinamente según se iba haciendo su obra. Está claro que la relación con Jodorowsky marcó un antes y un después en el trabajo de Moebius. Los temas, a partir de iniciarse la relación con aquél, son los propios a la ciencia ficción y entrañan aspectos espirituales y metafísicos. Un ejemplo es la obra *El Incal (1981)* que recrean un universo de ciencia ficción y temas espirituales y metafísicos. La cuestión es saber dónde termina Jodorowsky y dónde empieza Moebius, o al revés. Se puede decir que hay una perfecta simbiosis entre los dos creadores. A continuación, ambos autores siguieron trabajando juntos, posteriormente, Moebius fue creando su propia obra. Antes de comentar las principales obras de este autor galo es muy recomendable conocer algunos aspectos de su propia vida.

Jean Giraud nace en Francia en 1938 y muere en 2012. Desde muy joven sintió la llamada del arte y en concreto la historieta. En 1955 su madre se casa con un mexicano y los tres se van a vivir a México. Jean descubre allí la pintura, el jazz moderno, el sexo y la marihuana. A su regreso en Francia comienza a dibujar historietas formando parte del equipo de Jijé, uno de los mejores historietistas franco- belga. A partir de ese momento consigue su primer gran éxito como dibujante del western con su cómic *El Teniente Blueberry*, guionizado por Jean Michel Charlier. Después pasó gran cantidad de su tiempo libre a leer ciencia ficción y al iniciar su trabajo en la revista *Hara- Kiri* adoptó el seudónimo “Moebius”. Durante su período de madurez, en 1974, comienza a trabajar con el colectivo de los Humanoides Asociados editando la revista *Métal- Hurlant* donde Jean Giraud llevará a cabo como Moebius una trayectoria formada por obras de fantasía y ficción. Moebius, a partir de entonces, hace un trabajo conceptual experimentando con el grafismo, la representación, la narrativa y el color. A continuación, empieza a trabajar con el chileno Jodorowsky en la adaptación cinematográfica de *Dune*, proyecto que no llegó a concluirse. A través de Jodorowsky, Jean conoce la obra De Carlos Castaneda. Sus libros son súper ventas, los primeros están ligados a la psicodelia y la contracultura de fines de los años sesenta y setenta. Estos libros de Castaneda inspiran profundamente a Moebius en sus obras y en especial El *garaje hermético.* Una historia que se inicia con el personaje “Jerry Cornelius” (creado por Michael Moorcok) y discurre en un mundo imaginario desarrollado en un asteroide por otro personaje clave, el mayor Grubert. Moebius iba desarrollando la historia sin seguir un guion lo que habla del tono

experimental y lúdico de la obra. Continúa colaborando con Jodorowsky, y en concreto, en el cómic con *Los ojos del gato* y a continuación la exitosa saga del *Incal*, (Las aventuras de John Difool). A parte de su labor como historietista, Jean Giraud ha participado en el diseño de muchas películas. Sigue investigando con el grafismo y comienza una serie de obras ligadas con la conciencia cósmica del alma humana. Es un período de una gran actividad tanto creativa como de producción.

A partir de aquí nos adentramos – como bien seguro le hubiese gustado oír- en el Universo Moebius. Comenzaremos hablando de su obra autobiográfica *Inside Moebius*. Se tratan de tres tomos a color donde el autor hace un ejercicio de meta- ficción y narración que le conduce a un enfrentamiento con sus personajes fetiches: Arzak, el teniente Blueberry, el mayor Grubert). Todo esto a los sesenta y cinco años.

En *Inside Moebius* (2002), tenemos la sensación de que estamos leyendo la obra al mismo tiempo que se realiza. El autor francés hace una obra introspectiva, donde deja volar la imaginación al borde de una experiencia chamánica- religiosa. No se trata de una autobiografía al uso que parte hacia el interior de la persona. Desde la segunda página nos introduce en el primer plano, su yo más íntimo en cuanto proceso creativo a partir de su decisión de dejar el consumo de la marihuana. Se trata de una obra conceptual. Destaca el desorden y dificultad en la lectura, pero compensa el virtuosismo en el dibujo y colorido de las ilustraciones. La obra evoluciona a partir del encuentro del autor con sus personajes. Ambos, creaciones y autor, se muestran como actores en una representación donde los espectadores son sus alter egos de los primeros. En el tercer tomo Moebius pasa a ser el protagonista, autor y personaje. La obra aparte de ser autobiográfica ocupó tres grandes tomos.

Los ojos del gato (2012) es una obra simbólica que ilustra a la perfección los intereses intelectuales de Jodorowski, integrante, junto al español Fernando Arrabal y el francés Roland Topor del grupo vanguardista Pánico. La innovación, a parte del argumento, vino de la mano de Moebius que en un arrojo de originalidad lleva a cabo una estructura en el cómic distinta a la convencional. En las páginas pares llevan algo de texto que se refiere al personaje humano. En las páginas impares, con gran belleza plástica, muestra lo que el ciego "vería" si no fuera tal. El paso de las viñetas resulta hipnóticas e inquietantes. Llama la atención como Moebius explora el medio en cuanto a tiempo y espacio se refiere; introduciendo elementos de las pulsiones elementales en el hombre como son el temor, la oscuridad y la muerte.

El garaje hermético (1976) es una obra conceptual en la que el único autor es Moebius. En esta obra se desarrolla una distopía, a través de una escritura automática que deja volar la imaginación; el lápiz transcribe esos espacios que su mente iba tejiendo. Así y todo, los capítulos tienen cierta coherencia dentro de la locura, su dibujo en el tratamiento de las formas resulta impecable. A partir de ahí, Moebius se convierte en un creador nato y lo único que le interesa en este momento es destacar en esa faceta artística. Su discurso o narrativa es algo incoherente pero que dentro de esa incoherencia surge el genio Moebius.

En *Harzack*, obra de Moebius, ejemplifica a la perfección el concepto que buscamos para distinguir el tipo de cómic que interesa a este trabajo. Son cuatro historias que se forman a base de viñetas incoherentes a veces y con escaso diálogo. El propio autor lo definió como "sin pies ni cabeza", y probablemente fueron resultado de ensoñaciones del propio Moebius. El personaje experimenta la soledad más absoluta pero no sufre, así lo constata Moebius:

> Harzach no sufre, ni padece. Todo lo más, subido a un extraño pájaro, puede sorprenderse, huir tal vez. Pero es intocable. ¿Es intocable el mundo de los sueños? ¿De los sueños imaginados por una sensibilidad bien despierta? […] en el mundo rocoso de Arzak las viñetas le dejan a uno solo, meditando, mientras él y el pájaro se hacen cada vez más Pequeños, otro punto de tinta sobre el papel.

Moebius deja la palabra a un lado. Centrándose puramente en la imagen. La figura errante del personaje principal va recorriendo a lomos de un pterodáctilo, el paisaje rocoso que rememora los escenarios del teniente Blueberry. Estéticamente el cómic es fastuoso y a la vez minimalista. Lo primero por el alarde de virtuosismo del dibujante y lo otro por la parquedad de los escenarios. Relaciona espacio con pura existencia. Llama la atención el desasosiego que transmite. Vuelve a recordarnos al Barthes más íntimo, en su *Cámara lúcida*, y que nos trae a un Nietzsche lacónico que nos habla del paso del tiempo, de la nostalgia y de la muerte. También nos recuerda a Virginia Woolf en su libro *Al Faro* o en *Las Olas*. Esa forma tan peculiar de hacer una descripción como si de una fotografía se tratara. Con Virginia puedes sentir el olor de la hierba, de la aparición de los primeros rayos del sol. Es un dibujo parecido al de Moebius. Un dibujo amplio, panorámico que refleja la letanía, el paso del tiempo. ¡Ay, el tiempo! Cómo representarlo en dibujo o en palabras. No hay forma de definirlo, sólo queda hacer una descripción del nombre. Y es que resulta tan complejo representar el tiempo en la literatura o en el arte pictórico. Cuesta fijar la estructura que está ligada a los conceptos estéticos y filosóficos que se encuentran

entre lo inmutable a lo efímero. Junto a Virginia Woolf, *Las Olas*, también estaría Marcel Proust y su *En busca del tiempo perdido*, Thomas Mann y *La Montaña Mágica*.

El Eternauta de Héctor Germán Oesterheld con ilustraciones de Francisco Solano López es un peculiar cómic que reúne en sus páginas muchos aspectos filosóficos que están ligados a la política. El cómic fue publicado en revistas y posteriormente nos ha llegado en formato de novela gráfica. Primeramente, fue ilustrado por Solano y luego por Breccia que cambia el estilo volviéndolo más lírico. La historia es extensa y entraña dos mundos que se encuentran literalmente en el espacio. Si hay un cómic recomendable sin duda es *Eternauta*. Los motivos son varios, pero nos ceñiremos a los criterios de este trabajo, es decir, esos aspectos que lo hacen tan filosófico.

El concepto clave que vertebra la obra es el de solidaridad. Así lo comprenden desde el minuto cero los protagonistas. De hecho, aun teniendo a Juan Salvado, como uno de los más importantes, las obras de Oesterheld están abierta al elenco de protagonistas pues así lo entienden; superar las dificultades pasa por una agrupación de fuerzas y acciones que les permita la supervivencia al caos que se les ha presentado en forma de nieve.

Tras percatarse los protagonistas que la nieve que cae en el exterior de la casa donde se encuentran jugando a cartas, no es una nieve común, empiezan a sospechar que algo malo está sucediendo en la ciudad. Observan que se trata de una nieve que "brilla" y que, al contacto con los transeúntes, éstos caen muertos al suelo. Si esta escena estuviese firmada por una multinacional del entretenimiento audiovisual y localizada, por ejemplo, en Nueva York no nos sorprendería demasiado, pues hoy en día las producciones son más que nunca "producciones" entendidas como el resultado de la gran producción del ocio y del entretenimiento. Sin embargo, los escenarios de nuestro cómic están situados en los alrededores de la ciudad de Buenos Aires en Argentina, en los años cincuenta, y nuestros protagonistas juegan al truco escuchando a Gardel y dándose unas "pipas" de mate.

El cómic apareció en el año cincuenta y siete, en la revista semanal *Hora cero*. Cada semana salían tres páginas. Así comienza la andadura del *Eternauta* en Argentina. Por ahí son tiempos del peronismo seguido de su derrocamiento por el golpe de estado en 1955 que dio paso a una sucesión de dictaduras militares y gobiernos civiles de representatividad limitada en la que el peronismo estaba proscrito. Todo el período estuvo marcado por el enfrentamiento entre peronismo y anti-peronismo con manifestaciones de extrema violencia política.

El paisaje que se les presenta a los componentes de la historia es apocalíptico, suponemos que la situación por la que estaba pasando Argentina fue el detonante para que Oesterheld pensara en una Argentina "invadida por extraterrestres" y esa nieva diabólica. En nada de tiempo se pasa de una tranquilidad a un caos que altera todos los estamentos, tanto sociales como políticos. Para Oesterheld la única vía posible como salida al descontrol es la agrupación, la solidaridad. De ahí que no haya en la historia un solo protagonista. Se trata de un elenco que tienen que lidiar con el drama que ha cambiado sus vidas. Enseguida se hacen conscientes del peligro que supone para sus vidas la acumulación de poder por parte de ciertos sectores del estado. En este punto los analistas del cómic de Oesterheld ven una clara alusión a la dictadura militar que se sucederá en los años siguientes a la publicación del *Eternauta*.

Un aspecto de la obra de Oesterheld a destacar es el empleo de la meta ficción que es un tipo de literatura o narrativa auto- referencia que trata los asuntos propios de la realidad, pero en la ficción. Aquí tenemos un punto a nuestro favor sobre la cuestión filosófica del cómic. En la historia, tras caer la nieve, se presenta al mismo Oesterheld, Juan Salvado, el *Eternauta,* en una forma fantasmagórica. En ese momento queda fijada la frontera que la metaficción propone: la frontera que señala la realidad- ficción.

Decir que todos los cómics contemporáneos tienen como base esa metaficción no es del todo cierto. Pero es verdad que analizando con detalle los contenidos y cómo se trata la narrativa de la propia historia, diríamos que es un recurso muy empleado por muchos autores de cómics y de novela gráfica. Son muchos los ejemplos que podemos indicar. No sólo en el cómic sino también en la literatura con los casos de Cervantes y su *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1605). También Paul Auster, *La trilogía de Nueva York* (2019) y Jorge Luis Borges y varios relatos de ficción, *Tlön Uqbar, Orbis Tertius* (1940) y Pedro Calderón de la Barca, *La vida es sueño* (1635).

Si hay un cómic que ha marcado tendencia en el mundo editorial es sin duda *The watchmen* de Alan Moore. Una obra cuyos escenarios son producto de una distopía y de la imaginación de uno de los autores más importantes del momento. Las ilustraciones son de David Gibbons que comienza su a andadura en esto del cómic a principios de los años setenta. Las páginas dibujadas por él tienen los ingredientes que hemos señalado en el marco teórico. El uso de la clausura combina a la perfección con los diálogos, permitiendo una lectura narrativa de la historia. La combinación de diferentes planos en las secuencias hace que la obra sea dinámica a la vez que realista.

El mundo dibujado por Gibbons, según avanzamos las páginas, se nos vuelve más familiar. Las situaciones por las que pasan los personajes son similares a las vividas por cualquier mortal. En esto radica el éxito del trabajo de Alan Moore, pues, según avanzamos en el cómic tampoco podemos asegurar al cien por cien que los superhéroes son tales. Es verdad que tiene habilidades que destacan de una persona normal, pero su vida es mundana; así lo refleja el personaje de Rorschach, un encapuchado que se debate entre el dolor a la incomprensión y una manifiesta intolerancia a las diferencias sociales y políticas. Junto a él, Edward Blake, "El comediante", un personaje situado entre la psicopatía, la misoginia, el fascismo. Será el primer "vigilante" en morir, asesinado en un complot que Rorschach se esforzará en descubrir.

Pero sin duda, el personaje más filosófico de la serie es el Dr. Manhattan. Se trata de un personaje metafísico, tal como entendemos la etimología griega que alude a un estado más allá de lo físico. Su función en el cómic es determinante para el desarrollo de la humanidad amenazada por los conflictos bélicos y por la posible aparición de un arma, la bomba atómica que destruiría a gran parte de la civilización.

El personaje adopta el nombre del proyecto de investigación y desarrollo durante la segunda guerra mundial, tiempo que dará como resultado la primera detonación de prueba de la bomba atómica. En el cómic, Jon Osterman, científico del proyecto, sufre un accidente, al quedar atrapado en una habitación donde se llevan a cabo experimentos radioactivos, el resultado es la desintegración de su cuerpo que días después aparece, de forma fantasmagórica, ante sus compañeros. Así pues, Jon Osterman, se convierte en el Dr. Manhattan.

Las implicaciones que este personaje tiene en la obra de Alan Moore nos recuerdan en gran medida al "der übermensch" de Nietzsche. Aunque esto hay que tomarlo, como se suele decir, con pinzas, porque como sabemos, los textos del pensador alemán, en ese punto están llenos de controversias y de malas interpretaciones por terceros. Además, el personaje del cómic, a pesar de mostrarse omnisciente y omnipresente, no deja de tener una carga humana en cuanto a errores se pueden llegar a cometer, a la hora de tomar decisiones. Así nos confiesa al decir que, "no veo la existencia desde la perspectiva de los seres humanos" (p. 303). Esta frase lo "humaniza", recordando su pasado como entidad física.

La recopilación de ensayos de William Irwin, (2009), *Watchmen and Philosophy*, es una excelente referencia para entender los aspectos filosóficos del cómic de Alan Moore. Los personajes manifiestan dilemas y cuestiones relevantes en cuanto a la ética se refiere. Hemos dicho anteriormente que la historia nos resulta familiar pues en su desarrollo de la trama argumental, vemos esa cuestión relacionada con el poder y como es gestionado en nuestra sociedad. El planteamiento es si consideramos que un héroe, además de hacer el bien es consciente del peligro que su posición ventajosa tiene sobre los humanos. Esto nos introduce en la política del poder, y supone una responsabilidad de los que poseen ese poder, de ahí que esa responsabilidad de los vigilantes, de los héroes, debían ser reguladas y vigiladas.

¿Quién vigila a los vigilantes? Una pregunta que en el cómic se desarrolla a través de sus personajes. Nos plantea cuestiones relevantes en ética sobre lo conveniente o no para la colectividad. El propio Adrian Veidt, *Ozimandias*, en el cómic, plantea el dilema utilitarista que justifica los medios por un fin necesario: la muerte de miles de personas para salvar a millones de ellos. Este personaje, megalómano, a la altura de los grandes de la historia como Carlo Magno y el mismísimo Ramsés segundo (según la traducción griega), representa la exquisitez del tirano que cree que todo lo hace bien y siempre en beneficio del pueblo. Así lo dibuja Gibbon, como un ejemplo de bondad, con una apariencia impecable pero que oculta un pasajero oculto y por tanto maligno.

Sin duda se trata de un cómic que bien desgranado en un aula pude servir de vehículo a la confrontación de ideas que van surgiendo en el estudio de la filosofía. La forma de su sentido interno reúne las condiciones que hemos desarrollado en nuestro marco teórico. Alan Moore nos hace olvidar que lo que ocurre en las páginas de su obra es pura ficción, al plantear los dilemas éticos sobre el poder y la forma de posicionarnos ante ellos, se rompe la frontera entre la ficción y la realidad.

Con *Maus, relato de un superviviente* su autor Art Spiegelman obtuvo el premio Pulitzer. Por primera vez se reconocía con este galardón la labor de un historietista gráfico. Se trata de una obra densa, con momentos de una gran dureza por las referencias al holocausto nazi. Relata la vida de Vladek Spiegelman, un judío polaco y padre del autor del cómic. Comenzó a publicarse en la revista *Raw*, por entregas periódicas, entre los años 1980 a 1991. Está dividida en dos partes, la primera, *Mi padre sangra historia* (1986) *y Allí empezaron mis problemas* (1991).

Las dos partes han sido reunidas en una novela gráfica. El comienzo cuenta la experiencia del propio autor y la relación con su padre, que como decimos, fue superviviente del holocausto nazi. Lo que hace tan peculiar al cómic es el tratamiento gráfico mediante el empleo de recursos provenientes de las fábulas clásicas que representaban los textos con forma de animales. En el cómic los judíos están representados por los ratones, los alemanes por gatos y los polacos no judíos como cerdos.

Lo que hace tan importante a este cómic es su huida de convencionalismos. Actualmente se considera a Maus un cómic que abrió las puertas a nuevas formas de narrativa para este medio gráfico. Sin duda es un cómic para considerar de cara a enseñar filosofía en las aulas. Primeramente, por tratar un periodo histórico desde distintos ángulos, y luego por enseñar la historia contando con todos los protagonistas. También por tratar cuestiones relevantes como el racismo, la xenofobia, los abusos de poder, el desamparo y la pérdida de identidad.

Finalizamos este apartado con un cómic difícil de clasificar. *The Sandman*. Un cómic de Neil Gayman que rompe con todo lo hasta ese momento visto. Sería larguísimo exponer el guion de la obra pues está escrito en forma de libro literario. Aquí el término de novela gráfica se aplica en su totalidad. Está considerada como una obra de culto por un gran número de seguidores adolescentes y no tan adolescentes. La historia transita entre el sueño –el protagonista así se llama– y la vigilia. Las historias que se suceden entre el terror y el género fantástico combinan elementos de la mitología clásica y contemporánea.

Buscar y encontrar implicaciones filosóficas en este cómic no es tarea fácil, pero seguro que en un aula se puede entablar diálogo filosófico con los alumnos, analizando el argumento del personaje que gravita entre el sueño y la vigilia.

Las relaciones del personaje con el mundo pertenecen a la tradición, al pasado, esos espacios que se aprovechan para reflexionar sobre nuestros orígenes ancestrales. El sueño y la oscuridad que lo envuelve está representado en cada página de la obra. La filosofía por tanto está anclada en el origen, en la transmisión oral de los mitos y leyendas, a través de la historia de los hombres, de sus luchas, de sus amores y fracasos. Gayman se mueve en el inicio de la obra en ese páramo irreal donde lleva *Sueño* a una eternidad dormida.

En su madurez, despierto ya, ha de afrontar su destino para proponer el “juego del arenero” a todo aquel que se cruza con él. Es el momento en que el cómic se despliega a la confusión. Los arcos argumentales son testimoniales en un principio para luego

evadirse como hadas que nos empujan a la fantasía, luego, al final, estas mismas hadas nos devolverán a la tierra.

La mitología que se inventa Gayman es creíble según pasan las páginas. Todo lo inverosímil que está por ocurrir nos va a parecer real. Como hemos dicho con los cómics anteriores, esto es lo que los hace tan especiales. La riqueza de contenido en cuanto al argumento, el desarrollo de los personajes, el dibujo y el coloreado vuelven la fantasía en realidad. Gayman adapta perfectamente el realismo mágico de la literatura mostrando lo fantástico o extraño como algo de lo más común. La normalidad es el eje central de la historia, al margen del espacio en el que se sitúa la trama. Los escenarios reflejan el estado de ánimo de los personajes. Todo transcurre de igual forma sea algo real o fantástico en escenarios ligados con la naturaleza, como el campo o la montaña. Así, de esta manera tan poética, tras despertar del sueño, nos devuelve Gayman del viaje astral a la tierra, a la realidad.

3.3. La divulgación filosófica y sus problemas de recepción. La Filosofía enseñada a de Internet: filosofía vs e- filosofía

Este punto de nuestro marco teórico supone un retroceso a la casilla de partida, pues se cuestiona algunos aspectos sobre la validez de enseñar filosofía utilizando ciertos recursos mediados como el cómic. Estas dudas aparecen a partir de nuestra propuesta educativa. En el apartado de justificación hemos presentado algunos trabajos que refieren a esa aplicación de medios en las aulas. Si los venimos aplicando es porque se consideran útiles para la transmisión de las ideas suscitadas por la filosofía. Con este apartado ponemos la tilde en esa validez que se da por hecho por considerarlo útil y práctico. Pero consideramos que la cuestión no es tan fácil. No creemos en una aplicación discriminada de los medios sin analizar en profundidad esa relación entre una filosofía vs e-filosofía. Se tratará a continuación de analizar la filosofía académica en contraste con la transmitida fuera de las aulas a través de los *mass- media*.

Las redes sociales, a partir del momento en que los espectadores se convirtieron a la vez en productores de contenidos, pasaron a generar un movimiento enorme en la transmisión de contenidos educativos, entre los que se encuentran los filosóficos. Este hecho nos lleva a interesarnos por esta cuestión, haciendo desglose de cuanto sucedía en las redes y fuera de ellas. La pregunta que surgió a continuación y que motiva el presente apartado es la referente a la validez de aquello con lo que pretendía enseñar a los alumnos en el taller de

Filosofía: una forma generalizada de enseñar los contenidos a través del cómic. ¿Realmente son válidos todos los recursos divulgativos para enseñar Filosofía? Realizamos a continuación un análisis de algunos ejemplos de e-filosofía que se ven en medios editados en forma de libros o revistas cómics, canales audiovisuales y de blogs.

Los canales audiovisuales son recursos que permiten al público y al público en general conocer cuestiones de filosofía. Aquí el mecanismo es el siguiente: cualquier persona con pocos medios técnicos (un smartphone es suficiente) puede pasar de ser un espectador a productor de sus propios videos. Esto ha generado un gran montante de negocio que va de los pequeños editores de videos a los grandes productores de video, incluyendo a la propia marca *YouTube* que gestiona todo el negocio. En *YouTube* hay muchísimos canales destinados a la filosofía. Algunos que destaco por su contenido y por la mayor audiencia son:

- Filosofía en Red, 6520 suscriptores
- El canal de Ernesto Castro, 68200 suscriptores
- Filosofía en minutos, 101000 suscriptores
- Ram Talks, 241000 suscriptores
- Adictos a la Filosofía, 255000 suscriptores
- Unboxing Philosophy, 1,3 M de suscriptores

En el mundo editorial, la filosofía, últimamente tiene una gran divulgación a través de títulos que se mantienen al margen de lo académico. Son libros que quieren transmitir el pensamiento de filósofos empleando un lenguaje coloquial, cercano, y a veces hasta humorístico. A modo de ejemplo señalo algunos libros y sus autores:

- *Filosofía para Bufones,* Pedro González Calero
- *Filosofía para la felicidad,* Manuel Calvo Jiménez.
- *Aristóteles y un armadillo van a la capital, Platón y un ornitorrinco entran en un bar* y *Heidegger y un Hipopótamo van al cielo,* Thomas Cathcart y Daniel Klein.
- *Star Wars y la Filosofía*, William Irwin, Jason T. Eberl y Kevin S. Decker.
- *Más Platón y menos Prozac,* Lou Marinoff.

FILOSOFÍA EN CÓMICS

•*Filosofía en viñetas*, Kevin Cannon.

• *El príncipe*, N. Maquiavelo.

•*Cómics Existenciales*, (2014).

• *Superhéroes y la filosofía*, VV. AA.

• *El capital*, Max y Paco Mir.

BLOGS

• Athenea Blog

• Blog de Filosofía para bachillerato

• El rincón del sofista

• El blog del filósofo

• Filosóficamente

• El profesor de Filosofía.

A partir de esta recopilación de recursos educativos en la red hemos buscado en artículos académicos y en repositorios universitarios de uso general como Google Académico, Microsoft Académico, Revista Española de Pedagogía, Repositorio de la UVA. Hemos seleccionado los siguientes trabajos:

• *El uso de las redes sociales por parte de las universidades españolas*, Bernardo José Gómez Calderón, Universidad de Málaga.

• *La divulgación de la Filosofía en México, ¿Para Qué?*, Moisés Anaya, Universidad La Salle.

• *La estandarización de la escritura. La asfixia del pensamiento filosófico en la Academia actual*, Marina Garcés Mascareña, Universidad de Zaragoza. Revista de pensamiento e investigación social, Athenea Digital.

• *La comunicación filosófica y su divulgación*, Pablo López López

• *La repercusión del movimiento Mooc en las redes sociales. Un estudio Computacional y estadístico en Twitter*. E. Vázquez Cano UNED. E. López Meneses, Universidad de Sevilla. M. Luisa Sevillano, UNED

De todos los estudios anteriores, el de Pablo López López, (2013), *La comunicación filosófica y su divulgación,* considero que es el que mejor se adapta a la hora de justificar este apartado de nuestro trabajo. Ambos coincidimos en la mayoría de los aspectos. El autor plantea la situación actual de la divulgación filosófica en internet. Un punto importante lo tenemos en la segunda parte del trabajo, donde analiza las dos modalidades filosóficas a las que aludo en mi investigación: La básica o popular (la que llamo e-filosofía) y la profesada como vocación y oficio especializado. Cada una desarrolla sus vías comunicativas. López señala en su trabajo la poca existencia de estudios y reflexiones acerca del periodismo filosófico y la divulgación filosófica. La divulgación entraña dos tipos de filosofía, una sería la académica que tiene unos problemas al ser traducida a una más divulgativa. Esta última debe sobre todo fortalecer a la primera. Este sería el punto que más conecta con mi trabajo. López señala la importancia de resolver la aparente contradicción entre la profundidad de la filosofía y la superficialidad de la divulgación. Esta divulgación tiende a simplificar y ese sería un hándicap a la hora de justificar plenamente la validez de ciertos medios divulgativos.

Es cierto que la divulgación pretende aclarar posturas radicales de ciertos autores y escuelas filosóficas que se esfuerzan en oscurecer esos textos, dificultando la comprensión de estos. Si a ello le sumamos los problemas de traducción de los textos originales, la filosofía que resulta es para un público no especializado. De esta forma la divulgación se convierte en abanderada en la simplificación filosófica. Todo ello acarrea, que asuntos relevantes en la filosofía se conviertan en asunto trivial.

Coincidimos con López (2013) al decir que la divulgación no debe ser excusa para una vulgarización de contenidos más extensos y complejos. Pero, en qué radica el problema. López señala que actualmente hay más divulgación y muy poca filosofía. Hoy más que nunca se publican libros que tienen una relación directa con la filosofía. La cuestión es la calidad de esos libros y si están a la altura filosófica que se requiere. Se confunde cantidad con calidad.

La conclusión que extraemos a la pregunta de si es válido a la hora de enseñar filosofía los medios divulgativos que se encuentran en libros, revistas, cómics, vídeos, blogs. La podemos dividir en varias partes. Como hemos visto a través del estudio de López la cuestión no es baladí, por tratarse de una cuestión que cada día crece más y más. Por otro lado, se hace necesario analizar desde la propia filosofía como se lleva a cabo esa divulgación y la labor del filósofo que como bien dice el autor, su preparación está más

encaminada, por los centros académicos a una formación histórica – erudita. Por último, entender las propias dificultades de la materia, en cuanto a traducción y entendimiento de ciertos textos y escuelas que han encontrado en la divulgación, formas de acercar esa filosofía obtusa, y que muchas veces acaban siendo consideradas, precisamente, por esa gran dificultad de comprensión.

Como en muchos aspectos educativos, la mesura y el buen asesoramiento que haga el educador a sus alumnos sobre el empleo de medios divulgativos para el estudio de la filosofía será la clave para un adecuado *feedback* entre una filosofía y una e-filosofía.

4. DERIVACIÓN DIDÁCTICA

El presente trabajo tiene como objetivo final la realización de una unidad didáctica que se vea apoyada por el marco teórico, en los aspectos más prácticos, y de la propia materia de filosofía en su contexto educativo.

Hemos visto cómo la filosofía tiene un valor enorme a la hora de fundamentar ideas y conceptos que nos relacionan con el entorno. A través de la cultura, la sociedad y la educación vamos moldeando paulatinamente ciertos criterios ligados a nuestra personalidad. Desde muy jóvenes tendemos cada vez más a relacionarnos con un grupo determinado que guarda gran afinidad con esa personalidad. A tenor de ello va surgiendo un gusto por aspectos cotidianos ligados al arte y a la cultura en general. Nuestras ideas son contrastadas con la de otras personas, integrantes o no del núcleo familiar, y las reunimos formando un corpus ideológico que servirá de brújula para guiarnos entre otros corpus ideológicos. Juntos forman una agencia que distribuye los roles y estamentos necesarios para que la agencia pase a ser la Agencia Estatal, o como lo conocemos por mor de costumbre: Estado; una máquina cada vez más engrasada y puesta al servicio del pueblo legislado por la propia máquina que es el Estado. El resultado es que no hay ya resultados, sino un cúmulo de predicciones que han colapsado cualquier tentativa de utopía. Estas predicciones están incrustadas en el nuevo orden que se ha ido creando tras la caída del muro de Berlín. Los currículos educativos giran en torno a esa idea manida y perversa de *completitud* frente a una *compleción* que es más bien una acción y efecto de completar. En esa compleción es donde debería situarse el currículo de la filosofía. Pues de eso se trataría si se aplicaran bien los contenidos que vemos en el BOCYL en relación con nuestra especialidad. Tendríamos unos contenidos totalmente aplicables en las aulas que enseñan filosofía, en base a esa idea de compleción, de apertura a corrientes de

pensamiento disidentes que favorezcan el carácter creativo antes que memorísticos de los contenidos. Quizás, en esto radica la permeabilidad de nuestra especialidad al malestar de ciertos sectores que ven en la filosofía falta de completud que otras especialidades exhiben, aunque sólo sea en apariencia, y más por desconocimiento de aquél que lo critica. Si la filosofía resulta incómoda en el sistema educativo no es por lo que nos diga el partido político de turno, ni por esa apariencia de falta de pragmática en los propios contenidos que den a los alumnos una salida profesional y laboral. El malestar radica, precisamente, en la idea maniquea que hace pensar en una disidencia del pensamiento que se convierta en un pensamiento errante, rapsoda, nada anclado en un sistema cerrado como los propuestos por los pragmáticos. Me refiero a los críticos de la filosofía continental, posmoderna; esa filosofía de discursos divergentes y sin brújula definida. Para esos críticos ver una filosofía a- sistemática en el sistema educativo es incómodo, motivo más que suficiente para ser cuestionada y recortada por quienes marcan las líneas de actuación en cada uno de los *agenciamientos* que forman parte del teatro estamental. No entendemos que esto sea así, y que se permita con total impunidad desvirtuar una y otra vez la función de la filosofía como herramienta vehicular de toda clase de pensamiento constructivo, al margen de la dirección que se siga, al margen del discurso, el periodo histórico que sea analizado, de las rupturas ocasionadas por una peculiar forma de filosofar, de hacer filosofía que a fin de cuentas de eso se trataba, de lo que comenzó siendo en Grecia: una forma de hacer el discurso, de hacer una dialéctica que sirviera de *Koiné* universal, un lugar de encuentro a todos los discursos.

Así ha estado nuestra querida filosofía en las últimas décadas: dando tumbos entre esa completitud que casi, casi, consigue desterrarla al mar de los Sargazos. Para muchos críticos de la filosofía hubiese sido un buen final verla perecer en ese estado de éter perenne, a fin de cuentas, tendría un final romántico, pues todo empezó con la pregunta por el éter, el *apeiron*, algo inexpresivo que diera justificación a nuestras vidas. Así la filosofía moriría como el fuego al consumir un madero. Junto a la muerte de Dios anunciada por Zaratustra el sabio, se advienen otras muertes por boca de los hijos del filósofo alemán que ven acercarse el final de la filosofía.

Esta visión pesimista de Nietzsche es una consecuencia de su propio malestar. Su biografía está marcada por la angustia existencial que lo inunda en el declive de lo que para él es una civilización cada vez más enferma, decadente, atravesada por un nihilismo falto de esperanzas. El remedio para Nietzsche estaría en la espera a un resarcimiento de

los valores perdidos, mediante la superación del nihilismo de nuestra civilización occidental. El camino realizado hasta hora es bastante frustrante pues seguimos adoleciendo y padeciendo el dolor a la incomprensión de la metáfora que es el mundo que se ha transformado en una meta- metáfora de los mundos virtuales, de los grandes escenarios o mercados bursátiles que manejan el planeta. En esos escenarios se presenta a nuestra filosofía. Se la presenta como una metáfora más del tinglado global que hablan de ella como si realmente supieran su significado. Éste aparece en los currículos definido tan bien, tan bien, que cuesta tomarlo en serio, porque entre otras cosas, se olvida el valor mismo del significado. De esta forma se llega al aula a enseñar filosofía. Y de esta forma se entiende la inquietud de los alumnos ante la pregunta que más ronda sus cabezas: ¿Para qué sirve todo esto? Pero… ¿qué es la filosofía? Preguntas con tanta enjundia que nos causa urticaria nada más oírlas. Acudimos al catálogo de recursos que iluminen la pregunta, abrimos manuales, diapositivas, videos; trazamos mapas mentales en la pizarra, hacemos dibujos, cómics. Al final nos salva la campana, y mientras recogemos nuestras cosas, caemos en la desazón que provoca nuevas preguntas ¿Lo hemos hecho bien? ¿lo han entendido? ¿Es realmente eso, lo dicho a los alumnos, la filosofía? Las respuestas acuden de camino a casa a modo de epígrafes de un manual que no parece cazar bien con los hechos. Lo que acontece en las aulas, se queda ahí. Esto nos recuerda a la problemática del arte vanguardista que procuraba mantenerse alejado de su público y que fue superado por el posmoderno que atraía a ese público disperso, las obras, casi a pie de calle. En este trabajo nos esforzamos en atraer la filosofía, también a pie de calle. No es una innovación porque los peripatéticos ya lo practicaban hace siglos, en Grecia, cuna de nuestra civilización. Otra cosa es que sean posibles las sinergias necesarias para mantenerse en el tiempo, y así, queden justificados todos los recursos que en el aula se empleen. Estos recursos, en una asignatura como filosofía son imprescindibles para su enseñanza.

El cómic estaría en esos recursos porque combina la palabra y la imagen, y permite al alumno recrear gráficamente asuntos centrales de la filosofía.

¿Qué nos diría Nietzsche a que su pensamiento se enseñe en un instituto? Teniendo en cuenta lo contradictorio que resulta a veces esa peculiar forma suya de pensar. Podríamos intuir en su rostro cierto malestar, tras oír la pregunta. La probable negativa a la enseñanza de su filosofía en las aulas estaría vinculada a la acción en sí, a la intencionalidad que es una de las motivaciones principales, justo a la de finalidad, en nuestro sistema educativo. Un sistema que se empeña en ver la filosofía como una asignatura más del currículo, y

por tanto con unos fines bien delimitados, en su afán de completitud que aludíamos al principio de este apartado. Y ahí, en ese estado de cosas, parece que la filosofía no encaja bien.

Concluimos este punto situando una nueva pregunta al hilo de si está bien nuestra filosofía en los currículos o no. ¿Es conveniente prescindir de la filosofía que se enseña en nuestros colegios e institutos? Veamos algunas opiniones que refieren la situación actual de la enseñanza fuera de España.

En Grecia, cuna de la filosofía Occidental, el panorama es desolador en cuanto su enseñanza en los grados primarios. Se estudia en segundo curso de bachillerato unas cuestiones muy superficiales de metafísica para que sus alumnos sepan sus orígenes y en qué consiste, nada más. Si se quiere profundizar hay que ir a la universidad y estudiar el grado en filosofía.

Algo parecido a Grecia pasa en Inglaterra pues en bachillerato sólo se estudia una asignatura de Educación para la Ciudadanía con la intención de preparar a los alumnos ante los retos de una vida en sociedad. Si se desea estudia en profundidad hay que esperar a la universidad.

En Alemania las cosas para la filosofía se complican considerablemente por la forma de enseñanza descentralizada que tiene el sistema educativo alemán. Éste está muy involucrado en el desarrollo de los estudiantes que según la capacitación se les encauza desde pequeños a un tipo de formación destinada a cualificar al futuro trabajador profesional, la *Hauptschule,* el equivalente a nuestra formación profesional. En cuanto a la preparación para la universidad en Alemania está el *Gymnasium,* el equivalente a nuestro bachillerato, y donde hay una ausencia total de la filosofía, por lo menos tal como la vemos en nuestro país.

En Francia la Filosofía vuelve a tener mucha presencia en el sistema educativo. En el "Licei Classico" aparece la asignatura de filosofía con estudios sobre el periodo de la ilustración y del periodo crítico contemporáneo con lo que se busca dar respuestas a través de la filosofía a problemas derivados por la crisis y el fenómeno de la globalización.

En EE. UU. Hace tiempo que se enseña una especie de *filosofía para niños.* Su creador fue Matthew Lipman que puso interés en la filosofía como modelo transformador en la forma de enseñar tradicional que se apoya en la memorización de conceptos. Su idea

central es el diálogo filosófico que permita a los alumnos discriminar aspectos negativos relacionados con la convivencia democrática.

Estos modelos educativos parecen debatirse constantemente en esa duda cartesiana entre el cuerpo o la mente como regidores de los contenidos y la aptitud o no de una enseñanza de la filosofía en las aulas. El cuerpo compondría el currículo, la acción o actuación sobre la mente, el orden cognitivo, y, por tanto, creador del propio currículo. El cuerpo está sometido a las leyes que ordenan esos efectos. El movimiento y la respuesta de la acción resulta motivada por el interés que dará forma a los contenidos. El cuerpo, por tanto, define las actuaciones. El cuerpo es el que rige y educa. Nos referimos al cuerpo social, el *habitus,* (Bordieu, 1979). Se convierte en el "cuerpo" del cuerpo que resulta como naturaleza biológica, social y política. Y como todo cuerpo es adaptable para un óptimo funcionamiento.

La dificultad (o ventaja) para la filosofía es que no se adapta a ese mecanicismo y por lo tanto su movimiento es síncope, porque no entiende de funciones, (en esto coincide plenamente con el arte). Por ello a veces tiene ese aire de "asignatura marginal". Su falta de funcionalidad pragmática la relega, en ocasiones a un lugar parecido a un museo donde se la contempla igual que a un pedrusco del pleistoceno. Apartar a la filosofía de los currículos educativos, o en el mejor de los casos como hemos visto en los países señalados anteriormente, como simplemente un "algo a enseñar" es un acto de fosilización de la filosofía. En las aulas debiera insistirse en la actualidad del pensamiento filosófico. A través de la innovación, empleando para ello todos los recursos necesarios, entre los que estaría el dibujo, el cómic.

Afortunadamente algunos sectores de la cultura planetaria han puesto en alerta esta situación de la filosofía, vista por algunos sectores, como herramienta marginal en el trasvase de información (que no conocimiento) en la red de redes, base del entramado global. La divulgación, como hemos visto en el apartado 3.3, es un gran logro en ese proceso de desfragmentación que pretende revertir la penosa situación de nuestra filosofía. También he hablado de los peligros en el excesivo y discriminado uso de ciertos medios que se utilizan en esa divulgación. Para algunos sectores lo importante es que se hable de filosofía, al precio que sea. En esto no estoy en nada de acuerdo. Si queremos que en las aulas se siga enseñando filosofía, debe aplicarse cierto rigor. Siempre los medios divulgativos han de sumar y no restar; deben servir de puente al núcleo central de los problemas que suscitan las preguntas filosóficas.

En este apartado he analizado ciertas inquietudes sobre la enseñanza de nuestra especialidad. Inquietudes compartidas y discutidas entre alumnos y profesores. También entre personas ajenas que pertenecen a otras especialidades o que simplemente les llama la curiosidad por nuestra filosofía. Ya comenté al inicio del trabajo la expectación que despierta nuestra filosofía y el sustantivo filosófico que se aplica de forma universal a todo aquello que suscita cierto interés desconocido.

Acabamos este apartado señalando la posición de la filosofía en nuestro sistema educativo vuelve a retomar cierta relevancia en el currículo escolar de secundaria y bachillerato. A pesar de los zarandeos aludidos anteriormente, parece querer volver a una presencia en los debates que surgen por grandes cambios que en nuestra sociedad se llevan a cabo.

4.1. Unidad Didáctica

Paso a continuación a presentar la unidad didáctica destinada al Taller de Cómic. Para su realización se ha seguido el marco teórico arriba expuesto. Una vez aclarado la forma en que se constituye un cómic, y su posible aplicación como herramienta pedagógica en el estudio de la filosofía situaré los aspectos prácticos que desarrollarían todas y cada una de las actividades, en base a la cuestión que suscita la pregunta sobre la identidad. Esta cuestión es el punto de partida de la unidad didáctica. Ha llegado el momento de situarnos frente al espejo y dialogar sobre ese enigmático ¿quién soy yo?

4.2 ¿Quién soy yo?

El periodo de la adolescencia es de los más importantes, según criterios de la OMS, en la formación de la personalidad del individuo. Es un periodo comprendido entre los ocho a los casi veinte años de edad. Dentro de esa etapa surge la interacción entre iguales, es decir el grupo formado por personas con afinidad que les une con ciertas peculiaridades como el carácter, aficiones, ideas sobre el mundo, la familia etc.

En ese período, muy pronto, surge la pregunta referente a la identidad del adolescente, de la persona. También la autonomía en algunos criterios que se toman en el núcleo familiar y en sociedad.

Los alumnos de cuarto de la ESO, cuyas edades comprenden los quince y dieciséis años, tienen asentados algunos aspectos de esa interacción entre iguales. La pregunta por su identidad, en cierta medida ha sido respondida por el bagaje cultural, pero se trata de una idea recursiva que irá apareciendo de vez en cuando, con mayor o menor intensidad.

La búsqueda de identidad en el adolescente es un tema muy recurrente a la hora de producir contenidos de entretenimiento o divulgación en el terreno educativo. Desde los videojuegos, películas, series de televisión, libros, cómics o novelas gráficas.

El cine, por ejemplo, ha ilustrado perfectamente el carácter intempestivo de este período del ser humano (*Rebelde sin causa*, *Al este de edén*, *Capitán a bordo*).

La literatura, igualmente, ha creado historias realistas y ficticias con los adolescentes como protagonistas (Bajo la misma estrella). El vínculo, común en todos estos recursos, es ese espejo en el que el adolescente mira, intrigado por la imagen reflejada. La imagen es su aspecto superficial, es un reflejo de su personalidad.

Un personaje supone una actuación de algo o alguien a través de un medio de representación. Una representación de la persona, animal o cosa; la persona es diferente, no lo que se proyecta ni lo que se ve. Persona es un conjunto de elementos que construyen al ser humano como unidad. El personaje es la representación de la persona.

Tenemos pues el primer aspecto importante a tratar en el Taller de Filosofía: la búsqueda de la identidad, ese ¿quién soy yo?

Nada más plantear la cuestión surge el problema de triar posibles respuestas que se adapten al objetivo del taller. Desde la filosofía sabemos que es una pregunta abierta a interpretaciones y al propio análisis de la misma pregunta. ¿Por qué preguntar quién soy? Tan importante es ir más allá de lo que la simple observación arroja. Más allá de lo físicamente constatable. Visto así cuadraba con la metafísica, la propuesta de análisis de la realidad y el conocimiento que se planteó en Grecia de todo ello.

La pregunta de ¿quién soy yo? arroja respuestas varias. Desde las ciencias podemos acercarnos a explicaciones biológicas, físicas, químicas y un largo etcétera. Que las respuestas que nos den sean satisfactorias, dependerán de otros factores que más adelante pasaremos a citar. Ahora basta con saber, que es una pregunta compleja, y por ese lado, la filosofía saca pecho, porque en esas aguas, las de la complejidad, es donde mejor se mueve.

Para entender un poco los pasos que seguimos a la hora de ir concretando sobre la dicotomía persona- personaje, añadiremos una segunda pregunta a la de ¿Quién soy yo?, la que nos propone en su libro el alemán Richard David Precht: *¿Quién soy yo… y si soy alguien, cuántos?* (2009).

Una buena propuesta para nuestra idea de personaje es cuánto podríamos extraer de lo que llamamos persona. El adolescente en más de una ocasión se planteará esta duda sobre su identidad. Se preguntará si es lo que ve en el espejo, en una fotografía o un video, si es lo que dicen de él en las etiquetas que indican algo de su persona. Un personaje de novela también posee esas etiquetas. Un ejemplo de lo que digo sería un posible inicio de guion: Soy… el mundo.

Pertenece al futuro, es un pasajero de una nave estelar, es alto, pelo rubio y ojos verdes. Al terminar su faena, en su dormitorio, frente al espejo, desnudo, es otra cosa. El personaje se ha extendido transformado. Es un cuerpo sin etiquetas. Pero sigue la pregunta machaconamente. Hasta que cansado se va a dormir. Podría ser éste un buen personaje para la propuesta del taller.

- ¿Qué eres?

- una astronauta

A quién, siendo niño, no le han dicho alguna vez:

-y tú, de mayor, qué quieres ser.

-Es decir que serás otra persona…

En realidad, seremos un personaje, uno de tantos que podríamos ser o representar. Seremos eso sí, la misma persona, pero con características distintas.

Plantear estas cuestiones a jóvenes adolescentes puede ser algo interesante pues hoy más que nunca las capas de esa apariencia en las que se ve envuelta la persona son considerables, amplias y acompañadas por medios alrededor que duplican, triplican…n-plican la personalidad de la persona. Hablamos del terreno del mundo virtual, de avatares, de perfiles, nicks. El personaje que sugiera el alumno servirá para anclar ese largo proceso de espejos virtuales.

-Soy un astronauta -No

soy otra cosa. –

¡Un astronauta!... y

esta es mi vida.

El cómic será el terreno donde anclar al personaje y ejemplo en la interacción con una realidad ficticia. En ese plano se creará la historia y por tanto se construirán los elementos de esa historia. Y a partir de ahí se inicia el diálogo entre nosotros y la historia. El personaje nos hablará de su yo, de sus sentimientos, miedos, angustias, de su forma de interactuar con los otros. De su otredad y de su mismidad.

Un buen ejemplo para entender lo expuesto hasta ahora sobre persona y personaje, el que nos da Yukio Mishima en su libro *Confesiones de una máscara* (1949).

Se trata de un libro algo difícil de digerir en ciertos episodios pero que refleja bien la idea de ocultación a partir del uso de una máscara. Lo que oculta sería la persona, el íntimo retrato del que porta la máscara, en lo bueno y lo malo. Lo que oculta sería el personaje histriónico, dramático que se ve a diario con la apariencia vivida, lo que deviene, surgiendo en instantes de conciencia colectiva con el mundo. Para el protagonista, personaje del propio Mishima, desde el nacimiento tiene que sortear su deseo más íntimo y oculto (por la máscara), de vestirse con ropas de mujer, tener relaciones con personas de su mismo sexo; ser, en definitiva, lo que la máscara le impide ser. Una máscara que a veces le proporciona seguridad y una particular manera de protegerse ante los demás con su frágil salud.

El concepto de “real” está en la esencia que distingue a la persona del personaje. La literatura hace claramente una distinción entre persona y personaje, diferenciando entre personajes literarios y personas reales. El concepto de “real” está pues en la esencia que distingue el ser persona del ser personaje. Para entender esta dicotomía entre ambos términos podemos servirnos de varias formas de expresión como la del arte, la literatura, el psicoanálisis. El personaje está destinado para el desarrollo e ilustración de la obra de arte, inspirándose en el mundo real. En el cine y el teatro la variedad de personajes que surgen es representada por actores. Los dibujos son representaciones, imágenes bidimensionales o tridimensionales que ilustran las historias del cómic. El lector o espectador es la pieza que acompaña a los personajes considerándolos reales.

Los personajes se clasifican dependiendo de la participación en la historia. Los personajes primarios o principales son los más importantes en la trama argumental. Los secundarios son los de reparto y tienen una función de acompañamiento en el desarrollo de la historia.

Los personajes pueden ser protagonistas y contrarios que se enfrentan a los primeros. También se suelen clasificar por el aspecto psicológico en personajes planos, irrelevantes con poca carga emotiva y redondos que mantienen la tensión emotiva.

Desde el punto de vista de la filosofía la cuestión es algo más compleja. La relación entre persona y personaje es analizada desde el carácter simbólico y las referencias que se hacen hacia el mismo ser de la cuestión. Un ejemplo lo tenemos en Lacan que considera que lo "real" está "ahí" pero fuera de nuestro alcance. En apariencia, algo más sencillo, Marx dice que la persona es la realidad íntima del ser que se esconde tras el personaje para ofrecer al mundo.

4.3 El concepto de persona.

Este concepto es y ha sido tratado profundamente en filosofía a lo largo de su historia. Desde el pensamiento griego clásico este concepto expresa el carácter singular de cada individuo. A continuación, en las concepciones cristológicas de los siglos lV y V se relacionaba con la figura de Dios para luego pasar a definir la persona como un ser dotado de razón y autoconocimiento de su propia identidad.

A partir del pensamiento moderno, la idea de persona se relaciona con la de "yo". De esta manera se ponía distancia a las concepciones un tanto metafísicas.

El existencialismo situaría a la persona fuera del "yo" que en Heidegger se radicaliza en el *dasein* que no refiere ni a una sustancia, cosa u objeto. El *dasein* estaría en el "ahí fuera", arrojado pero cerrado a la trascendencia.

A parte de la óptica que nos sirve la filosofía tenemos las aportaciones de otros contextos como son el sociológico que define a la persona como un "yo" inscrito en sociedad al mismo tiempo.

La psicología, por su parte, designa a un ser concreto que abarca tanto el aspecto físico como psíquico.

4.4. Enseñar con dibujos

Probablemente sea la manera más antigua de transmitir un mensaje o enseñar algo a otros. Antes de que apareciera la escritura tal como la conocemos actualmente, la imagen era el medio de comunicación. Los llamados pictogramas que poblaban paredes, monumentos y estelas.

Se suele decir que una imagen vale más que mil palabras. Esto se constata por el carácter simbólico y a la vez tan directo del mensaje que llega a nosotros. En cierta manera escribimos de manera simbólica porque las ideas las visualizamos previamente a ser transcritas al papel. Una flecha indica la dirección, o un rectángulo blanco inscrito en un círculo rojo nos indica la prohibición. Entre las técnicas más modernas de lectura rápida nos dicen que al leer se hace un doble proceso visual por un lado y de búsqueda cognitivamente de la imagen que representan las manchas de tinta en el papel. Un doble esfuerzo que retrasa el tiempo de lectura. La idea sería que recibiéramos lo más rápidamente posible la imagen simbolizada en cada palabra. Así de esta manera el dibujo tiene tanta importancia que la escritura. El dibujo está plenamente cargado de significado y el sentido que le demos estará plenamente corroborado por los sentidos.

Además, enseñar con dibujos tiene una ventaja añadida a la simple escritura. Es más divertida y motivadora.

4.5. Creación de un cómic: personaje, guion y página de cómic.

Hacer un comic no es tarea fácil. En el esfuerzo de unir dibujo y palabra el autor o los autores tienen una dificultad añadida que es la brevedad. El espacio en el que se tiene que desarrollar una historia, un cómic, puede verse en una página en dos en cuatro en sesenta. No hay un número de páginas establecido. El punto de partida es la idea, el germen de la idea que está en la cabeza del autor o autores.

En primer lugar, la palabra se lleva a cabo a través de la escritura, una escritura que contendrá parte del cómic. En otro lado el desarrollo del dibujo. El lector es el elemento que fusiona las dos partes: escritura e imagen completando el proceso creativo; el lector cierra el círculo, el cómic empieza a hacerse, a través de los movimientos curvilíneos el dibujante va trazando en su papel el acercamiento. La idea que ha desarrollado el guionista va haciendo pequeños trazos, algo turbios, titubeantes, no hay una claridad en esto. El dibujante es como el guionista un poco ciego en estos primeros momentos. El trabajo es interior. No hay nada. Nada seguro, nada establecido. La parte más importante del proceso creativo de un cómic. No hay nada, sólo líneas curvas, rectas, una figura que rompe la blancura del papel. Empiezan a emerger formas, sombras, algún proyecto de perspectiva, un encuadre, otro encuadre; se empieza a jugar con la proporción de las viñetas y el dibujante va pensando que es lo que más conviene, que elementos conviene destacar y que elementos ocultar. Es un juego. Comienza un juego, una danza entre la palabra y el dibujo.

Terminado el proceso de boceto se detiene el proceso y se estudia, se analiza. Se ven las formas, la coherencia con el texto. Se quitan o se ponen nuevas viñetas. Se afirman las perspectivas. se concretan los planos. Se dejan espacios donde irán los textos. Se comienza a pensar en el texto, la palabra empieza a tomar conciencia; en el propio cómic, en su existencia.

El paso siguiente es la fijación de la línea, la delimitación exacta de los espacios, la suposición de las sombras, la aparición de la luz. El encuadre se concreta. Las figuras en algunas viñetas salen fuera; quedan fuera de plano. Se piensan los efectos; en hacer llegar al lector la sensación de velocidad de luz; se le hace sentir el dolor, la fuerza, la rabia; se enfrentan los personajes, se retratan los personajes. Se ponen las palabras en los labios de los personajes, el cómic comienza a hablar. Aquí ya no hay autor, el autor desaparece. Al final solo serán los nombres en la portada. Realmente el autor será el lector, el que introducirá su mirada, sus sentidos, el olfato, su sentido auditivo, todos sus sentidos están dentro del cómic, en cada viñeta, en cada plano, cada encuadre, en cada perspectiva. El cómic tiene un ritmo y una velocidad que el lector percibe y que el lector organiza. El lector marca los tiempos. El espacio fue creado y se han marcado unas pautas. Pero al final es el autor- lector quién despliega espacio y tiempo. El paso entre las viñetas es el justo y necesario, ese tiempo ha sido medido durante el proceso de creación.

El cómic ya tiene forma. Queda definir el color. Por la ausencia, si no hay color, se busca crear masas oscuras que den todo el dramatismo necesario. Para ir en consonancia con el texto estas manchas se aplican para crear el ambiente necesario; se utilizan otros medios, como tramas que darán un efecto tridimensional, de lejanía. Éstas nos permiten adentrarnos en el mundo creado por el artista. Aquí los recursos son iguales que en cualquier obra plástica. Hay primeros planos. Planos intermedios. la lejanía, el horizonte; se utilizan todo tipo de efectos. Si han de estar los rayos del Sol, éstos tienen que proyectarse sobre los edificios.

La composición de la viñeta sigue el esquema clásico de cualquier pintura. La composición puede ser en L, puede ser horizontal, vertical; puede haber un plano, su objetivo desde el cual se ve lo que ve: el personaje. Puede reflejar la alegría, puede reflejarse el llanto y la fiesta. Puede ser infantiles puede ser para adultos puede ser de ambos.

El cómic es risa. Es cómico, el cómic puede ser drama, terror. Puede asustarnos, conmovernos, y, sobre todo, puede hacernos pensar. Es quizás, el objetivo del cómic de los ochenta: el personaje nos habla y nos transmite su intimidad, nos cuenta algo. Se ha hecho muy humano. Se trata de un personaje que trabaja la tierra. Y que se expresa mediante las formas. La calidad del dibujo ya no es tan cómica. Se acerca a la realidad. Un hecho con el que muchos autores comienzan a experimentar. La fotografía como soporte, como referencia para sus viñetas. Los temas tratados por el guionista- escritor contienen los elementos propios de la literatura. Aquí el cómic comienza a tener ese aire de cine de autor. Quizás por querer reivindicar su labor. Hacer que le devuelvan lo suyo. Su lugar en la obra. los años sesenta a ochenta. Como hemos dicho, el autor cede ese lugar al lector, deviene así la muerte del autor. En el cómic pueda sonar excesivo, pero es que en el cómic no se tiene muy claro quién es el autor. ¿Quién es el autor?, ¿el escritor, el dibujante, el colorista, o el amo de la editorial?

El cómic se hace entonces, mediante la suma de décadas, que va desde la posguerra hasta los años ochenta. El cómic como bien hemos dicho antes tiene implicaciones con la literatura y el cine. La cultura de ese periodo, cuyo proceso cambia y se manifiestan los fenómenos artísticos. Hay un interés generalizado por romper con la estructura anterior haciendo que la década de los sesenta y ochenta convivan una amalgama de interpretaciones a todos los niveles artísticos. En los sesenta como ya veremos más adelante la contracultura marcó un hito en la producción artística En el cómic, el movimiento underground es una parte importante. Los temas que se trata están ligados a la sociedad. Y cómo el hombre va descubriendo otra forma de ser.

La juventud cambia de pensamiento: Ya no entiende de valores añejos y lo suplanta por una libertad en el pensamiento y las actitudes hacia sí mismo y hacia los demás. En ese período, el concepto principal era la experimentación. No se podía vivir sin experimentar, y eso se asumió en todos las manifestaciones artísticas y culturales.

Un segundo punto importante a la hora de hacer un cómic es la creación de un personaje. El alumno debe esforzarse en conseguir en el personaje aunar rasgos de su propia personalidad, tanto físicos como psicológicos. Pero no a modo de un avatar, no ha de ser un calco, sino una representación que sugiera algo, pero no del todo a él mismo. El personaje puede ser un sueño, un anhelo, una quimera, o, un retrato realista de un recuerdo.

Escribir un guion para un cómic no es tarea fácil. En el texto debe quedar reflejado todo cuanto aparezca en la historieta. En internet hay muchas páginas que enseñan la técnica de un guion. Para el presente taller se enseñarán los pasos básicos en la confección del guion.

Este apartado es otro de gran importancia pues entraña algunos aspectos muy importantes a la hora de maquetar las viñetas. Algunos cómics publicados son ya de por sí una obra de arte en el diseño y maquetación de las páginas. Se enseñará en el taller estos aspectos de edición.

4.6. Recursos para la realización gráfica de un cómic (dibujo, fotomontaje)

Los recursos gráficos con los que el alumno cuenta a la hora de realizar un cómic son muchos y variados. En cuanto al dibujo se refiere, un cómic puede ser creado con el simple uso de un lápiz a el uso de tabletas gráficas digitales donde se dibuja directamente en la pantalla. Podemos emplear el color o limitarlo al blanco y negro. Según la temática se emplea distinta técnica.

En el taller, para aquellos alumnos que lo prefieran, podrán optar por otras técnicas como el fotomontaje, mediante recortes de fotografías o el uso de programas digitales como es el Photoshop.

En la última sesión se procederá a exhibir los trabajos de los alumnos, en el espacio que se acuerde con la dirección del centro. A partir de ese momento se hará una conferencia que dirigirá el jefe de departamento de Filosofía junto al profesor encargado del taller y los alumnos. Se presentará la propuesta del taller de Filosofía poniendo en la mesa todos los aspectos tratados por los alumnos.

La filosofía debe quedar bien presentada en los cómics pues en la actividad el mayor peso es de la filosofía. Debe quedar claro ante los presentes lo que se ha buscado con el taller. Satisfacer todo lo posible la pregunta que es el tema: ¿Quién soy?

5. EL MÉTODO DOCENTE

Al tratarse de un taller de filosofía que tendrá distintos momentos de desarrollo, combinando el estudio de teoría para aclarar algunos conceptos claves, con otros momentos del desarrollo práctico del cómic. La metodología o método docente utilizará distintas formas de aprendizaje, de tal manera que podemos hacer uso de ellos de la manera más conveniente

En primer lugar, nada mejor para tratar términos y conceptos de filosofía, que el empleo del método analítico. Un correcto uso del lenguaje filosófico aclara errores y permitirán al alumno tener claro algunos aspectos formales de su historieta.

Una parte muy útil sería intercalar distintos métodos con el analítico. Por ejemplo, el dialógico y el dialéctico. El primero consigue el *feedback* necesario entre profesor y alumnos para las sinergias para una buena recepción de los contenidos del taller. Con este método se consigue que el alumno no se sienta evaluado constantemente. Y los posibles errores se subsanen de forma natural, compartiendo todos de las posibles soluciones.

Un tercer método importante para la recepción tanto teórica como práctica sería el empleo de la instrucción directa. Se trata de un método en el que el profesor utiliza gran parte de la clase para explicar, siguiendo unos pasos, en forma de monólogo, alguna parte concreta del tema. Seguirá el profesor primero una fase informativa y técnica, luego una más informal o coloquial que permita asentar los principios para el desarrollo del trabajo. La base de una buena lección magistral es la transmisión de información antes que el aprendizaje. El alumno de esta forma adquirirá información que le hará trabajar con confianza en el desarrollo de su historieta.

Los distintos métodos no son cerrados pudiéndose simultanear con ellos a lo largo de la clase. Se trata de unas herramientas que bien usadas permitirán que el taller fructifique en buenos resultados.

La metodología propuesta para este taller sigue las explicaciones y contenido para el Taller de Filosofía que se recoge en el BOCYL en la ORDEN EDU/589/2016, de 22 de junio, por la que se regula la oferta de materias del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica en tercer y cuarto curso de educación secundaria obligatoria, se establece su currículo y se asignan al profesorado de los centros públicos y privados en la Comunidad de Castilla y León.

El Taller de Filosofía se plantea como una materia práctica en la que los alumnos deben trabajar por sí mismos diversas problemáticas filosóficas que tengan como punto de partida la vida cotidiana. Se concibe pues como una actividad consistente en “hacer filosofía” a partir de situaciones de la vida que plantean determinados problemas filosóficos.

El objetivo es, por tanto, tratar desde una óptica filosófica los temas que más les interesen y que más cercanos les sean, así como animar a los alumnos a pensar por sí mismos sobre

problemas de índole filosófica, conectados con la etapa escolar en la que se encuentran, con la ayuda de lo que han pensado los filósofos sobre dichos problemas.

No se trata de hacer un desarrollo teórico que los alumnos deban memorizar; la pretensión es muy diferente que el propio alumno, con la orientación del profesor, investigue, analice y evalúe las soluciones filosóficas dadas a las diferentes problemáticas y extraiga sus propias conclusiones.

El Taller de Filosofía, por su carácter propio, contribuye a desarrollar las competencias sociales y cívicas, dado que estas "implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social". Asimismo, contribuye al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, entendida como "el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes". Y, por último, contribuye a desarrollar la capacidad creadora y de innovación (creatividad e imaginación; autoconocimiento y autoestima; autonomía e independencia), y el sentido crítico y de la responsabilidad, por lo que contribuye al desarrollo de la competencia "sentido de iniciativa y espíritu emprendedor".

5.1. Normativa y Contenidos

Vamos a continuación, a exponer los puntos que se aprecian en la legislación ofrecida por el BOCYL, en su sentido general y específico, especialmente relevantes en relación las cuestiones de la identidad que será motivo de nuestra actividad práctica de la unidad didáctica. Para la realización del personaje se analizará previamente el apartado de contenidos que alude a la identidad personal. Estos aspectos son:

- La identidad personal: ¿Quién soy yo? ¿Existe el yo?
- ¿Qué significa "ser uno mismo"?
- ¿Es posible "ser uno mismo" en la sociedad del "hiperconsumo"?

Así mismo cada alumno podrá libremente elegir aquellas partes de los contenidos que mejor considere se adapten a su cómic, y que se contemplan en los citados contenidos del BOCYL. A modo de ejemplo podrían tratar sobre Metafísica, estética, ética, etc.

Dentro de la programación del taller se sugieren algunos temas que sirvan de orientación a la hora de enfocar el cómic.

Historia de la Filosofía:

- Platón y el mundo de las ideas, el mito de la caverna, el carro alado.
- Los estoicos y la fortaleza moral.
- Descartes y el cogito.
- Kant y la idea del bien como ley universal.
- Nietzsche y el superhombre.
- Marcuse y el hombre unidimensional

La idea que motiva la propuesta educativa es que el cómic tenga un cierto "aire filosófico", que refiera a una temática, problema, dilema o cualquier cuestión relevante para la filosofía.

5.2. Temporalización

Las actividades antes señaladas se concretarán en las sesiones correspondientes. El taller se lleva a cabo durante el primer cuatrimestre del curso cuarto de la ESO. Consistirá en once sesiones, una sesión por semana. La estructura del taller queda reflejada en la siguiente tabla:

SESIÓN	DESARROLLO
PRIMERA	presentación del taller y lectura del programa. Explicación del taller y preguntas por parte del alumnado.
SEGUNDA	Escritura de un guion para cómic. Técnica de escritura de un guion. Creando un personaje de Cómic. La idea filosófica de la historieta.
TERCERA	
CUARTA	

QUINTA	Técnica de realización gráfica de un cómic.
SEXTA	Algunas pautas en la realización mediante el empleo de herramientas de dibujo, diseño gráfico por ordenador (Photoshop).
SÉPTIMA	Tipo de plantillas, el uso del “bocadillo” en los diálogos.
OCTAVA	Presentación por parte de cada alumno de su cómic
NOVENA	
DÉCIMA	Exposición de los cómics
UNDÉCIMA	Debate en clase

5.3. Competencias

En el marco de la actual ley educativa tenemos presentes las competencias clave en nuestro trabajo tal y como exponemos en la siguiente tabla:

Competencia en comunicación lingüística	Resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva. Para ello el individuo dispone de su repertorio plurilingüe, parcial, pero ajustado a las experiencias comunicativas que experimenta a lo largo de la vida. Las lenguas que utiliza pueden haber tenido vías y tiempos distintos de adquisición y constituir, por tanto, experiencias de aprendizaje de lengua materna o de lenguas extranjeras o adicionales.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	La competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología inducen y fortalecen algunos aspectos esenciales de la formación de las personas que resultan fundamentales para la vida. La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.
Competencia Digital	La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital. Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas.
Competencia para Aprender a aprender	Es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales. Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de autoeficacia. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto. Esta competencia está presente en los ámbitos personal, social, escolar y laboral en los que se desenvuelven las personas, permitiéndoles el desarrollo de sus actividades y el aprovechamiento de nuevas oportunidades. Constituye igualmente el cimiento de otras capacidades y conocimientos más específicos, e incluye la conciencia de los valores éticos relacionados.

Conciencia y expresiones culturales	La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades. Así pues, la competencia para la conciencia y expresión cultural requiere de conocimientos que permitan acceder a las distintas manifestaciones sobre la herencia cultural (patrimonio cultural, histórico-artístico, literario, filosófico, tecnológico, medioambiental, etcétera) a escala local, nacional y europea y su lugar en el mundo. Comprende la concreción de la cultura en diferentes autores y obras, así como en diferentes géneros y estilos, tanto de las bellas artes (música, pintura, escultura, arquitectura, cine, literatura, fotografía, teatro y danza) como de otras manifestaciones artístico-culturales de la vida cotidiana (vivienda, vestido, gastronomía, artes aplicadas, folclore, fiestas...). Incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos y la identificación de las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad, lo cual supone también tener conciencia de la evolución del pensamiento, las corrientes estéticas, las modas y los gustos, así como de la importancia representativa, expresiva y comunicativa de los factores estéticos en la vida cotidiana. Dichos conocimientos son necesarios para poner en funcionamiento destrezas como la aplicación de diferentes habilidades de pensamiento,

	perceptivas, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas. La expresión cultural y artística exige también desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad expresadas a través de códigos artísticos, así como la capacidad de emplear distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos. Además, en la medida en que las actividades culturales y artísticas suponen con frecuencia un trabajo colectivo, es preciso disponer de habilidades de cooperación y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las contribuciones ajenas. El desarrollo de esta competencia supone actitudes y valores personales de interés, reconocimiento y respeto por las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, y por la conservación del patrimonio. Exige asimismo valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades y la realización de experiencias artísticas compartidas. A su vez, conlleva un interés por participar en la vida cultural y, por tanto, por comunicar y compartir conocimientos, emociones y sentimientos a partir de expresiones artísticas.

Competencias sociales y cívicas	Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social. Se trata, por lo tanto, de aunar el interés por profundizar y garantizar la participación en el funcionamiento democrático de la sociedad, tanto en el ámbito público como privado, y preparar a las personas para ejercer la ciudadanía democrática y participar plenamente en la vida cívica y social gracias al conocimiento de conceptos y estructuras sociales y políticas y al compromiso de participación activa y democrática.

Las competencias clave en el Sistema Educativo Español, tal y como son enumeradas y descritas en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato en el apartado concerniente a la competencia cultural y artística que interesa a nuestro Taller de Filosofía dice:

> La competencia cultural y artística supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos. El conjunto de destrezas que configuran esta competencia se refiere tanto a la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, la aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

De Seco, (2003) definió las competencias dentro del orden del *saber hacer* que reúne una serie de habilidades y conocimientos que se aplican en la obtención de buenos resultados tanto en el terreno profesional como laboral Lo dicho compete pues, a un aprendizaje basado en competencias y que se contempla por su transversalidad, y por ser dinámico e integral.

> Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un "saber hacer" que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias y la vinculación de este con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.
>
> Además, este aprendizaje implica una formación integral de las personas que, al finalizar la etapa académica, deben ser capaces de transferir aquellos conocimientos adquiridos a las nuevas instancias que aparezcan en la opción de vida que elijan. Así, podrán reorganizar su pensamiento y adquirir nuevos conocimientos, mejorar sus actuaciones y descubrir nuevas formas de acción y nuevas habilidades que les permitan ejecutar eficientemente las tareas, favoreciendo un aprendizaje a lo largo de toda la vida". (p. 13)

5.4. Contenidos, criterios e instrumentos de evaluación

Para el Taller de Filosofía hay que seguir los criterios que marca el BOCYL número 122 del 2016 en su página 29175, siguiendo la ORDEN EDU/589/2016, de 22 de junio, en ella se establecen los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables tal y como exponemos en la siguiente tabla:

CONTENIDOS	**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**	**ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES**
La identidad personal: ¿Quién soy yo? ¿Existe el yo? ¿Qué significa "ser uno mismo"?	1. Comprender en qué consiste el carácter específico del ser humano. 2. Comprender la profundidad de la pregunta "¿quién soy?", conociendo	Define y utiliza conceptos como personalidad, temperamento, carácter. Define y utiliza el concepto de persona.

¿Es posible “ser uno mismo” en la sociedad del “hiperconsumo”?	algunas respuestas dadas desde la psicología y la filosofía, reflexionando y valorando la importancia de conocerse a uno mismo y expresándolo por escrito 5.Reflexionar y argumentar, de forma escrita y oral, sobre el concepto de persona.	

Tenemos tres partes importantes: contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables. Los tres apartados permitirán al alumno y al profesor el desarrollo del taller pues son correlativos a la pregunta central del taller: ¿Quién soy yo? Los estándares servirán para comprobar que los alumnos han adquirido bien los contenidos y las competencias que a través de ellos están presentes.

La filosofía puede y debe suministrar al alumno fundamentos para emprender los contenidos. La Historia de la Filosofía servirá para justificar la existencia de la problemática que los asuntos filosóficos han tenido y tienen a lo largo de la historia. El cómic debe ser considerado un modo de ilustrar esos asuntos que se plantean a lo largo del taller, siempre y cuando se adapten a los contenidos que son a la vez directrices buscando siempre la coherencia argumental que se pide y se sigue a la hora de estudiar Filosofía.

En cuanto a los criterios de calificación se seguirán los siguientes:

Trabajos	Guion, realización gráfica del cómic	60%
Evaluación continua	Estudio teórico, participación en clase, intervenciones en debates	30%
Asistencia a todas las sesiones	Participación en las sesiones	10%

5.5. Atención a la diversidad

La Ley Orgánica de Educación (LOE) de 2006, modificada en 2013 por la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), recoge en sus principios educativos, por un lado, la flexibilidad —concepto clave para adecuar la educación a dicha pluralidad— y, por otro, la propia atención a la diversidad —entendida como un precepto pedagógico que pretende dar respuesta a todas las necesidades educativas, condiciones personales, de ritmo o maduración que presente el alumnado—. El plan educativo de atención a la diversidad aborda todas estas cuestiones, adaptando la propia respuesta educativa.

5.6. Elementos trasversales

Los elementos transversales que se han de tener en cuenta son los establecidos en el artículo 6 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

Para un mejor desarrollo de todos los aspectos vinculados a los elementos transversales, los centros docentes colaborarán en las campañas de sensibilización y formación que sobre los mismos lleven a efecto directamente las administraciones públicas o estén expresamente avaladas por las mismas, a través de la organización de todo tipo de actividades adaptadas a la etapa evolutiva del alumnado, en seguimiento de lo dispuesto en la disposición adicional novena del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre.

6. CONCLUSIONES

Las conclusiones que se llegan en este trabajo sobre la relación entre filosofía y cómic son complejas y abiertas a interpretaciones. Por lo que creo que presentar una serie de conclusiones estaría al mismo nivel del estado de completitud que hemos criticado anteriormente en el apartado de la *derivación didáctica.* Una actitud contraria a la que motivó la pregunta sobre las citadas relaciones. El afán es mantener un espíritu abierto a una filosofía perenne. Una filosofía transversal con el arte, pues éste es entendido como herramienta vehicular del pensamiento e ideas que nutren los procesos creativos que involucran los soportes plásticos, físicos con los que el artista se maneja en su devenir-artista. En una sociedad actual, es imprescindible no perder de vista estos criterios a la hora de relacionar la filosofía con el arte. Ambas disciplinas son peculiares y sin un *telos* definido porque, entre otras cosas, no lo necesitan para su existencia.

Por otro lado, hablar de conclusiones en un trabajo en el que estamos involucrados en ese devenir- artista nos resulta incómodo por lo que de autobiográfico tienen algunos

contenidos expuestos, de ahí que hablemos más bien de inclusiones, a modo de notas distribuidas en dos partes de un mismo ser, cuerpo bicéfalo que rigen simultáneamente según avanzan las horas del día: cómic durante la letanía del amanecer y filosofía durante los interludios del sueño.

Escribir sobre arte es complicado si el que lo hace lo vive a la vez, pues implica una descripción de uno mismo. Implica, entonces, hablar de nosotros como practicantes y a la vez como teóricos del arte del cómic. Ambas actividades no debieran ser un problema para el desarrollo de un trabajo como el que construimos. Pero, sí lo es. Resulta complicado diferenciar los ámbitos pues con suma facilidad se mezclan ideas y conceptos. De ahí la importancia que damos a los trabajos de Will Eisner y Scott MacCloud, pues los dos entendieron que la mejor forma de exponer sus correspondientes teorías es a través de mezclar dibujo y palabra. Nos referimos a sus publicaciones en forma de cómic- book.

Pero antes de teorizar sobre la historieta ambos autores desarrollaron sendas carreras como ilustradores. Ya fuese por encargo de alguna editorial o por sus propios proyectos, durante años trabajaron llenando a mano cada una de las viñetas de sus obas. Para ello tuvieron que recurrir, entre otras fuentes, a la imaginación y a sus propias experiencias. En éstas, se encuentran la génesis de sus teorías. Will Eisner es un ejemplo de lo que decimos, escribió y realizó la primera novela gráfica, *Contrato con Dios (1978),* con él y su obra cerraremos este trabajo.

Contrato con Dios está considerada la primera novela gráfica. Su autor la presentó a varias editoriales, pero no entendieron el trasfondo de la obra, pues, entre otras cosas, las historias que contaban se alejaban mucho del tipo de cómic que el público demandaba. El formato también era desconocido; las historietas hasta entonces eran cortas y con temáticas como el western o bélicas. Eisner, en cambio ofrecía unas historias realistas de su tiempo y perfectamente ambientadas en los barrios de la periferia de la ciudad de Nueva York. En 1978 por fin vio la luz como publicación en forma de novela gráfica que incluía además de la que hemos citado, *Ansia de vivir* y *La avenida Dropsie* (1978).

Centrándonos en la primera parte diré que está dividida en cuatro historia cortas que reflejan las frustraciones de unos seres que deambulan por el barrio y que sufren las consecuencias de la segregación racial, el aislamiento y rupturas familiares, la violencia, la desilusión, y muchos otros problemas que adolecía la gran ciudad en los difíciles años treinta.

La primera de las cuatro historias alude al título genérico de la obra cuyo protagonista es un religioso que tiene una crisis de fe tras la muerte de su hija adoptiva. Algunos ven en esta historia la propia experiencia de Eisner que también perdió a su joven hija por leucemia. La segunda historia cuenta la historia de un cantante callejero que sufre la frustración por el encuentro con una chica que intenta aprovecharse de él. La tercera es una historia muy cruda que narra el acontecer de un hombre acusado injustamente. Y, por último, una historia entrelazada con personajes que se encuentran de vacaciones en la montaña.

Esta obra de Eisner reúne en sí cada uno de los apartados de este trabajo. Técnicamente hablando supone un ejercicio de primer orden por el dominio en cuanto a dibujo se refiere y que vemos reflejado en la perfecta captación del ambiente descrito en las imágenes. Un claro dominio de la perspectiva que contribuye a obtener una gran calidad técnica en cada viñeta. En cuanto al guion, la narración es muy ágil presentándonos a los personajes en toda su humanidad. Son personajes que odian y aman al mismo tiempo. Que sufren su acontecer pero que también nos transmiten sentimientos de alegría y de felicidad.

Will Eisner intentó en varias ocasiones que su obra fuese publicada y vendida en librerías como una obra literaria. Al final se consiguió uniendo ambas formas en un formato nuevo, llamado a partir de entonces como novela gráfica.

Concluimos esta pequeña reseña comentando un último apartado sobre su contenido filosófico. Will Eisner con esta obra abre camino a esa nueva concepción de cómic filosófico del que hemos teorizada a lo largo de este trabajo. Suponemos que el autor llevaba tiempo con la idea de fusionar elementos como la literatura y la filosofía en su trabajo. En los cuarenta aparece su icónico personaje llamado *The Spirit*, que ha tenido varias adaptaciones y que desde un principio Eisner, con este personaje va cambiando las concepciones tanto gráficas como narrativas de las historietas. Pero sería a partir de los setenta cuando empieza a vislumbrar todo el potencial que los cómics books tenían en su esencia como obra literaria y filosófica. En cuanto a lo segundo, sus obras *El arte secuencial* y *La narración gráfica* nos dan las claves en su concepción de arte invisible. Concepto clave para entender la relación entre filosofía y cómic.

Cerramos nuestro trabajo aludiendo a este maestro de la novela gráfica. Supongo que si Leonardo Da vinci hubiese dedicado parte de su tiempo a dibujar cómics, hoy hablaríamos de él en los mismos términos de Will Eisner. Se trata de dos seres que compartieron una

gran carga humanista pues no se conformaron con la simple representación artística. Leonardo como Eisner dieron suma importancia a la teorización de sus ideas. El primero dejó muchos manuscritos reunidos en sus *Cuadernos de Notas* (1475), donde incluye *El tratado de la pintura.* En él su autor nos enseña como formalizar una teoría del arte y de la pintura. Es un manual sobre la técnica pictórica, imprescindible para entender su obra y su contexto.

El *sfumato* que crea Leonardo tiene mucho de *arte invisible* pues crea los contornos sin líneas aparentes, solo las intuimos, a partir de superposiciones de capas de pintura. En el cómic pasa algo parecido pues intuimos la forma del sentido interno a través de superposiciones de ideas sin llegar a ser claramente definidas. El cómic, por tanto, es expresión artística, comprendida y desarrollada a través de medios gráficos claramente definidos y constatados en nuestro cómic filosófico, a través de la triada formada por el dibujo, la literatura y la filosofía. Todo ello reunido en una idea de arte que ha inspirado este trabajo y que forma parte del pluralismo estético de Tatarkiewicz (2002) *Historia de seis ideas,* y que nos define en su concepción del arte como "una reproducción de las cosas, o la construcción de formas o una expresión de tipo experimental que pueden deleitar, emocionar o conmocionar". (Tatarkiewicz, 2002, p. 28)

De su cita nos interesa destacar su concepción de arte que va más allá de las obras consagradas, obras maestras, consideradas como "elevadas" que discriminan a otras obras de arte más populares. Esta concepción de Tatarkiewicz, en cierta manera libera el exceso de formalismo que parece no tener nuestro cómic.

Epílogo

En el presente trabajo he hablado de filosofía, de literatura, de cómic, de innovación educativa en las aulas, de historia del arte, y otras cuestiones que se desarrollan a lo largo de este. También he dejado entrever nuestras implicaciones tanto artísticas como filosóficas en el proceso creativo y de redacción del citado trabajo. Por todo ello veo oportuno dejar constancia de nuestras inquietudes en el proceso de constitución del proyecto que estuvo inspirado a partir de un primer encuentro, ocasional, con el mundo del cómic. A continuación, relatamos cómo se produjo ese encuentro y las consecuencias que produjo en nuestra reflexión y actuación artística y filosófica para la realización de nuestro Trabajo fin de Máster.

El origen que motivó este trabajo vino a raíz del encuentro con nuestro vendedor de cómics al que aludimos en una de las primeras páginas del trabajo. Fue en el "Flöhmarkt" (mercado de las pulgas), de la ciudad de Kassel.

Nuestro espíritu por aquel entonces estaba atrincherado en la ciudad alemana, -fría como ella sola-. El desánimo de vernos alejados de nuestro país, con una lengua germana situada en las antípodas de la nuestra latina, me produjo un debilitamiento que prometía acabar antes de lo pensado con nuestra aventura allende los pirineos. En octubre se cumpliría el primer año de estancia en el pueblo de Niedermeisser, y a menos de que pasara un desastre natural en España que nos impidiese regresar en las primeras semanas de la siguiente primavera, volveríamos a nuestro amado país.

Regresamos a casa con nuestro lote de cómics y tras cenar los dispusimos sobre el escritorio como si de un tesoro se tratara. (En Alemania hallar cómics en castellano en el rastro era casi que te toque la lotería).

La primera lectura de aquellos cómics fue como recuperar el habla. Casi un año debatiéndonos entre unos vecinos húngaros y otros nativos nos habían sumido en el más profundo silencio. Con los primeros era casi un juego de *Scattergoris* en cuanto a la comunicación verbal se trataba pues había que inventar palabras y gestos para entendernos. Nunca habíamos gesticulado tanto, ni hechos tantos ruiditos para transmitir cosas cotidianas. Con los germanos, vecinos también, la cosa era aún peor pues ya de por sí la comunicación era casi inexistente, a penas un *Hallo* o un *guten Abend,* al cruzarnos en la escalera.

Esos cómics fueron el inicio a un estudio detallado por nuestra parte del mundo de la historieta gráfica. Por las tardes, después de regresar del trabajo, fui repasando cada viñeta, a la vez que estudiaba las últimas asignaturas de nuestro grado en filosofía, íba copiando algunos dibujos y aprendiendo la técnica de narrativa gráfica. La visita al rastro, aquella mañana, -fría como ella sola-, me adentró en el mundo del cómic.

De regreso a España, y tras recuperar paulatinamente el habla, comencé a trazar todo un arsenal de ideas para mis propias historietas. Probablemente ese tiempo de silencio había contribuido al hecho que describo; para nosotros fue como un resurgir de un periodo de laxitud y tristeza. El escritorio se convirtió en un auténtico laboratorio donde se combinaban el dibujo, los guiones, y un gran número de publicaciones de autores de cómic y teoría del cómic. De los primeros descubrí un mundo alejado de la idea de puro entretenimiento banal a uno caracterizado por una narrativa que recordaba, en parte a la literatura y en parte al cine.

Pasadas unas semanas iba comprobando como me resarcía de ese año fuera de casa. Las ilusiones se renovaron en cuanto a los estudios de filosofía y en la actividad artística. Las lecturas de los teóricos del cómic, Will Eisner y Scott McCloud irían configurando este afán por conocer la mecánica que está inscrita dentro de las historietas. También a través del trabajo de los propios autores de cómics se fue completando el análisis de este llamado noveno arte, para el trabajo final de Máster. En cada uno de los apartados he intentado – esperamos no ser *ostraizados a ningún gulag*- mantener la tensión -muy de cómic – con lo que considero importante a la hora de enseñar a través de la historieta: el punto de encuentro entre lo que se cuenta a través de las imágenes y la escritura y, lo más importante, el arte invisible subyacente que enraíza fuertemente con la filosofía.

En febrero leía el cómic *El Vigilante* de Moebius, y *Maus, relato de un superviviente* de Art Spiegelman. A partir de su lectura comencé a pensar en la posibilidad de que fuera el cómic el tema central de mi Trabajo fin de Máster. Hablé con nuestra tutora sobre la cuestión, y tras ver los posibles enfoques decidimos que trataría sobre la relación entre filosofía y cómic y su aplicación en el curso de la ESO, como herramienta pedagógica. (Debo agradecer enormemente su ayuda, paciencia y sabio consejo a la hora de tratar cada uno de los apartados).

El enfoque del trabajo desde un inicio estuvo motivado por el contacto que desde años he mantenido con el arte. Siempre ha estado presente en distintas formas o especialidades,

como el dibujo y pintura, la escultura, y la ilustración. Esta última ha sido la más reciente a partir de interesarnos por el cómic. Este enfoque ha tenido su lado bueno y otro no tanto. Por un lado, a la hora de redactar algunos contenidos del trabajo suponía una ventaja a la hora de exponer ciertos conceptos claves en el arte. Nos referimos a cuestiones relacionadas con la estética. Por otro lado, la comprensión en las cuestiones prácticas también es mucho más asequible si previamente a teorizar hemos sacado conclusiones que esas mismas prácticas suscitan. Por ejemplo, expresar el claro oscuro, la perspectiva, el plano, la proporción nos es fácil como buenos practicantes que somos. Es una ventaja y también un hándicap en la exposición porque se cuelan en ella toda la carga emotiva que entraña la experiencia estética. Además, no podemos evitar que ese cúmulo de emociones se correspondan con nuestra propia identidad, con nuestros años de experiencia y vivencia, que para el caso son lo mismo, pero con una sutil diferencia en los años que contabilizan, inevitables años que van marcando distancia con los recuerdos de nuestras aulas y profesores.

Tras asumir esas derivas en la forma del trabajo, considero expuestos los temas centrales en esa relación de la filosofía con el cómic. También soy conscientes de la envergadura de nuestra propuesta, y de cómo, según avanzábamos en los contenidos iban abriéndose nuevos hilos a tratar con más detalle. Por lo que soy consciente que quedan en el tintero (o en el conjunto de pixeles) muchos aspectos relevantes.

Escribo estas últimas frases de mi trabajo encaramado en un altillo. Durante nueve meses este altillo ha sido mi refugio para reflexionar y escribir sobre arte y filosofía. (Gracias altillo).

7. BIBLIOGRAFÍA

Argerami, O. (1968). *Psicología de la Creación Artística.* Columba.

Argotty Edilson (2019), *La enseñanza de la filosofía desde una metodología basada en competencias, en Enseñar y educar en la era digital*. Universidad Sergio Arboleda.

Aristóteles (1998). *Poética*, Cátedra.

Arizmendi, M. (1975). *El cómic*, Planeta.

Barbieri, (1998). *Los lenguajes del cómic*, Paidós.

Barthes, R., (2009). *La cámara lúcida, notas sobre fotografía*, Paidós.

Barthes, R., (2009) *El susurro del Lenguaje, más allá de la palabra y la escritura*. Paidós.

Barraca Mairal, J. (2017). *Originalidad e identidad personal. Claves antropológicas frente a la masificación*, San Pablo.

Bordieu, P. (2012). *La distinción: criterios y bases sociales del gusto*, Taurus.

Eisner, Will (1985). *Cómics y el arte secuencial*, Poor house Press.

Eisner, Will (1996). *La narración gráfica*, Norma.

Ferrer, Urbano (2002). *¿Qué significa ser persona?*, Biblioteca Palabra.

Goffman, E. (1959). *La representación de la persona en la vida cotidiana*, Random House.

Lladó, F. (2003). *Los cómics de la transición*, Glenant.

McCloud, S. (2008) *Hacer Cómics*, Astiberri.

McCloud, S. (2010). *Entender el cómic*, Astiberri.

McCloud S. (2011). Reinventar el Cómic. Astiberri.

Precht, R. D. (2009). *¿Quién soy yo… y cuántos? Un viaje filosófico*. Ariel.

Rodríguez- Martín, A. (comp. 2017). *Prácticas Innovadoras inclusivas: retos y oportunidades*, Universidad de Oviedo.

CÓMICS

Crumb, R. (1965). *El gato Fritz*, Revista Help.

Eisner, W. (1978). *Contrato con dios*, Norma.

García, L. (1979) *Etnocidio*, Ediciones de la Torre.

Gayman, N. (1989), *The Sandman,* Vertigo/ DC.

Giménez, C. (1975). *Paracuellos,* Revista el Papus.

Giménez, J. (1984). *Cuestión de Tiempo*, Toutain editor.

Giraud, J. (2017), El *Teniente Blueberry*, Planeta Agostini.

Giraud, J. (1976). *El Garaje Hermético*, Toutain.

Giraud, J. (1980). *El incal*, (guion de Jodorowski), Metal Hurlant.

Moore, A. y Campbell, E. (2005). *From Hell*, Planeta Agostini.

Moore, A. y Gibbons, D. (1986). *Watchmen*, ECC.

Oesterheld, H. G. (1957). *El Eternauta,* Hora Cero Semanal.

Spiegelman, A. (2004). *Maus, retrato de un superviviente,* Planeta Agostini.

Crumb, Robert, *El gato Fritz,* Revista Help, 1965

8. ANEXOS

8.1. ANEXO 1: INFORMACIÓN IMPRESA PARA ALUMNOS

TALLER DE FILOSOFÍA: *VAMOS A HACER UN CÓMIC FILOSÓFICO.*

IES MARÍA MOLINER (Laguna de Duero, Valladolid)

CURSO: 1° BACHILLERATO

Introducción:

Durante este Taller de Filosofía vamos a realizar un cómic de dos páginas. Se tratará de una historieta que debe tratar algún tema filosófico. La elección es totalmente libre y abierto a cualquier estilo. No se exigirá dominio del dibujo, pudiéndose emplear cualquier técnica incluyendo el fotomontaje tipo collage.

Técnica: Libre. Dibujo a lápiz, tinta china, acuarelas… A color o en blanco y negro. Podéis emplear algún programa infográfico tipo Photoshop o Illustrator.

Soporte: El cómic debe estar realizado sobre hoja Din A3, apaisado y donde pondréis dos cuadros grandes (cada uno sería un Din A4, cada recuadro, por tanto, es una página). Si no tenéis hojas Din A3 podéis emplear dos tamaños folio (Din A4).

En cada página irán las viñetas de vuestro cómic. Estas viñetas contendrán los dibujos y su tamaño y distribución será libre dependiendo de vuestro GUION, (Puede tener cada página el número de viñeta que queráis. Yo recomiendo entre las dos páginas unas 12 viñetas, pudiendo variar el tamaño y forma (cuadrado, rectángulo, círculo, ovalado etc.)

Temas sugeridos:

Para que os sirva de referencia podéis serviros de esta lista, pero como digo es de vuestra total y libre elección.

El mito de la caverna, Platón. “pienso luego existo”, Descartes. La Evolución de las especies, Darwin, El superhombre, Nietzsche, La rebelión de las masas de Ortega y Gasset, La Metamorfosis de Kafka. La Relatividad de Einstein. El mundo de los sueños, S. Freud. Astronomía, Hypatía de Alejandría

EL GUION DE CÓMIC

Es una de las partes importantes del Taller. Primeramente, tenéis que centrar la idea de vuestro cómic. Buscad algo que os interese reflejar en la historieta. Usad la imaginación.

Un cómic es muy parecido a una película. Puede ser de acción, dramática, humor, de héroes mitológicos, antropomorfos….

El cómic debe tener algo filosófico, pero no es necesario que os ciñáis al texto. Un ejemplo sería:

Vais por el bosque unos cuantos amigos, es tarde… Encontráis una cueva y entráis para refugiaros. Al fondo oís ruido y unas luces… al acercaros veis unas sombras proyectadas en una pared… - Os suena-. A partir de aquí os invito a crear vuestra historia (claro no hagáis todos lo mismo ☺)

Cómo se hace el guion:

El guion, prácticamente es una descripción de cada viñeta. Pasos:

El título del cómic. (un título original)

Breve resumen a modo de sinopsis (contado con sencillez vuestro cómic, como si lo explicases a un amigo). Máximo diez líneas.

A continuación, tenéis que explicar la ilustración y el diálogo de cada viñeta.

Ejemplo: Título del cómic: "El Retorno"

Viñeta 1: Vista frontal algo inclinada, el Instituto. (A veces es bueno variar la perspectiva de las imágenes)

Viñeta 2: La imagen de la puerta del instituto entreabierta.

Viñeta 3: Se ve el pasillo del primer piso, el conserje no está.

Viñeta 4: Al fondo del pasillo, en penumbra va apareciendo un hombre (F. Nietzsche)

Viñeta 5: Plano americano. El rostro no se ve por las sombras. Viñeta

6: Cambio de escena: desde el fondo del pasillo una voz grita

El Director: ¡Friedich, Friedriech! A dónde vas….

Viñeta 7: El primer personaje que está a punto de salir del instituto es F. Nietzsche, se detiene al oír la voz del Director.

Viñeta 8: Plano centrado: los dos están mirándose de frente.

El Director: - ¡Tienes que volver Friedrich!, te están esperando tus alumnos….

Friedrich: - Sí, lo sé

Viñeta 9: Plano desde abajo, se ve el perfil de ambos hombres, y la lluvia que empieza a caer.

Director: - ¡La lluvia, Friedrich! Te anuncia que todo vuelve a empezar. Imposible marcharte.

Friedrich: - Sí, me suena a algo que escribí hace tiempo, como era…

Director: - El eterno retorno de lo mismo

Viñeta 10 Plano General.

Friedrich: -¡Pues vamos! . Mis alumnos me esperan

FIN

Como veis es un guion sencillo, pero profundamente filosófico. El eterno retorno de lo mismo es un tema muy importante en Filosofía y del pensamiento del filósofo alemán Nietzsche.

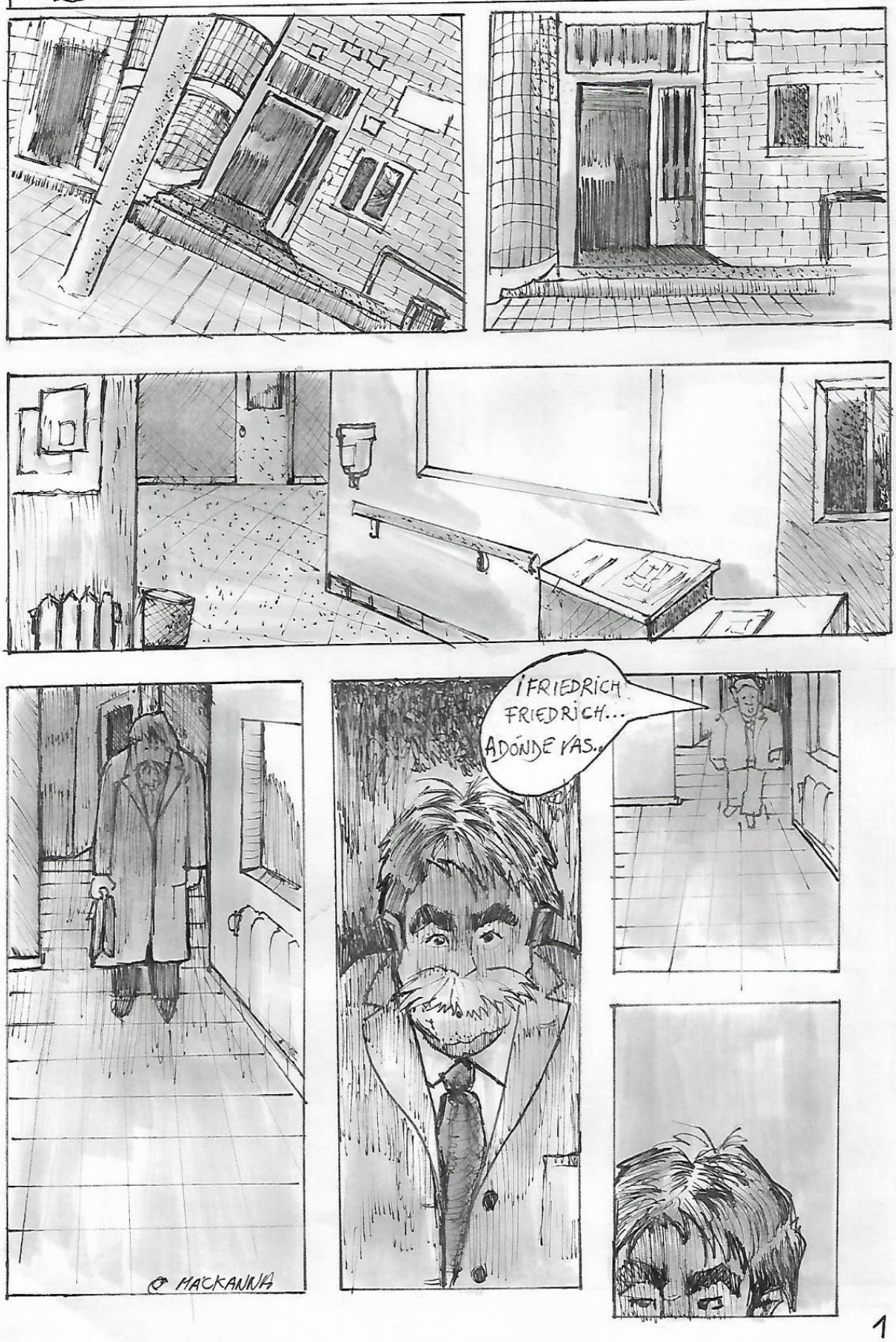
En el cómic se desarrolla esta idea del eterno retorno, en la propia imagen de su autor, que una y otra vez tiene que enseñar a sus alumnos. El cómic refleja la tarea del docente y de los alumnos que se empeñan una y otra vez en aprender, y por tanto en adquirir sabio conocimiento.

A continuación, podemos ver el guion ilustrado en forma de cómic.

¡MUCHO CUIDADO QUE OS OBSERVO!

EL RETORNO

UNA HISTORIA DE MACKANNA



TIENES QUE VOLVER FRIEDICH, ESPERAN TUS ALUMNOS
SÍ, LO SÉ

¡LA LLUVIA, FRIEDRICH, TE ANUNCIA QUE TODO VUELVE A EMPEZAR
IMPOSIBLE MARCHARTE
SÍ, ME SUENA ESO QUE DICES A ALGO QUE ESCRIBÍ HACE TIEMPO, COMO ERA...

EL ETERNO RETORNO DE LO MISMO

PUES VAMOS, MIS ALUMNOS ME ESPERAN
©MACFANINA

8.2 ANEXO II: REALIZACIÓN PRÁCTICA DEL TALLER DE FILOSOFÍA Y CÓMIC

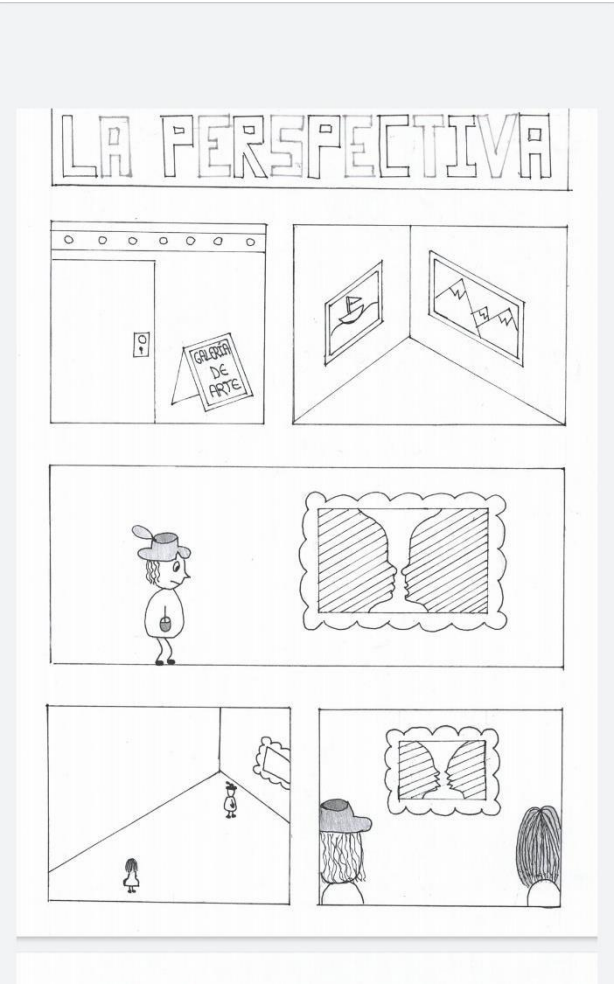
Durante el período de prácticas se llevó a cabo la actividad del Taller de Filosofía en el Instituto María Moliner, situado en Laguna del Duero.

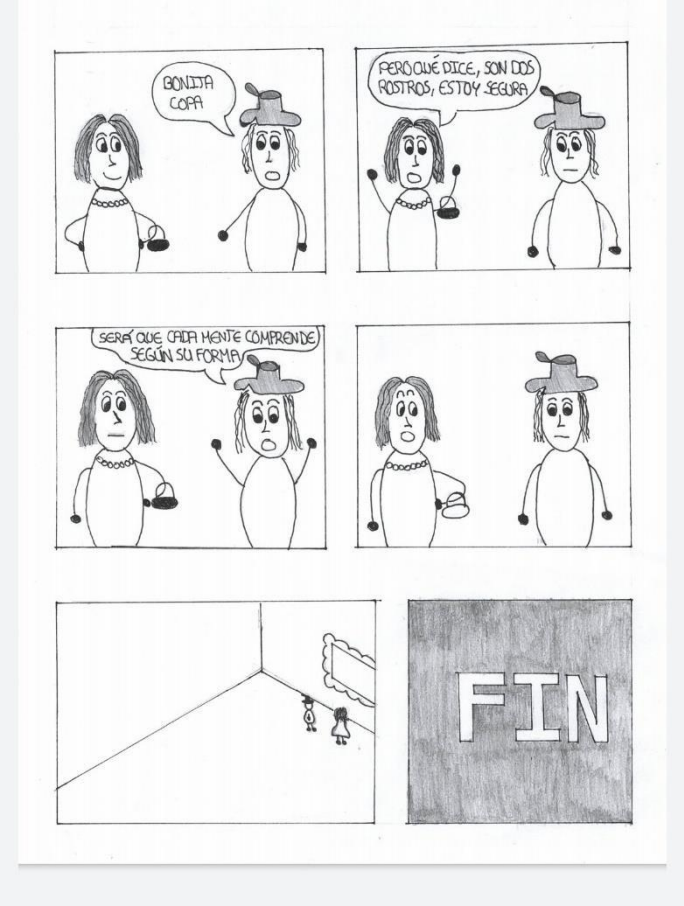
Debido a la situación de pandemia por la Covid-19 se dieron clases distribuidas por la mañana y por la tarde. Como nuestras prácticas estaban asignadas para el turno de tarde tuvimos que adaptar la temporalización a un número menor de sesiones (9), y para alumnos de primer curso de Bachillerato. La actividad fue recibida muy bien por los alumnos que tras ser informados sobre los contenidos y la metodología comenzaron sus respectivos cómics.

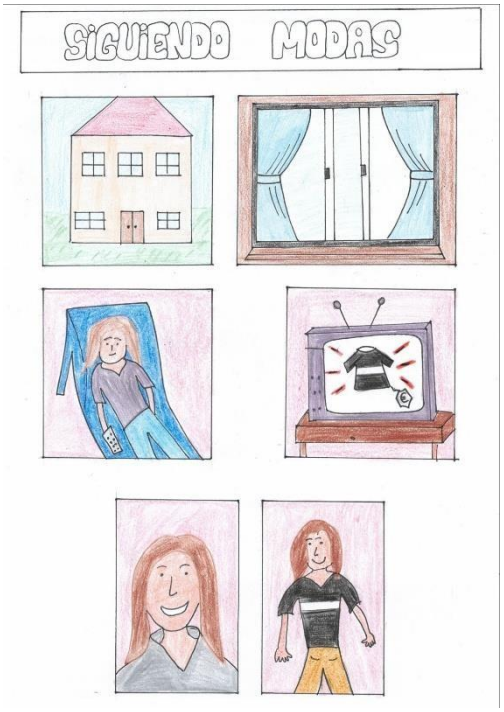
La actividad se desarrolló a partir de la unidad didáctica que se presenta en este trabajo. Al tratarse de dos grupos diferentes se repitió la presentación y se entregó a cada alumno un impreso con la información y el cómic de ejemplo. Se introdujo a los alumnos en el proceso creativo del guion que supone la parte más difícil, pues hay que limitar el mensaje de la historieta al número de viñetas. La idea era que en dos páginas se desarrolle la historia, sin un número de viñetas concretas. A partir del tercer día y tras el visionado de algunos vídeos relacionados con aspectos técnicos fueron definiéndose las historias a través de cada guion. Hay que reconocer que en tan poco tiempo el resultado es muy bueno.

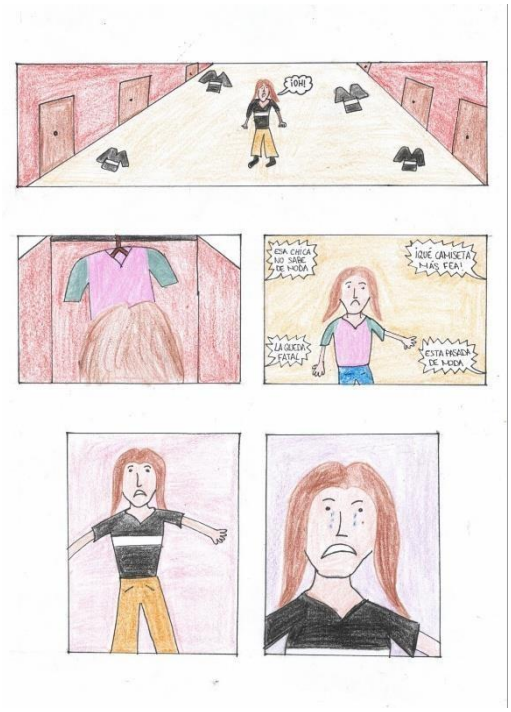
Todos los cómics presentados fueron realizados a través del dibujo. Eso demuestra el enorme interés demostrado por los alumnos.

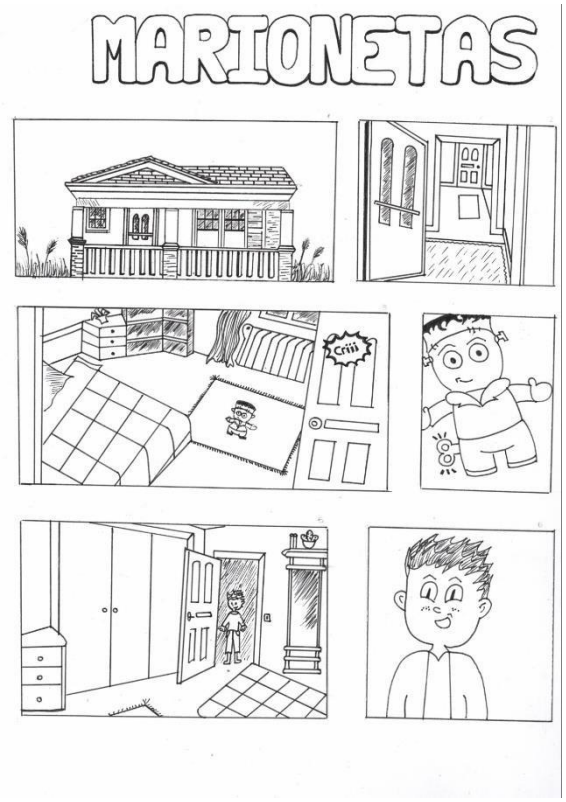
8.3. ANEXO III: RECOPILACIÓN DE ALGUNOS CÓMICS REALIZADOS POR LOS ALUMNOS DEL IES MARÍA MOLINER.





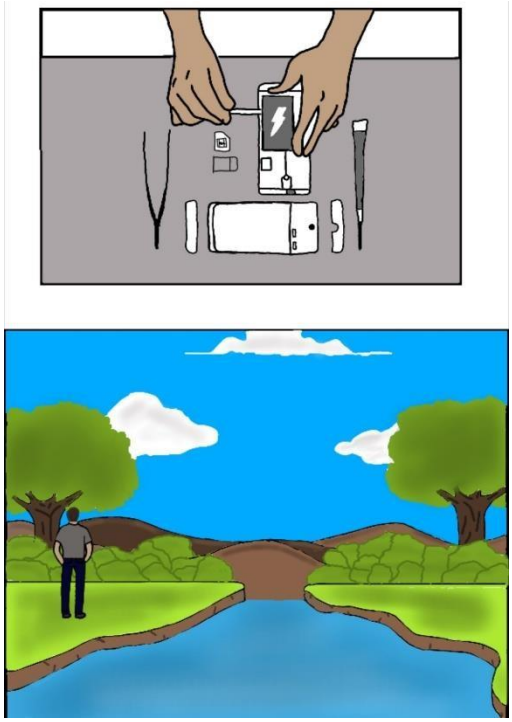

SIGUIENDO MODAS


¡OH!
ESA CHICA NO SABE DE MODA
¡QUÉ CAMISETA MÁS FEA!
LA QUEDA FATAL
ESTA PASADA DE MODA


MARIONETAS
Criii

MARIONETAS
¡¡HOY TOCA JUGAR!!
¡ESTOY CANSADO, NO PUEDO MÁS
¿SE TE HA ROTO?
SI, PERO NO TE PREOCUPES, SE ARREGLARÁ SOLO

No puedo seguir más tiempo así

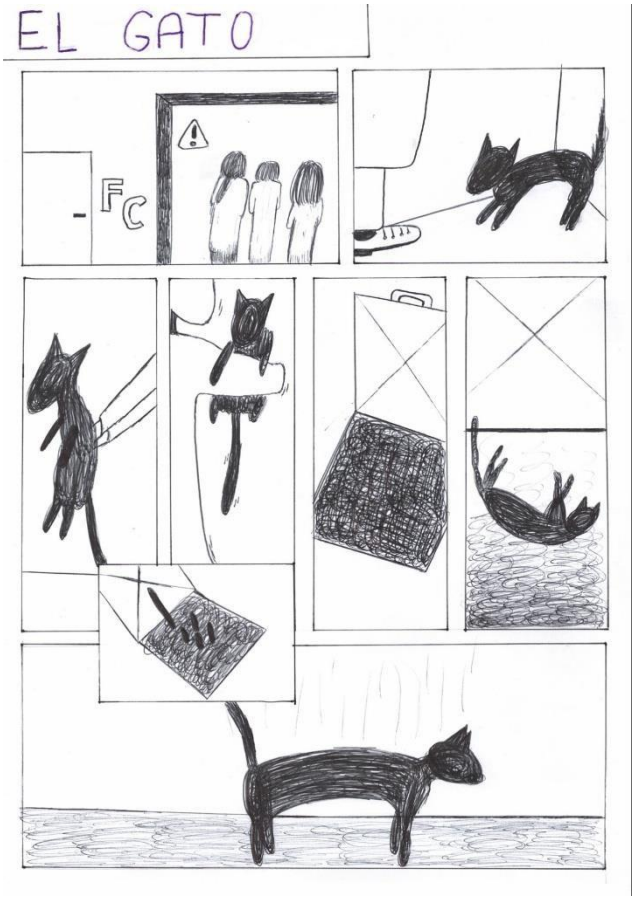


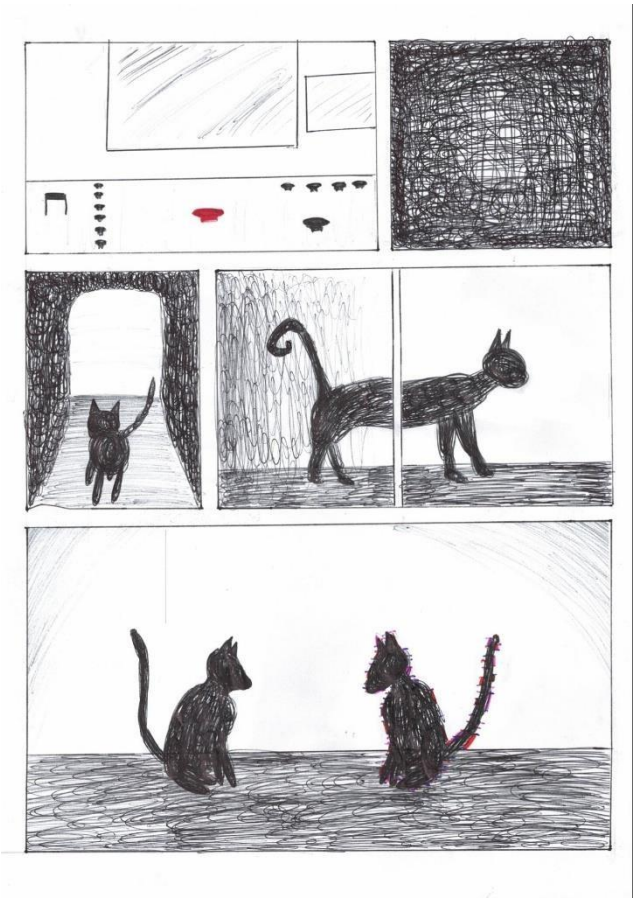
Para Cristian
SAMSUNG Galaxy S5 neo
Sé que se acerca tu cumple asique aquí tienes tú móvil nuevo
Att tu hermana.

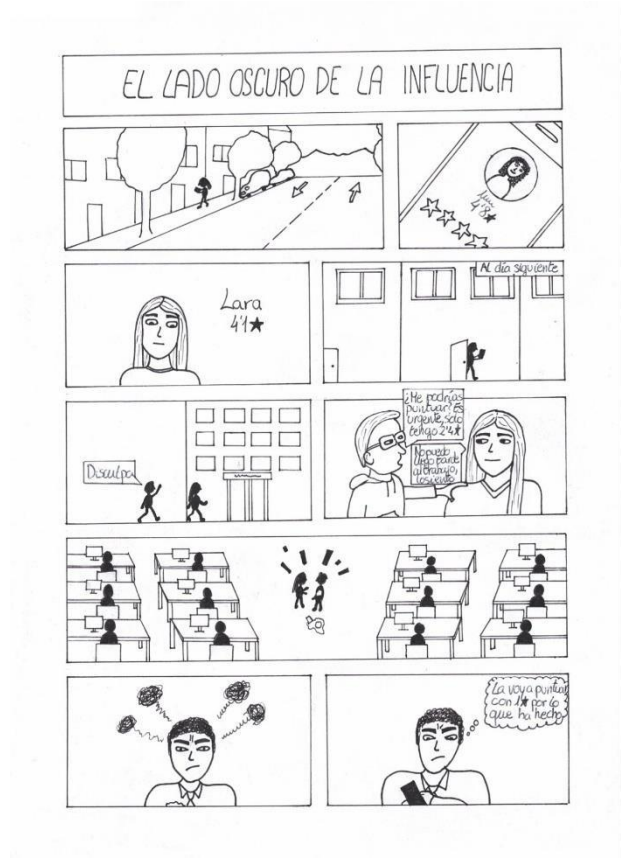
No esteis todo el tiempo con el móvil
Os robará
VIDA

MERCADONA
DURAS
Analízame sintácticamente la frase que hay escrita en la bata
Cambio de escena

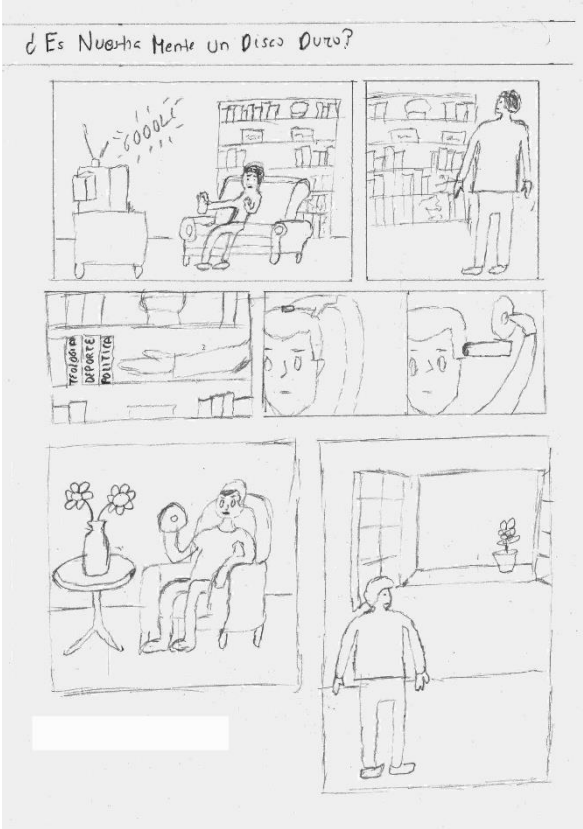
¡Sol!
¿Cuál es el mínimo común múltiplo del código de barras?
Cambio de escena
¿Qué peli vamos a ver?
¿El reloj?
Qué uso de las dos que definen tiempo y la otra espacio
EL RELOJ
10 años después...
¿Qué hago para comprarme una casa?
APRENDIZAJE EN EL INSTITUTO APLICADO A LA REALIDAD.


EL GATO
FC




EL LADO OSCURO DE LA INFLUENCIA
Lara
4'1★
Al día siguiente
Disculpa
¿Me podrías puntuar? Es urgente, solo tengo 2'4★
No puedo luego tarde al trabajo, lo siento
La voy a puntuar con 1★ por lo que ha hecho

Ahora mi puntuación es de 3'8★ ¡No puede ser!
¡Ha sido un accidente!
Debo pedirla que se vaya, por favor.
¡Solo ha sido un accidente! Yo venía a trabajar y...
Lo siento pero la voy a bajar 1★ de forma temporal como penalización
¿Quieres que te lleve a casa?
no sé si debería subirme creo que tiene poca puntuación
¿Qué puntuación tienes?
1'4★ ¿tú?
Ahora 2'8★ pero es temporal, en nada intentaré recuperar mi puntuación de 4'1★
Sabes, yo antes era como tú. Solo pensaba en las puntuaciones pero me dí cuenta de que no me iban a solucionar la vida. A partir de ese momento empecé a hacer lo que me dió la gana.



8.4 ANEXO IV: MEMORIA

Se trata de un apartado muy importante en el taller. Cada alumno irá confeccionando una memoria que entregará al final de las sesiones destinadas a la práctica. Debe detallarse los siguientes aspectos:

- Título del cómic

- Pequeño resumen argumental

- Recursos empleados: Referencias bibliográficas

- Técnica gráfica empleada

- Características formales del personaje

- Aspectos filosóficos de interés

- Opinión personal de la práctica

8.5. ANEXO V: RÚBRICA

RÚBRICA PARA EVALUAR LA PREPARACIÓN Y EJECUCIÓN DE UN PROYECTO DE CÓMIC FILOSÓFICO

CATEGORÍA	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Producto final	El alumno o alumna ha hecho su trabajo perfectamente: a tiempo, con unos excelentes contenidos y con originalidad y cuidado.	El alumno o alumna ha hecho su trabajo bastante bien: a tiempo y con unos contenidos aceptables, aunque le ha faltado originalidad o cuidado.	El alumno o alumna ha hecho su trabajo bien, aunque ha fallado en dos de los siguientes aspectos: entrega puntual, contenido, originalidad y cuidado.	El alumno o alumna se ha retrasado con la entrega del trabajo y tanto los contenidos como el cuidado son muy mejorables.
(PREPARACIÓN DEL PROYECTO) **Participación y responsabilidad**	El alumno o alumna ha coordinado el equipo, ha ayudado a todos, ha aportado ideas y ha cumplido sus encargos con rigor y minuciosidad.	El alumno o alumna ha ayudado a sus compañeros y ha cumplido con su cargo, pero le ha faltado liderazgo.	El alumno o alumna ha cumplido con su cargo, aunque ha necesitado ayuda o motivación.	El alumno o alumna no ha cumplido responsablemente su cargo y otros compañeros han tenido que realizar sus tareas.
(EJECUCIÓN DEL PROYECTO Y LAS ACTIVIDADES) **Participación y responsabilidad**	El alumno o alumna ha coordinado el equipo, ha ayudado a todos y ha cumplido con su cargo con rigor y minuciosidad facilitando que la actividad sea exitosa.	El alumno o alumna ha ayudado a sus compañeros y ha cumplido con su cargo, pero le ha faltado liderazgo.	El alumno o alumna ha cumplido con su cargo, aunque ha necesitado ayuda o motivación.	El alumno o alumna no ha cumplido responsablemente su cargo y otros compañeros han tenido que realizar sus tareas.