



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Educadora de Educadores

FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado:

La reflexión de Sísifo Docente a través de la implementación del taller de cómic de humor absurdo en la fundación Unbound.

Presentado por el (la, los, las) estudiantes (s):

Nombre	Cédula	Código
Diego Andres Chusco Arias	1076623462	2011272008
—	—	—
—	—	—

Consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarios para su aprobación por las siguientes razones:

1. hace aptos importantes para reflexionar la práctica artística desde una perspectiva educativa.
2. la reflexión personal como docente hace parte central del desarrollo del trabajo y encuentra una forma creativa de exponerse y presentarse.
3. La práctica reflexiva junto con la práctica artística permiten visibilizar una propuesta pedagógica de los problemas que pueden surgir en un contexto de educación informal.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA ¹
Jurado 1- lector	Andrey Gonzalez		4.6.
Jurado 2 -lector	Laura Rodriguez		4.7
Jurado 3 -asesor	Daniel Pinzon		4.8
Jurado 4 - asesor	Diego Romero	A/c.	4.9.

CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): 4.8

DISTINCIONES _____

Fecha: 31/Ago/2016

¹ Para la emisión de la nota de sustentación, es indispensable que los jurados se encuentren presentes.

LA REFLEXIÓN DE SÍSIFO DOCENTE A TRAVES DE LA
IMPLEMENTACIÓN DEL TALLER DE CÓMIC DE
HUMOR ABSURDO EN LA FUNDACIÓN UNBOUND



Autor:

Diego Andrés Chisco Arias

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales

BOGOTÁ

2016

LA REFLEXIÓN DE SÍSIFO DOCENTE A TRAVES DE LA
IMPLEMENTACIÓN DEL TALLER DE CÓMIC DE
HUMOR ABSURDO EN LA FUNDACIÓN UNBOUND



Autor:

Diego Andrés Chisco Arias

Presentado para optar al título de: Licenciado en Artes Visuales

Asesor Metodológico:

Diego Romero

Asesor Disciplinar:

Daniel Pinzón

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales

BOGOTÁ

2016



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Formación y transformación

FORMATO

RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

Código: FOR020GIB

Versión: 01

Fecha de Aprobación: 10-10-2012

Página 3 de 157

1. Información General

Tipo de documento	TRABAJO DE GRADO
Acceso al documento	UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.BIBLIOTECA FACULTAD BELLAS ARTES
Título del documento	La reflexión de Sísifo docente a través de la implementación del taller de comic de humor absurdo en la fundación UNBOUND.
Autor(es)	CHISCO ARIAS, Diego Andrés
Director	Diego Germán Romero Bonilla
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2016. 152 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	Absurdo, Cómic, Humor Absurdo, Taller, Reflexión Pedagógica

2. Descripción

El Trabajo de Grado que se propone a continuación reflexiona la implementación de un taller que aborda el complicado e indemostrable término absurdo, planteando una metodología pertinente para provocar los procesos creativos de unos jóvenes estudiantes, asistentes a la fundación UNBOUND Sub-proyecto Mar ubicada en la localidad San Cristóbal Sur barrio San Martín.

En este proyecto de grado, el lector se encontrará con una propuesta pedagógica desde la creación de comics, referenciado por los trabajos de Joan Cornellà, Herr Seele & Kama y Eduardo Salles, ilustradores que desarrollan un tipo de cómic titulado humor absurdo.

A lo largo del texto se avistará mi reflexión sobre los cambios de una planeación escrita y fundamentada bajo las comprensiones del proceso creativo según los tres mundos de Bouquet (2004), las cualidades del cómic de Humor Absurdo desde el análisis de tres ilustradores (Cornellà, Seele y Salles), las apuestas pedagógicas en la noción de taller propuesta por Ezequiel Ander- Egg (1991) y los principios de la educación artística propuestos por el texto *orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media* (Cuellar & Sol, 2010) mutando en otro tipo de práctica, que surge como respuesta a las múltiples dificultades de su implementación.

En este sentido, este proyecto describe como se puede desarrollar otra práctica buscando solventar las múltiples dificultades de una implementación que no se desarrolló como estaba planeada, característica que lo asemeja al mito de Sísifo, que, según Albert Camus (1953), expone un escenario donde las dificultades y los tormentos producidos por la acción de alzar y caer con una roca, no son motivo suficiente para desistir de una labor y por el contrario, se convierten en un impulso para rebelarse a la lógica, es decir, convertir las planeaciones escritas en otro tipo de prácticas absurdas.

3. Fuentes

- Ander-Egg. E. (1991). El taller una alternativa de renovación pedagógica. Argentina: Magisterio del río de la plata.
- Bergson H. (1985). La risa (Amalia Aydée Raggio, Trad.) España: Plaza & Janés Editores, S. A (Obra original publicada 1899).
- Bolívar A. (2002). “¿De nobis ipsis silemus? Epistemología de la investigación biográfica-narrativa en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 4 (1). Consultado el 20/08/16 en: <http://redie.uabc.mx/vol4no1/contenido-bolivar.html>
- Camus A. (1953). Mito de Sísifo (Luis Echávarri, Trad). Argentina: Losada (Obra original publicada en 1951)
- Cuellar & Sol, (2010) Orientaciones Pedagógicas para la educación Artística en Básica y Media. © Ministerio de Educación Nacional Viceministerio de Educación Preescolar, Básica y Media Bogotá D.C. – Colombia. ISBN: 978-958-691-395-9
- De Bono E. (1992) Pensamiento Lateral. Manual de la creatividad (Equipo MMLB, Trad.) España: Paidós (Obra original publicado en 1970)
- Eissner. W. (1985) El cómic y el arte secuencial. España: Norma.
- Martínez C. (2006). Las rutas de la creación. Argentina: Aluminé.
- McCloud S. (2007) Entender el cómic. España: Astiberri
- Schnarch A. (2008). Creatividad aplicada. Cómo estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal, grupal y empresarial. Colombia: ECOE

4. Contenidos

En el primer capítulo, *Bienvenidos al Absurdo*, el lector se encontrará con la introducción del proyecto, utilizando un relato absurdo sobre mi primer día en la Fundación UNBOUND Sub-Mar. En el texto, exageraré la descripción, timidez e inexperiencia en el enfrentamiento con el grupo, basándome en la primera clase o sesión diagnóstico. De esta experiencia, relacionada con una primera contextualización sobre los procesos de correspondencia en la fundación UNBOUND sub-proyecto MAR, se desarrolla la pregunta problema, descrita con el subtítulo, *¿Qué sucede con las cartas?* De la pregunta problema desprende una justificación dividida en los subtítulos *¿Para qué sirve este proyecto?* y *¿Por qué realizar la implementación de esa forma?* Por último, en este capítulo, se desglosaran los *objetivos* y *Autores acompañantes*, título que refiere al marco teórico.

En los *autores acompañantes*, se desarrollan los siguientes temas:

- El estudio del ser creativo que “no está restringido únicamente a seres excepcionales, y se encuentra como un potencial en cada persona sin excepción” (López, 2009: 49). La referencia de los procesos creativos desde varios autores como Graham Wallas, Manuel León Cuartas y Martínez Bouquet.
- El absurdo y su relación con lo cómico, usando de referentes los estudios sobre lo cómico en Bergson, la filosofía de Camus, la literatura de Cortázar y dos vanguardias del arte moderno: dadaísmo y surrealismo.
- El cómic de humor absurdo, enfatizando en las propiedades del lenguaje cómic, desde las propuestas de Will Eisner, Scout McCloud, y los trabajos de tres ilustradores reconocidos en la actualidad del cómic de Humor Absurdo: Joan Cornellá, Eduardo Salles y Herr Selle.

En el segundo capítulo, *Sísifo docente*, explico el marco metodológico desde la metodología del aprendizaje problemático y la investigación narrativa. Después reconstruyo el mito de Sísifo, personaje que se rebela a lo absurdo de su castigo al hacerse dichoso por su cometido. Sísifo es un personaje castigado por los Dioses cuya condena consiste en subir, una piedra que al llegar a la cima se cae por su propio peso. El personaje en vez de entristecerse por su labor sin sentido, encuentra en ella una razón para vivir, viéndolo como algo divertido, dichoso y motivador; una perspectiva que contradice lo que los Dioses buscaban con el castigo: torturarlo. En este mito encuentro una similitud con mi experiencia del taller, analizada a través del análisis paradigmático de los datos narrativos (Bolívar, 2002). Este segundo capítulo se dividirá por los subtítulos:

- *La Montaña*: Entendida como una contextualización del territorio o lugar en el que se desarrolla la práctica, en este caso la fundación UNBOUND, Sub-MAR.
- *La lógica del taller*: Subtítulo que alude al diseño y planeación escrita de este.
- *La caída de la roca*: Haciendo alusión a los obstáculos o retos no dispuestos por una planeación escrita.
- *Manifiesto para subir la roca*: Refiriéndome al análisis sobre la implementación del taller y sus múltiples variables.
- *Resultados Absurdos*: Reflexionando los tipos de provocación generados por la implementación, haciendo mención especial a una metodología que producía el humor, el azar, el surgimiento de las emociones, entre otros.

Para finalizar el informe, el apartado *conclusiones finales y recomendaciones que nadie lee*, rescata mis conclusiones finales, adjuntando recomendaciones futuras para otras propuestas pedagógicas en la fundación Unbound Sub-Mar.

5. Metodología

Esta investigación se desarrolla a partir de la metodología de investigación narrativa utilizando instrumentos como el diario de campo, en donde se correlacionaban los relatos de la experiencia a través de mis observaciones, las entrevistas estructuradas, conversacionales a varios participantes del proceso, y las percepciones de informantes clave, personajes o talleristas que me acompañaron a lo largo de la implementación.

El proyecto se desarrolla a través de una narración que parte de la metáfora de Sísifo, escrito en primera persona y desglosando un marco de temáticas en donde se tejen mis reflexiones sobre la experiencia, los testimonios desde las voces de los participantes y algunas evidencias visuales desde las producciones del taller de Cómico de Humor Absurdo.

6. Conclusiones

- Las variables encontradas en la implementación de taller, enriquecieron y tergiversaron la metodología emergiendo: Espacios de Humor que impulsaban nuevas formas de otorgar un sentido al absurdo en ocasiones con un carácter crítico. La incorporación de instrumentos para provocar azar logrando el desarrollo de técnicas mixtas, La exteriorización de la mente emocional para detonar territorios inexplorados como la violencia.
- Al vincular el absurdo con el humor, se permite la resolución de problemas sociales de una manera que no afecta negativamente las emociones del estudiante, al contrario, produce risa y de esta manera una resolución positiva.
- El mito de Sísifo, en tanto metáfora del quehacer docente, es una condición de posibilidad para reflexionar sobre la práctica, y de esta manera, promover soluciones y modificar sus formas de concebir su taller como algo flexible.
- Las provocaciones desestabilizaron las formas de comunicar y representar un mensaje, emergiendo espacios para describir las problemáticas sociales y encontrar casos de abusos (sexuales y violencia intra-familiar).

Elaborado por:

Diego Andrés Chisco Arias

Revisado por:

Diego Germán Romero Bonilla



Fecha de elaboración del Resumen:

31

08

16

LA REFLEXIÓN DE SÍSIFO DOCENTE A TRAVÉS DE LA
IMPLEMENTACIÓN DEL TALLER DE CÓMIC DE
HUMOR ABSURDO EN LA FUNDACIÓN UNBOUND



Agradecimientos

A lo largo de este absurdo viaje rescato los aportes disciplinares, metodológicos y conceptuales de Etna Castaño, Diego Romero, Adriana Gutiérrez, Santiago Valderrama, Alexandra Baldión y Daniel Pinzón, profesores de la Universidad Pedagógica Nacional, quienes funcionaron como amigos, consejeros y muchas veces motores de inspiración cuando más lo necesité. A las directivas de la fundación UNBOUND, sub-proyecto MAR debo agradecer su confianza al permitirme sus instalaciones, población y materiales que lograron desarrollar la implementación de este proyecto; su voto de confianza hizo posible, no solo la ejecución de este trabajo, sino el encuentro directo con esta propositiva población de adolescentes que me enseñó más de lo que yo trate de enseñarles a ellos. A los jóvenes participantes del taller de cómic de humor absurdo, quienes hicieron posible este trabajo, sobra agradecerles su participación llena de alegrías, tristezas y aprendizaje tanto para ustedes como para mí. Ustedes creadores del sin sentido, no solo enriquecieron mi profesión de licenciado en artes visuales, sino que me permitieron acercarme como otro amigo, enfrentándome a las realidades de un espacio lleno de emociones, anécdotas y experiencias trascendentales en un pequeño horario de dos horas semanales cada viernes. A mis padres les agradezco la confianza y apoyo económico a lo largo de este complejo camino repleto de preguntas insolubles, extrañas, difíciles, complejas, pero apasionantes. A mi amigo Daniel García, sobra agradecer su apoyo en un momento coyuntural del proceso, su participación como acompañante me colaboró cuando necesitaba de una mano amiga.



Fig. 01

*Dedicado a Angie Milena Bravo Díaz,
quien siempre estuvo presente a lo largo de todo el proceso.
Sin tu apoyo, ánimo, amor y compromiso, probablemente
no me hubiese, atrevido a realizar este trabajo.*

Nota de autor

Dentro de un contexto extremadamente religioso como lo es mi familia de confesión evangélica, se me criticó la imagen de la muerte en las prendas de vestir, las calaveras, los Zombies de algunos videos musicales, las gráficas demoniacas e incitadores al suicidio plasmados en una camiseta. Se me advertía sobre el peligro de la imagen de la muerte como subliminal destructor, principalmente en la música rock.

Las palabras de mi familia no solo eran opiniones, por el contrario, se comprometían como una doctrina y un parámetro, algo obligatorio, un aspecto a corregirse según lo dictaban los mandatos de una religión.

No obstante, sucedió algo extraño cuando se presentó el ahorcamiento de Saddam Hussein. Recuerdo que en ese momento se desencadenó la reflexión. Las cadenas televisivas glorificaban el triunfo estadounidense al transmitir el ahorcamiento de Hussein. Creí que una imagen tan horripilante para la visión evangelista de la familia sería criticada como maligna, algo destructivo por tratarse de una salvaje oda a la muerte. Al contrario, para mi sorpresa, mis familiares celebraban dicho acontecimiento viéndolo como una victoria del bien, algo necesario para rescatar al mundo, razón por la cual me pregunté: ¿Dónde quedó esa coherencia entre los reclamos por la imagen de la muerte que tanto se me criticaba, con la aprobación de este macabro espectáculo televisivo? No explayaré este asunto, ya que su respuesta remontaría a un análisis muy amplio que seguramente me desviara mi propósito de trabajo. Más bien, dejo esta historia para reflexionar cómo un caso cotidiano puede detonar cierta reflexión sobre el absurdo, al problematizar los funcionamientos de un lugar doctrinado y regido por normas hegemónicas con sus verdaderas acciones.

Esta experiencia generada en mi época de niñez, influyó a lo largo de mi carrera, sin ser consciente de lo benéfico o negativo de esta, encontré en la anécdota una reflexión que fui construyendo con el tiempo y el estudio.

S A D A M
H U S _ _ _ N



Fig. 02

Tabla de Gráficas

Fig. 01. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2015) En la galería de trabajos con Angie Bravo.

Fig. 02. Diego Chisco (2015) Juguemos al ahorcado.

Fig. 03. Diego Chisco (2015) ¿Cómo dibujar a Sísifo Docente?

Fig. 04. Diego Chisco (2015) Expectativa vs realidad.

Fig. 05. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2015) Fundación UNBOUND Sub-proyecto Mar.

Fig. 06. Diego Chisco (2016) Entrevista con la coordinadora

Fig. 07. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2012) Cartel sobre la novela gráfica *la encrucijada del ángel* para la clase pensamiento visual II en la antigua malla curricular de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional. Junio 2009

Fig. 08. Diego Chisco (2013) Rotoscopia como portada de la novela gráfica *la encrucijada del ángel* [Tira cómica] para la clase Herramientas y modelos de producción I en la antigua malla curricular de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional. Junio 2009

Fig. 09. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2014) Lo que dicen las brujas, obra final para la clase Práctica Educativa Artística I en la antigua malla curricular de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional. Junio 2009

Fig. 10. ©Detrás del sol. Primera edición. 13 de mayo de 2015.

Fig.11. Diego Chisco (2015) *Las aventuras de Miroslav Tichý. El fotógrafo vagabundo*

Fig. 12. Diego Chisco (2015) *¿Quién es creativo?*

Fig. 13. Diego Chisco (2015) *Tres mundos según Bouquet.*

Fig. 14. Diego Chisco (2015) *Sísifo alza la roca.*

Fig. 15. Diego Chisco (2015) *Aprendiendo a llorar.*

Fig. 16. Diego Chisco (2015) *Selfie con los absurdos.*

Fig. 17. Diego Chisco (2015) *Enredos temáticos.*

Fig. 18. Diego Chisco (2015) *Proceso creativo y creación absurda.*

Fig. 19. McCloud S. (2007) *Las decisiones en el cómic.* Tomado de Hacer Cómic. España: Astiberri

Fig. 20. McCloud S. (2007) *La elección del momento.* Tomado de Hacer Cómic. España: Astiberri

Fig. 21. Diego Chisco (2015) *Estudio de planos.*

Fig. 22. Diego Chisco (2015) *Selección y estudio del personaje.*

Fig. 23. Diego Chisco (2015) *Cómo surge Selfie con los absurdos.*

Fig. 24. Diego Chisco (2015) *Sísifo habla a través de Globos.*

Fig. 25. Diego Chisco (2015) *Onomatopeyas de la encrucijada del ángel.*

Fig. 26. Diego Chisco (2015) *Contrastes en Miroslav Tichý*.

Fig. 27. Ritmo de lectura según Will Eisner (1985) *El cómic y el arte secuencial*. España: Norma

Fig. 28. Diego Chisco (2015) *Resumen sobre las características de los ilustradores del cómic de humor absurdo*

Fig. 29. Joan Cornellá (2014) *Mox Nox*. Recuperado de: http://sensationalfix.com/wp-content/uploads/2015/01/civic_mindedness.jpg en 27 de mayo de 2016

Fig.30. Eduardo Salles (2014) *Leyes de la óptica*. Recuperado de: <http://applicantes.com/wp-content/uploads/2015/02/estudiando-smartphone-cinismo-ilustrado.jpg> en 27 de mayo de 2016

Fig.31. Herr Seele & Kamagurka. (2014). *Tira cómica de Cowboy Henk*. Recuperado de: <http://www.outsaidercomics.com/cowboyhenk.html> en 27 de mayo de 2016

Fig. 32. Diego Chisco (2016) *El conflicto de Sísifo docente*.

Fig. 33. Diego chisco (2016) *Carta reciclada*

Fig. 34. Diego Chisco (2016) *Tablero*

Fig. 35. Diego Chisco (2016) *Descúbrelo por ti mismo*

Fig. 36. Diego Chisco (2016) *La montaña*.

Fig. 37. Diego Chisco (2016) *¿Cómo se originó el taller?*

Fig. 38. Diego Chisco (2016) *Resumen de la planeación escrita*.

Fig. 39. Diego Chisco (2016) *La caída de la roca*.

Fig. 40. Diego Chisco (2016) *Alimentando la roca*.

Fig. 41. Diego Chisco (2016) *Volviendo a subir la roca*.

Fig. 42. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2015) *Rompecabezas reciclado*

Fig. 43. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2015) *Rompecabezas reciclado*

Fig. 44. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2015) *Rompecabezas reciclado*

Fig. 45. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2015) *Proceso de creación en la primera sesión*.

Fig. 46. F.S y T.S (2015) *Sin título*. Estudiantes del taller de cómic H.A. Primera sesión

Fig. 47. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2015) *Galería de trabajos*.

Fig. 48. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2015) *Serie fotográfica en la catorceava sesión*.

Fig. 49. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2015) *La casa de las hermanas S. en la décima sesión*.

Fig. 50. Diego Chisco (2016) *Ellas me enseñaron a mí*.

Fig. 51. [Fotografía de Diego Chisco] (Bogotá, 2015) *Integración grupal*.

Fig. 52. Grupo 1. (2015) *Sin Título*. Estudiantes del taller de cómic H.A. Primera sesión

Fig. 53. N.P y R.A. (2015) *Estudio de personaje Dj. G*. Estudiante del taller de cómic H.A. De la sesión seis a la sesión ocho.

Fig. 54. A.G. (2015) *Sin título*. Estudiante del taller de cómic H.A. Onceava sesión

Fig.55. Diego Chisco (2016) *El cuestionador*.

Fig.56. L.M. (2015) *Sin título*. Estudiante del taller de cómic H.A. Tercera sesión

Fig.57. T.M. y L.R. (2015) *Primer estudio de personaje de Samuel*. Estudiante del taller de cómic H.A. Sexta sesión

Fig.58. T.M. y L.R. (2015) *Segundo estudio de personaje de Samuel* Estudiante del taller de cómic H.A. Séptima sesión

Fig.59. Diego Chisco (2016) *Deberías perfeccionar la broma*

Fig.60. Grupo 5 (2015) *Cadáver Exquisito*. Estudiantes del taller de cómic H.A. Primera sesión

Fig.61. Diego Chisco (2016) *Sin temas para explicar*.

Fig.62. N.P. (2015) *Sin título*. Estudiante del taller de cómic H.A. Onceava sesión.

Fig.63. N.P. (2015) *Dj. G*. Estudiante del taller de cómic H.A. Onceava sesión.

Fig.64. T.M. y L.R. (2015) *Elicer solo fue parla y teclado*. Estudiante del taller de cómic H.A. Cuarta sesión

Fig.65. F. (2015) *La furia*. Estudiante del taller de cómic H.A. Cuarta sesión

Fig.66. Diego Chisco (2016) *Disculpas finales*.

TABLA DE CONTENIDO

1. Bienvenidos al absurdo	3
Primer día en la fundación UNBOUND Sub-MAR	8
¿Qué sucede con las cartas?	11
¿Para qué sirve este proyecto?	14
¿Por qué realizar la implementación de esa forma?	17
Objetivos	23
Autores acompañantes	24
1.1. Procesos Creativos	24
¿Qué sucede actualmente con el campo de estudio que investiga la creatividad?	24
¿Cómo son las personas Creativas?	25
¿Cómo se puede determinar que alguien no es creativo?	26
¿Cómo son las fases del proceso creativo?	27
1.2. Absurdo	30
¿Por qué seleccionar estos tres referentes para hablar del absurdo?	31
La lógica	31
Glosario de Bergson	32
Lo que dice Camus	34
¿Una situación invertida?	36
La relación entre Bergson y Cortázar	38
Dadaísmo	41
Surrealismo	41
Creación absurdo	44
¿Liberación y humor?	44
¿Provocación del Absurdo?	45
1.3. Cómic y absurdo	48
¿Qué es el cómic?	48
¿Cómo son sus elementos?	49
Hablemos de cómic de Humor Absurdo	56
Felices y violentos	57
La ciencia de los cínicos	58
El perdedor heroico	60
Cómic de Humor Absurdo	60.

2. Sísifo docente	64
¿Quién es Sísifo Docente?	65
¿Cómo se reflexiona la experiencia?	66
Metodología del Aprendizaje basado en problemas	66
Investigación Narrativa	69
¿Qué entiendo por narración?	69
Actores implicados en el taller de cómic H.A.	69
Archivando relatos	70
Dos tipos de archivos	71
Organización del archivo	72
Análisis paradigmático de datos narrativos	73
Triangulación de datos	74
¿Temas comunes?	74
Estructura narrativa del mito de Sísifo Docente	76
2.1. La montaña	77
¿Dónde se ubica la montaña?	77
¿Cómo funciona?	77
¿Cómo son los talleres?	78
¿Cómo son los seres que habitan la montaña?	79
2.2. La lógica del taller de cómic H.A.	80
¿Cómo se originó el taller de cómic H.A.?	80
La planeación escrita del taller de cómic H.A.	83
Materiales necesarios para la implementación	85
¿Qué significa taller?	87
Comprensión de la educación Artística Visual	88
Principios que soportan la planeación escrita del taller de cómic H.A.	90
2.3. La caída de la roca	93
2.4. Manifiesto para subir la roca	95
Primer manifiesto para subir la roca	96
Principio de la recursividad	96
Variables en la comprensión de los tres momentos del taller	97

Respeto por las Tiras cómicas	101
Revista web "Cómico Absurdo"	101
Bolsa del azar	102
Integración Grupal	104
¿Que primen las preguntas por la práctica!	105
Las provocaciones	110
2.5. Resultados Absurdos	111
Humor Absurdo	112
Distorsión de la realidad, del lodo al excremento	113
La metamorfosis, del amor al profesor gruñon	114
La repetición cómica de Samuel	116
El azar	118
Humor en el cadáver exquisito	118
Algo salido de la rutina	120
¿Qué pretendía comunicar la tira cómica?	122
¿Cómo funcionaba el humor?	122
Expresar emociones	124
Tiras cómicas sobre las emociones	124
Enunciarse	124
Dejarse llevar por las emociones	126
Avistamiento de la violencia como territorio inexplorado	127
¿Para qué sirve avistar los territorios inexplorados?	128
3. Conclusiones finales y recomendaciones que nadie lee	130
4. Bibliografía	135



1. BIENVENIDOS AL ABSURDO

El presente trabajo de grado evidenciará el desarrollo de un taller que, abordando la reflexión del complicado e indemostrable término absurdo, plantea una posibilidad para provocar los procesos creativos dentro de la Fundación UNBOUND Sub proyecto-MAR.

El lector se encontrará con un taller de creación de cómics, referenciado por los trabajos de Joan Cornellá, Herr Seele y Eduardo Salles, ilustradores que actualmente desarrollan un tipo de cómic que como explicaré más adelante, llamaré cómic de Humor Absurdo.

En el primer capítulo, *Bienvenidos al Absurdo*, el lector se encontrará con la introducción del proyecto, utilizando el relato absurdo de mi primer día de trabajo en de la Fundación. En el texto, exageré la descripción, timidez e inexperiencia en el enfrentamiento con el grupo, basándome en la primera clase o sesión diagnóstico. De esta experiencia, relacionada con una primera contextualización sobre los procesos de correspondencia en la fundación UNBOUND sub-proyecto MAR, surgió la pregunta problema, descrita con el subtítulo, *¿Qué sucede con las cartas?* De la pregunta problema desprendo una justificación dividida en los subtítulos *¿Para qué sirve este proyecto?* y *¿Por qué realizar la implementación de esa forma?* Por último, en este capítulo, indicaré los *objetivos* y *Autores acompañantes*, título que refiere al marco teórico.

En los *autores acompañantes*, desarrollo los siguientes temas:

- ✓ El estudio del ser creativo que “no está restringido únicamente a seres excepcionales, y se encuentra como un potencial en cada persona sin excepción” (López, 2009: 49). La referencia de los procesos creativos desde varios autores como Graham Wallas, Manuel León Cuartas y Martínez Bouquet.

- ✓ El absurdo y su relación con lo cómico, usando de referentes los estudios sobre lo cómico en Bergson, la filosofía de Camus, la literatura de Cortázar y dos vanguardias del arte moderno: dadaísmo y surrealismo.
- ✓ El cómic de humor absurdo, enfatizando en las propiedades del lenguaje cómic, desde las propuestas de Will Eisner, Scout McCloud, y los trabajos de tres ilustradores reconocidos en la actualidad del cómic de Humor Absurdo: Joan Cornellá, Eduardo Salles y Herr Selle.

En el segundo capítulo, *Sísifo docente*, explico el marco metodológico desde la metodología del aprendizaje problemático y la investigación narrativa. Después reconstruyo el mito de Sísifo, personaje que se rebela a lo absurdo de su castigo al hacerse dichoso por su cometido. Sísifo es un personaje castigado por los Dioses cuya condena consiste en subir, por toda la eternidad, una piedra que al llegar a la cima se cae por su propio peso. El personaje en vez de entristecerse por su labor sin sentido, encuentra en ella una razón para vivir, viéndolo como algo divertido, dichoso y motivador; una perspectiva que contradice lo que los Dioses buscaban con el castigo: torturar a Sísifo. En este mito encuentro una similitud con mi experiencia del taller, analizada a través del análisis paradigmático de los datos narrativos (Bolívar, 2002). Este segundo capítulo se dividirá por los subtítulos:

- ✓ *La Montaña*: Entendida como una contextualización del territorio o lugar en el que se desarrolla la práctica, en este caso la fundación UNBOUND, Sub-MAR.
- ✓ *La lógica del taller*: Subtítulo que alude al diseño y planeación escrita de este.
- ✓ *La caída de la roca*: Haciendo alusión a los obstáculos o retos no dispuestos por una planeación escrita.
- ✓ *Manifiesto para subir la roca*: Refiriéndome al análisis sobre la implementación del taller y sus múltiples variables.

✓ *Resultados Absurdos*: Reflexionando los tipos de provocación generados por la implementación, haciendo mención especial a una metodología que producía el humor, y el surgimiento de las emociones y el desarrollo del lenguaje cómic en los estudiantes.

Para finalizar el informe, el apartado *conclusiones finales y recomendaciones que nadie lee*, rescata mis conclusiones finales, adjuntando recomendaciones futuras para otras propuestas pedagógicas en la fundación Unbound Sub-Mar

Anotaciones necesarias para la lectura: Buscando construir un tipo de informe diferente a los formalismos académicos, pero sin restar rigor investigativo, utilizaré una escritura diferente, siguiendo una serie de parámetros que expondré a continuación:

1. La creación de un personaje llamado Sísifo docente, representado como un héroe tipo cómic que sirve para complementar y guiar algunas temáticas desarrolladas a lo largo del proyecto. Sísifo docente desde su extraña forma de relatar, también sirve para introducir, describir y concluir algunos temas relevantes de la investigación.
2. Sísifo docente tendrá su propia voz, manejando una tipografía o tipo de letra diferente a la desarrollada en todo el informe.
3. Se encontrarán algunos recuadros de textos, en los que se busca exponer escritos de los estudiantes, algunas entrevistas y algunas aclaraciones anexas o complementarias de algunas imágenes. Los recuadros, surgen por la influencia del libro *patas arriba: la escuela del mundo al revés* de Eduardo Galeano (2001), donde se utilizan como un anexo para introducir, complementar o expandir una idea que el autor considere importante. Para diferenciar estos recuadros en el informe, se disminuirán dos puntos de la fuente, enmarcándolo en un molde cuadrado, o en algunos casos, un molde rectangular.
4. Ante las citas que impliquen nombres propios con los jóvenes y los múltiples participantes de la fundación, se colocarán las iniciales del nombre y el apellido. Por

ejemplo: Diego Chisco, para la escritura del proyecto, se mostraría como D.C. por razones de protección y reserva de la identidad.

5. Para situar los datos de las imágenes ilustradas a lo largo del proyecto, en la tabla de gráficas se enuncia el autor, el año de la creación y el título de la obra.
6. El escrito se escribe en primera persona buscando que el lector encuentre mi voz sobre el informe.
7. Los anexos se pueden localizar en dos fuentes: La primera fuente se encuentra en el siguiente link: <http://diego-tarker.wix.com/comic-absurdo>. La segunda fuente, se encuentra en el CD adjuntado al mismo proyecto, considerando esta última clase de anexos como contenido importante para que el lector entienda o profundice algunos temarios que considero, requiere de su observación.

¿Cómo dibujar a Sísifo docente?



Fotografíese sin alguna expresión, con la ropa que usa siempre y sin ninguna pretensión heroica



Deconstruya la fotografía en figuras geométricas que lo deformen peor de lo que se está



Dibuje o trate de esbozar un croquis a lápiz de su nuevo engendro



Coloree a su personaje con la misma ropa aburrida de la fotografía inicial.



Vuelva a colorear su personaje en escala de grises e inventese una excusa momentánea para ocultar su falta de recursos económicos por el alto valor de la impresión a color

RESPUESTA MOMENTÁNEA

Sísifo es gris porque representa la melancolía del profesor que intenta hacer las cosas pero no puede, en sus ojos recae la lucha del mundo actual

BLA, BLA, BLA, BLA, BLA

Tiempo del dibujo: Doce minutos aproximadamente sin ver Facebook, Twitter o WhatsApp

Fig. 03

Primer día en la fundación UNBOUND Sub-MAR.

Era un viernes 19 de Junio, como de costumbre el transporte público estaba retrasado. Desconocía la población a la que me enfrentaría esa noche, me invadían los nervios y miedos naturales de un primer día de clase en donde no tenía qué decir, no sabía qué hacer y mucho menos tenía una mascarilla color piel con sonrisa de oreja a oreja, que lograra ocultar mis prominentes mejillas rojo, tonalidad adquirida por la pena, la vergüenza, las ganas de devolverse a la comodidad de mi casa ubicada a tres horas de distancia en bus o entre diez y doce horas caminando. Con anterioridad, exactamente a las 4:45 pm del día 12 de junio, hablé con la coordinadora de la fundación UNBOUND Sub-MAR, que resguardaba un gran número de jóvenes, madres, padres, abuelos, repartidos entre cinco salones que no alcanzaban para abastecer tanta gente. En ese primer encuentro, al principio no pude relacionarme con alguien diferente al comité de coordinación compuesto por una chica de gafas grandes y cabello corto, dos muchachos de tez morena que vacilaban con las sillas y las almohadas, una señora de cabello largo sentada en un asiento de computadora inclinado a 137,8°, ángulo menor al sofá donde se hallaba un chiquillo hurgándose la nariz (con su dedo pulgar), en repetitivos movimientos circulares, volviéndose hipnótico por su constante ademán. Los grupos de ese día se encontraban en diferentes actividades; el grupo de jóvenes (mis futuros estudiantes) estaba realizando una carta y en mi introvertida observación, lejana por la ausencia de la mascarilla sonriente de oreja a oreja con tonos blancos que tapaba mis mejillas tonalidad rojo, noté que algunos jóvenes iban y venían a la oficina, haciendo de la acción una situación extrañamente repetitiva; por ejemplo: un chico se sentaba a escribir, regresaba a que lo corrigieran, se volvía a sentar para escribir lo corregido y volvía a ir para adquirir nuevas correcciones que lo regresarán a su asiento.

Dada la mala suerte, quizás la desventura de presentarme como voluntario practicante de un taller de cómic, lenguaje que había investigado y apropiado a lo largo de seis semestres dentro de la Universidad, descontando todo lo que pude procrastinar por la pereza y los malos hábitos de explayarme en el sofá, prender la televisión, navegar por el computador, escuchar música a todo volumen o dormirme en las clases; me angustió la inasistencia del tallerista de sexualidad y como ya era evidente, me tocó remplazarlo sin tener nada preparado ese día. Por lo menos tuve el lujo de que me llamasen profe sin conocerme.

Indignado por mi obligatorio papel de tallerista inexperto, bajo mí temeroso distanciamiento con esta nueva población extrovertida y atenta a mis instrucciones, me figuré en un rol de docente improvisado sin saber qué decir, cómo actuar, o peor, por dónde empezar. Hablé al grupo con voz temblorosa y enredada; siguiente a la presentación de todos, expuse una breve muestra sobre algunos cómics de mi interés. Los chicos estaban dispersos, por supuesto no atendieron a la descripción; me exasperé, busqué un cambio de actividad y decidí ponerlos a crear una pequeña historia que incorporara dibujos, relatos o lo que ellos quisieran hacer. Los chicos, para mi sorpresa y extraña impresión, siempre me estaban preguntando cómo debían hacer sus *libres creaciones* ⁽¹⁾ generando frases como: “No tengo inspiración, ¿qué tengo que hacer? ¿Cómo debe ser la historia? ¿Qué tanto de largo? ¿Sobre qué debe tratar?” (Diario de Campo, Sesión Diagnóstico, p. 1)

Terminada la clase y reflexionando aquella experiencia fallida, me arrastré por una superficie no tan dura como la carretera, más bien gelatinosa, de color amarillo y rojo, repleta de personas aglomeradas, tragadas y vomitadas al mismo tiempo por dos acordeones gigantescos que hace mucho perdieron su sonido. Sentí el llamado de una vocecita ronca y con cierta

¹ Con *libres creaciones* me refiero a un ejercicio donde la creación no tenía ninguna restricción y por el contrario cada estudiante podría crear lo que deseara.

proyección gutural (quizás era el diablo), me aclaraba una especie de ilógica la cual, no sé aun si bendecirla o maldecirla, me condujo al riesgo de transitar por una experiencia del sin sentido, el disparate, lo absurdo, peor aún, un taller que promocionara esto, buscando provocar un tipo de creación que no pude generar en esta primera clase.



Fig. 04

¿Qué sucede con las cartas?

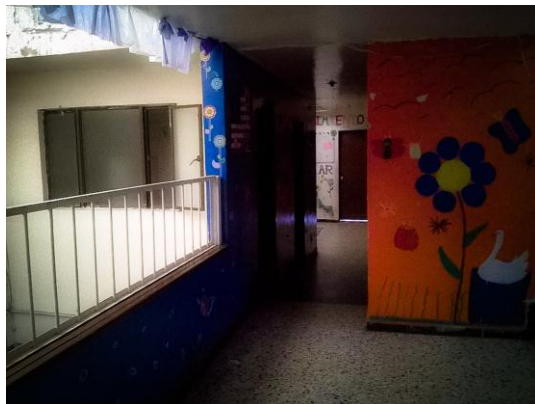


Fig. 05

Breve Historia de la fundación: UNBOUND nace en 1981 con el título de Fundación Cristiana para Niños y Ancianos (CFCA), bajo la co-fundación de los hermanos Roberto, Bud y Jim Hentzen, su hermana Nadine Pearce y su amigo Jerry Tolle. La iniciativa de Roberto Hentzen (ex hermano cristiano) y Tolle (ex sacerdote jesuita) surgió como un beneficio para las personas pobres, buscando una colaboración y ayuda económica mediante un programa de apadrinamiento creado al observar, tras varios años de experiencia como misioneros, la pobreza de Suramérica y Centroamérica.

En 1991, Roberto Hentzen creó la primera oficina de la CFCA en un pequeño sótano de su casa, ubicada en Kansas, Estados Unidos. El programa creció cuando en el año 1996 a los 60 años de edad, Hentzen decidió iniciar una caminata de peregrinación desde Kansas, hasta Guatemala y más adelante de Guatemala a Chile. Aquella caminata fue una prueba del amor de Roberto hacia los pobres y marginados. En el recorrido se conectó la CFCA con muchos países, quienes luego se verían beneficiados por la fundación.

El 08 de Octubre de 2013, Roberto murió en Guatemala. A finales de ese mismo año, Scott Wasserman se convirtió en el actual presidente y director ejecutivo de la fundación, cambiando el nombre de CFCA a UNBOUND, programa que mantiene los mismos principios planteados por Roberto.

En la fundación UNBOUND Sub-proyecto Mar, se encuentran una serie de conflictos desde la violencia intrafamiliar, las situaciones de sicariato, violación, drogadicción, pandillas, pobreza, hurto, etc. haciendo del sector, un lugar vulnerable por los múltiples problemas sociales y económicos. Aquellas personas que se vinculan a la fundación UNBOUND Sub-

Mar, se benefician con subsidios económicos, realizados por el aporte de un padrino del exterior, persona que se comunica con el beneficiado o ahijado a través de unas cartas, mencionadas en el anterior relato sobre mi primer día de clases.

El comité de coordinadores y gestores de la administración interna del Sub-proyecto MAR, inicia los procesos de vinculación con una visita a la casa de los aspirantes, comprobando su condición y necesidad económica para realizar un proceso de inscripción formal. Al estar inscrito, se publica un perfil online que excluye los apellidos y los datos sobre el lugar de vivienda del ahijado, evitándose problemas de seguridad por la comunicación directa con el desconocido padrino.

Terminando la vinculación y la publicación online, con la debida aprobación de la familia, los jóvenes (13 años - en adelante), los abuelos (tercera edad), los niños (0 a 12 años), son apadrinados por una persona del exterior. Luego de esto, todos los beneficiados asisten a diversos talleres grupales sin ánimo de lucro, teniendo como espacio obligatorio la creación de correspondencia visual-literaria a través de unas cartas donde se busca una forma de comunicación entre un padrino y su beneficiado ahijado.

La fundación exige como mínimo construir dos cartas obligatorias por año y dentro de unos documentos reglamentarios, diligenciados por la oficina central de Kansas City, se establecen estatutos anuales sobre lo permitido y prohibido dentro de la correspondencia. Las temáticas de estas cartas buscan ser libres, manejando relatos personales a conciencia o gusto del ahijado. Diferente a ello, los parámetros que aprueban y desaprueban las cartas, impiden el uso de ciertos materiales en los dibujos, censuran o corrigen los contenidos escritos, buscando mantener el plan de apadrinamiento. En otras palabras, evitar la pérdida del padrino.

Según las directivas, en las cartas:

- ✓ No se puede utilizar ni escarcha, ni algodón, ni marcadores, porque el escaneado no deja pasar nada de eso. Las cartas son sencillas, con dibujos muy bonitos, cuando hay materiales como escarcha, algodón, etc. toca llamar al niño y que la corrija. (Entrevista a G.B, Madre Becada y colaboradora en la administración)
- ✓ Nosotros tenemos un cuaderno de requerimientos, cada niño tiene su cuaderno desde que sale apadrinado hasta que finaliza el apadrinamiento. El niño viene, toma su cuaderno, se sienta, nosotros *le indicamos cómo va a ser la carta* y ellos empiezan a trabajar la carta en el borrador, luego la revisamos, corregimos ortografía, redacción y ahí si la pasan al formato de UNBOUND” (...) El dibujo es totalmente libre, sin embargo nos cuidamos mucho de que sean dibujos violentos, buscamos motivar a los niños a que dibujen algo bonito, a que esa carta agrade al padrino, para que el padrino se sienta orgulloso de recibir ese dibujo hecho por el ahijado (...) No usamos materiales como plastilina, algodón, granos, crayones, ya que mandamos a escanear 400 cartas y esta clase de elementos pueden dañar los scanner. Buscamos que cada chico dibuje con respecto a su edad, entonces si es un joven, que salga del paisaje montañitas, solecito, etc.” (Entrevista a T.S, Coordinación del sub-proyecto MAR)

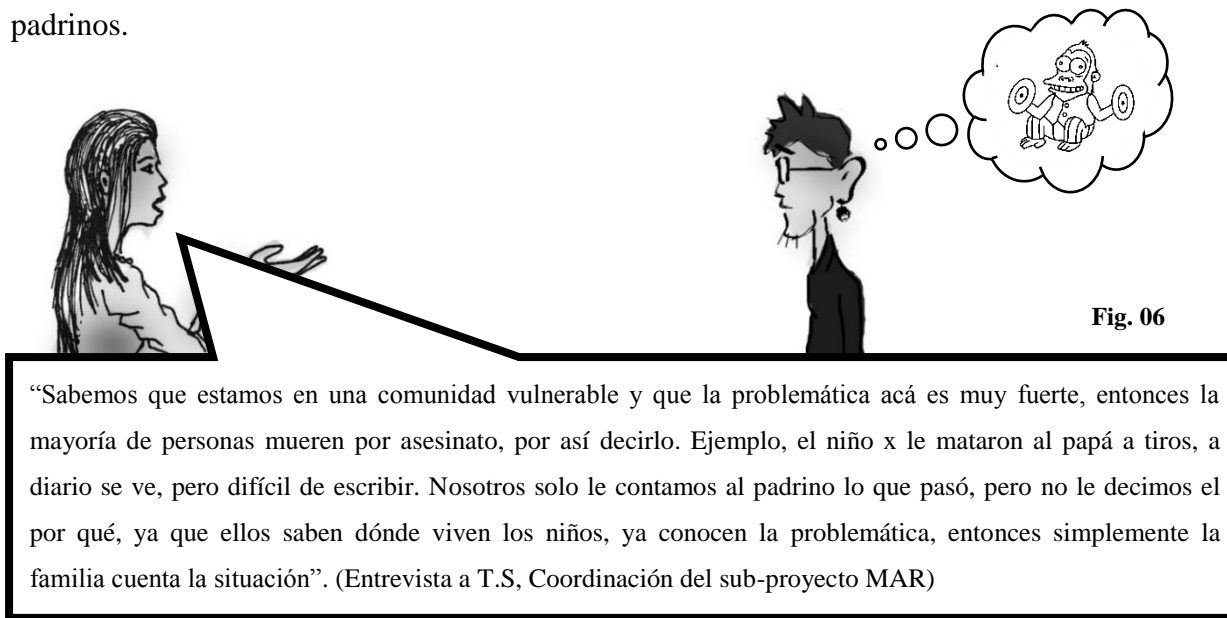
Haciendo hincapié en este escenario entre normativas institucionales, censuras de contenidos desde el sub-proyecto Mar y mi primer fracaso por proponer una actividad de creación, con este proyecto de grado pretendo transformar este espacio de expresión controlada ⁽²⁾ que, como mostré anteriormente, diferente a ser un ejercicio escrito-visual libre, o como menciona la coordinadora del subproyecto Mar “Ahí cosas libres, ahí parámetros de la carta, pero se le da la libertad al niño que cuente lo que quiera” (Entrevista a T.S, Coordinación del sub-proyecto MAR) por el contrario restringe las posibilidades de creación en el dibujo y la escritura de textos, obstaculizando el desarrollo de la creatividad como profundizaré en el apartado, *¿Cómo se puede determinar que alguien no es creativo?* p.26. A través de la implementación de un taller desde el cómic referenciando un estilo de tira cómica que titularé cómic de humor

² Con expresión controlada hago alusión a esa serie de restricciones que mostré en los testimonios anteriores. Diferente a criticar o pretender que la construcción de cartas se haga distinto a lo estipulado, esta iniciativa surge para provocar los procesos creativos de los jóvenes, generando un espacio de creación diferente a la construcción de las cartas.

absurdo⁽³⁾, estos elementos de la carta (texto e imagen), pueden resignificarse generando otras posibilidades de creación, que se pueden provocar situaciones divertidas, emotivas, etc. propiciando otra forma de expresar los mensajes por fuera de los parámetros establecidos por la carta. A raíz de lo anterior y pensando en una implementación de talleres de cómic para provocar los procesos creativos en los jóvenes, surge la siguiente pregunta orientadora: “¿De qué manera la reflexión sobre la implementación del taller de cómic de humor absurdo puede evidenciar una metodología pertinente para provocar los procesos creativos de los jóvenes participantes de la fundación UNBOUND Sub-Mar?”

¿Para qué sirve este proyecto?

Brinda otros espacios de comunicación: Los reglamentos internos de la fundación UNBOUND Sub-Mar, como se mostró anteriormente, censuran ciertos contenidos en las cartas, en especial, los que impliquen violencia, groserías, sexualidad, etc. ocultando cualquier tipo de imagen o escrito que para la fundación, pueda llegar a desmotivar o asustar a los padrinos.



³ Ver *¿Por qué realizar la implementación de esta forma?*, p.17

Por ello, en el taller de cómic de humor absurdo se brindará un espacio de creación distinto, donde no se pretende crear una guía o manual para hacer un tipo de *comics*, sino, posibilitar un escenario de creación que permita enunciar temáticas diferentes a las abordadas por los parámetros de las cartas. En palabras de Camus, los jóvenes participantes elaborarían una “obra de arte que nace del renunciamiento de la inteligencia a razonar lo concreto. Señalando el triunfo de lo carnal” (Camus, 1985:49), entendiendo por carnal, la exposición de las emociones y algunos contenidos que se ocultan por la reglamentación de las cartas.

Tiene bases actualizadas: El taller de Cómic de Humor Absurdo (en adelante abreviada con las letras H.A), lo considero pertinente para los jóvenes de la fundación UNBOUND, al aproximarse a un tipo de imágenes, que en este momento siguen desarrollándose, reflexionándose y distribuyéndose por la internet.

Los lugares de exposición en este tipo de tiras cómicas ⁽⁴⁾ son muy recurrentes en las redes sociales, los bloggers y la web general, buscando producir un tipo de humor sintético, sencillo y como lo mencionan los referentes utilizados en este proyecto (Joan Cornellá, Herr Seele y Eduardo Salles) absurdo. En estos escenarios tan cercanos para los adolescentes cibernautas de las redes sociales y la web en general, este tipo de taller permite que los estudiantes encuentren una referencia actualizada del cómic, muchas veces, llegando al humor, cualidad que, según Edward De Bono (1992) “demuestra que ciertas percepciones, establecidas de una manera pueden súbitamente reconfigurarse de otro modo. Esta es la esencia de la creatividad” (p.35).

⁴ Cuando mencione la tira cómica hago referencia a un formato de cómic corto desarrollado en un tamaño máximo de una hoja de extensión. Esta clase de formatos, según Masotta (1970) surge principalmente en el periódico, donde se entregaba una pequeña sección de cuatro a seis recuadros para ilustrar los trabajos de múltiples dibujantes en una hoja.

Detona preguntas: La implementación del taller de Cómic H.A es importante al promover un escenario donde cada estudiante resuelve problemas prácticos simulando las exigencias reales de una disciplina profesional, en este caso, el creador de cómics. Como mencionaré en el apartado *Principios que soportan la planeación escrita del taller de cómic H.A.* p.90, esta propuesta pretende inmiscuir a los estudiantes en preguntas convocadas por la práctica del hacer cómic, resueltas, a través de los conocimientos, experiencias, emociones y juicios personales del estudiante.

También, con la presente investigación, a partir de una reflexión posterior a la implementación del taller, cuestiono y problematizo algunos obstáculos de la experiencia (Ver *la caída de la roca*, p.93) reflexionando preguntas como: ¿Qué hago si la planeación que tenía escrita no se puede implementar como predije? ¿Me rindo antes de finalizar y busco otra población para la implementación del taller o modifico la planeación, alterando las actividades programadas?

A lo largo del informe, el lector encontrará como esta problemática va modificación la planeación escrita del taller, emergiendo una estrategia que a mi consideración, puede brindar un valioso aporte a varias investigaciones sobre la práctica docente y cómo enfrentarse a los obstáculos que comúnmente se van presentando en la implementación de talleres.

¿Por qué realizar la implementación de esa forma?

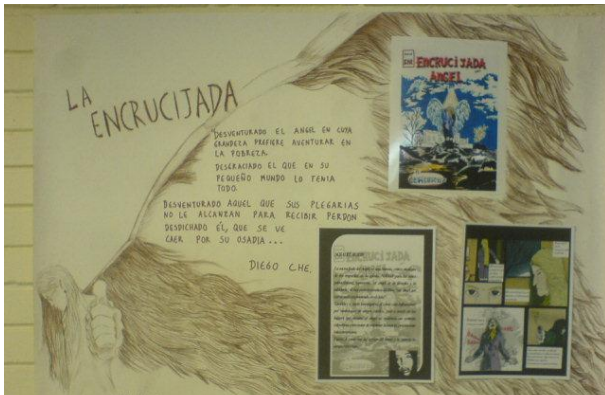


Fig. 07

Por qué tiras cómicas: Buscando que el lector comprenda por qué se selecciona las tiras cómicas sobre toda una multiplicidad de formas artísticas que han enriquecido exitosamente los procesos creativos, es menester informar que esta selección implica mi propia historia de creación, desarrollada y

mutada por cada semestre a lo largo de mi carrera.

Siendo muy complicado describir cómo este lenguaje tergiversaba mi hacer artístico, a continuación expondré tres ejemplos que a mi consideración, me fueron orientando a un tipo de creación construido por iniciativa propia o por los trabajos para la universidad:

✓ Las Fig. 07 y Fig.08 corresponden a un trabajo sobre la novela gráfica para el espacio

académico pensamiento visual 2 (Fig. 07) y pensamiento visual 3 (Fig. 08) narrando una historia ficcional de un ángel caído llamado Nelkhael. La novela gráfica se tituló *Encrucijada del ángel*.

Siendo este un primer acercamiento al lenguaje cómic, en este tiempo (2012-2013) consideraba que el cómic correspondía solamente al dibujo. A través de la misma práctica, fui descubriendo como se podría desarrollar un cómic utilizando otro tipo de técnicas, como la fotografía y la ilustración digital.

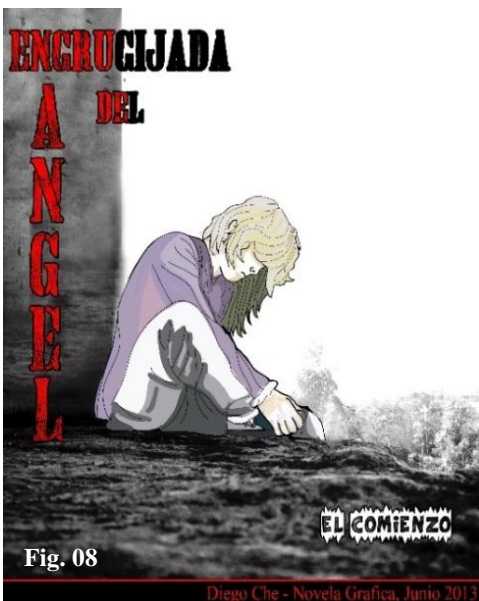


Fig. 08

Diego Che - Novela Grafica, Junio 2013

✓ Para el año 2014, me encontraba investigando sobre la brujería en Colombia. En este trabajo, sin referir mis descubrimientos, ya que no es el tema de esta investigación, encontré que el cómic me ayudaba a representar mis reflexiones o estudios de mi interés, mediante la



Fig. 09

integración entre el dibujo y la ilustración digital. En este ejercicio, logré salir de un formato pequeño a un formato de gran escala como se ve en las fotografías de la Fig. 09 que además se enmarcaba en una superficie diferente a una hoja de papel. El trabajo se expuso sobre una caja de luz o valla publicitaria.

✓ Para finalizar, en el año 2015 tuve la oportunidad de publicar una tira cómica en la



Fig. 10

revista *Detrás del sol* apoyada por IDARTES. La tira cómica se tituló *las aventuras de Miroslav Tichý*. En la construcción de esta, pude entender lo importante de mantener cierta disciplina de publicación ya que la convocatoria se desarrollaba en ciertos periodos, en los que debía competir y presentar ciertos avances técnicos o temáticos.

En la Fig. 10 se puede apreciar la portada

de la primera revista “Detrás del sol. Historias no contadas de un vagabundo” y en la Fig.11



Fig. 11

la misma autora menciona “la producción debía adaptarse, asimismo, a los formatos y a la

se pueden observar algunas hojas de mi tira cómica.

Fue a partir de mi propia historia y cercanía con el cómic, que consideré oportuno investigar a través de este lenguaje, teniendo fe en que una propuesta desde allí, lograría exponer valiosos hallazgos sobre los usos del cómic en el taller para provocar los procesos creativos.

Por qué el cómic H.A.: Como lo enuncia Vásquez (2010) estudiando el cómic en argentina, “una cuota de talento y voluntarismo fueron condiciones necesarias para alcanzar el oficio” (p. 31), entendiendo la creación de cómics como una labor que debía seguir cierta normativa para llegar a ser legitimada por la industria o como

periodicidad de las publicaciones” (Vásquez, 2010, p. 30). Es por ello, no solo en Argentina se evidencia una adaptación de cómic ante un formato, sino, según Masotta (1970) escribiendo sobre el origen del cómic norteamericano, también menciona la condición del cómic visto como un oficio legitimado por una institución que demanda un formato, en este caso, el formato de una editorial: “el origen de la historieta en los Estados Unidos se confunde con la historia de los grandes cotidianos de información, y con la lucha, que a fines de siglo, libraban Hearst y Pulitzer, los dos magnates de la prensa norteamericana” (p. 21). Como la iniciativa del proyecto es evitar un condicionamiento por parte de un formato, institución o persona externa, Guiral, estudiando los movimientos del cómic underground y el cómic alternativo ⁽⁵⁾, considera que en los años 1960 se genera una revolución intelectual donde se busca parodiar y rebelarse contra las reglas estipuladas por las editoriales (Guiral, 2007). De esta revolución, Mery Cuestas (2013) crítica de arte, comisaria de exposiciones, y dibujante de comics, investigando el cómic a través de un análisis en los tebeos ⁽⁶⁾ de 1920 a 1980, al igual que los estudios de Guiral, considera que emerge un tipo de creación en contra de la industria. Según Cuestas (2013), este cómic, llamado Humor Absurdo, se caracteriza por:

1. Manejar figuras deformes y grotescas.

⁵ La terminación en “x” designa una clasificación adulta para el cómic. Los Cómix tocaban temas sexuales de una forma explícita y sin censura, siendo marginadas por la prensa (GUIRAL A. 2007). En la década de los años 1980, la ideología del cómic underground situada como algo marginal y rebelde, empezó a vincularse con el sector comercial que tanto criticaba. Ahora lo underground operaba como una ideología intelectual dentro de un público universitario capacitado para leer ese tipo de cómics. De este entrecruzamiento (underground-comercial) surgieron los cómics alternativos, ya no para público adulto sino para un público capacitado intelectualmente (Guiral, 2007).

⁶ Tebeo es el nombre que se le da al cómic en España.

2. Colocar al individuo frente al contexto, al pensarse en un contenido sin censuras que muestra las incoherencias, pasiones de un lugar histórico y cultural.
3. Trabajar con fenómenos vinculados a lo paranormal, entrando en un mundo surrealista (Cuestas, 2013)

Encuentro que este género del cómic, nacido de una revolución intelectual contra los parámetros establecidos por una organización externa ⁽⁷⁾, sugiere un proceso creativo, que, como se mencionaba anteriormente en el apartado *¿Para qué sirve este proyecto?*, no pretende exponer una guía o manual para hacer comics, sino posibilitar otro tipo de creación más sensible, emotiva y en ocasiones humorística.

Por qué se seleccionan Joan Cornellá, Eduardo Salles y Herr Seele como

referentes artísticos: Con el fin de utilizar una creación actualizada o, recurrente en esta década, se toman por referentes tres autores que dicen desarrollar el cómic de H. A. en su producción. Estos autores, Joan Cornellá, Herr Seele y Eduardo Salles, han ganado diversos premios por su propuesta y sus planteamientos, profundizados hojas adelante. La selección de estos, se debe a sus similitudes su trabajo, que además, desarrolla una creación a través de la exploración y la experimentación técnica, logrando modificar las formas de observar el

⁷ Por ejemplo, Oscar Masotta (1970) en el libro *historieta en el mundo moderno* nombra la confrontación entre la CCA (Comics Code Authority) y la editorial “Educational Comics Co” (editorial de cómics de terror) a mediados de 1950 y 1960. La CCA sirviendo como reglamentación para todas las editoriales de cómic, prohibía cierto uso de palabras y contenidos que expusieran actos criminales, violentos o sexuales, llevando a la quiebra a Educational Comics o como se le suele llamar EC comics. En la actualidad la CCA cayó en desuso y las grandes industrias como Marvel cómics y DC cómics crearon su propio sistema de reglamentación sobre sus codificaciones que iban desde contenidos para niños, hasta contenidos explícitos para adultos, por ejemplo: All ages o cómics aptos para todo público o en DC E- Everyone, comics apto para todo público. En las tiras cómicas de Joan Cornellá, Herr Seele y Eduardo Salles, no se dan codificaciones que prohíban o censuren los contenidos para niños, jóvenes y adultos, siendo encontrados entre imágenes de la web, blogs personales con acceso ilimitado para todo público.

mundo, o, como se verá en el apartado *provocación del absurdo*, p.45, buscando salirse de los caminos establecidos para producir una nueva idea.

Por qué analizar la metodología del taller de cómic HA.: La metodología según la RAE, surge del griego μέθοδος métodos 'método'y –logía (lógica) entendido como “Conjunto de métodos que se siguen en una investigación” (Real Academia Española © Todos los derechos reservados). En este orden de ideas, los métodos, (término que proviene del griego methods que significa camino) son pertinentes para planificar cómo se desarrollará el taller de cómic H.A, que aportes busca fortalecer en la población y que resultados se pretenden conseguir. Basándose en la palabra implementar, “poner en funcionamiento o aplicar métodos, medidas, etc. para llevar a cabo algo” (Real Academia Española © Todos los derechos reservados), el taller se inicia con una primera metodología a través de una planeación escrita; en su implementación el taller fue mutando y cambiando con el pasar de las clases. Es por ello, considero necesario reflexionar sobre la metodología del taller de cómic H.A. para identificar qué cambios se produjeron, como se dieron y qué resultados se obtuvieron ⁽⁸⁾

A partir de lo anterior, es menester informar, la investigación no es una mera descripción de los aprendizajes o transformaciones obtenidas en la población. Por el contrario, en el presente proyecto se abordará una reflexión sobre la práctica identificando sus implicaciones, comprensiones, aportes y dificultades.

⁸ Ver ANEXO 1. *Contrastes entre la planeación y la implementación.*

Objetivos:

En este proyecto de grado establezco como objetivo general *Comprender cómo la reflexión sobre la implementación del taller de comic H.A. puede evidenciar una metodología pertinente para provocar los procesos creativos en los jóvenes de la fundación UNBOUND Sub-Mar*, exigiéndome:

1. Diseñar y aplicar un taller desde la reflexión del absurdo para provocar los procesos creativos de los jóvenes asistentes de la fundación UNBOUND Sub-Mar.
2. Sintetizar y organizar la experiencia del taller de cómic de H. A. para retroalimentar la vivencia, entendiendo los avances, falencias y particularidades de la población.
3. Analizar todos los datos de la experiencia, para visibilizar como mi reflexión sobre el taller de comic H.A puede avistar una metodología que logra provocar los procesos creativos en los jóvenes participantes a la fundación UNBOUND Sub-Mar.

Autores acompañantes:

A continuación describiré y caracterizaré tres apartados que desglosaran los autores que me acompañaron en la construcción del proyecto: *proceso creativo*, *absurdo* y *cómic de humor absurdo*, con el fin de referenciar conceptualmente las bases teóricas que inspiraron e influyeron en el diseño, implementación y análisis de este.

1.1 Procesos creativos

¿Qué sucede actualmente con el campo de estudio que investiga la creatividad?

En la actualidad, muchos teóricos han estudiado el término creatividad, identificando en este: “un concepto polisémico y primitivo, es decir, un término que adquiere múltiples significados en función de los contextos y las teorías en los que se utiliza” (Donaldo, & Elisondo, 2012, p.77), algo que puede tener “tantas definiciones (...) como autores se han aproximado a investigar su teoría” (Guilera, 2011, p.21), convirtiéndose en un campo que no deja de cuestionar y ampliar su objeto de estudio (la creatividad y el ser creativo) o, en palabras de López (2009), llegando a una conclusión abierta, donde “la creatividad no está restringido únicamente a seres excepcionales, y se encuentra como un potencial en cada persona sin excepción” (p.49).



Según Edward De Bono (1992) “ser creativo significa confeccionar algo que antes no existía” (p.28), dar origen a algo nuevo, extraño, diferente y singular para la persona que lo invento. Un ejemplo de ello, es ese maravilloso instante donde descubres tres formas para desamarrarte los zapatos sin utilizar las manos. La primera forma, sería usando los pies en una especie de patada giratoria, la segunda forma, usando la boca para desajustar los cordones y una última forma, aún más interesante, convenciendo a tus camaradas sobre una falsa discapacidad que te impide desamarrarte los zapatos para obtener su ayuda sin vacilaciones.

Fig. 12

¿Cómo son las personas creativas?

En el texto *Estudios de la creatividad*, se considera que las personas creativas surgen en lugares de la cotidianidad, “a partir de las preguntas y las incertidumbres”⁽⁹⁾ (Donaldo, & Elisondo, 2012, p.57) haciendo posible el desarrollo de un tipo de creatividad que busca formular múltiples alternativas para una solución (De Bono, 1992). En este orden de ideas, la pregunta sugiere un vínculo con la creatividad de su respuesta que pasa de ser algo correcto o incorrecto, a ser una formulación de alternativas o múltiples soluciones al problema (De Bono, 1992). Según los autores, el cuestionamiento es una forma de creatividad, al formular nuevas alternativas ante un problema cotidiano.

Ricardo López Pérez (2009) mencionando los trabajos de Guilford en 1980, considera que la persona creativa incluye: “la *originalidad*, en el sentido de nuevo, diferente o poco habitual (...) y los factores de *reorganización* y *redefinición*, para aludir a la capacidad de transformación y de reestructuración de conjuntos ya existentes” (p. 13), promoviendo dos formas de entender el desarrollo de una persona creativa:

- ✓ Los que crean algo nuevo desde el principio.
- ✓ Los que transforman o recrean sus productos a partir de objetos ya creados⁽¹⁰⁾.

En resumen, todas las personas pueden desarrollar la creatividad, al realizar acciones básicas como la solución de preguntas o la transformación de objetos existentes. Por otro lado, al promover dos formas de entender a las personas creativas, se expande el perfil de un ser creativo, suprimiendo aquella ambigüedad en donde la creatividad se concibe como una

⁹ Para profundizar el tipo de preguntas utilizadas en el proyecto, el lector deberá dirigirse al apartado, *¡Que primen las preguntas por la práctica!*, p.105

¹⁰ Basándome en lo anterior, al mencionar el término nuevo, en este proyecto se hará alusión a esta segunda forma de comprender la persona creativa. Lo nuevo, en este orden de ideas, representará la transformación, mixtura y recreación de objetos existentes.

cualidad restringida para cierto tipo de personas. En este orden de ideas, el taller de cómic H.A. como se explicará más adelante, funcionó a través de una metodología de la pregunta, pretendiendo que los estudiantes construyeran sus tiras cómicas, transformando y reconstruyendo objetos existentes.

¿Cómo se puede determinar que alguien no es creativo?

Partiendo de la conclusión que se expuso atrás (la creatividad como potencialidad en toda persona), queda más sencillo determinar cómo las personas entorpecen su creatividad y la obstaculizan generando bloqueos en su manifestación. Según las investigaciones de Schnarch (2008) pueden encontrarse, bloqueos emocionales, bloqueos culturales y bloqueos organizacionales, dificultando el desarrollo de la creatividad en las personas.

- ✓ **Bloqueos emocionales:** Refieren a temores generados por el error, el miedo al ridículo, los prejuicios, la rigidez, la baja autoestima, la inseguridad, el temor a lo desconocido, la timidez, etc. Esta clase de bloqueos frenan la creatividad tanto individual como colectivamente e impiden “intentar cambios o lanzar nuevas ideas” (Schnarch, 2008, p.30).
- ✓ **Bloqueos culturales:** Schnarch, referenciando los estudios de Alvin L. Simberg, afirma que un bloqueo cultural “se origina por la manera en que hemos sido educados y la imposición de algunos valores sociales” (Schnarch, 2008, p.30). Según el autor, estos bloqueos pueden encontrarse con la enseñanza tradicional de “repetir y aprender el conocimiento de memoria”, cuando se “limita la fantasía” o cuando se da “exceso de fe en la lógica” (Schnarch, 2008, p.31) entendiendo por lógica un camino estable o una forma racional de entender el mundo sin atreverse a cambiarlo o modificarlo.
- ✓ **Bloqueos organizacionales:** Se generan por un participante o institución externa que restringe al creador ante una serie de parámetros, como por ejemplo: “una presión para producir” o

fabricar algún objeto, la demanda de tiempos, horarios, formatos de informe, el énfasis en las consecuencias de un error o el recordar, reiteradamente, el “precio de equivocarse” (Schnarch, 2008, p.31). Los bloqueos organizacionales, suelen aplicar en el plano empresarial, pero, en algunas ocasiones, este tipo de bloqueos se hacen presente en otros escenarios como veíamos en la fundación UNBOUND con los parámetros de la carta⁽¹¹⁾

¿Cómo son las fases del proceso creativo?

En los estudios sobre la creatividad, otro tema estudiado y discutido por los investigadores, refiere a los procesos de la persona creativa (o en otras palabras, cualquier persona), que, según Schnarch (2008), referenciando los trabajos de Graham Wallas, involucra un primer *cuestionamiento* o una percepción de algo como problema. Pasando por la *preparación* o materialización en el campo. Siguiendo la *incubación* o reflexionar el problema para finalizar con la materialización o construcción de una solución al problema planteado (de la idea a la práctica) (Schnarch, 2008).

Según esta perspectiva, los procesos creativos refieren a la resolución de problemas asemejándose a lo mencionado hojas atrás, con los planteamientos de Donaldo & Elisondo (2012).

¹¹ Al mencionar los parámetros de la carta como bloqueo organizacional, comprendo que la reglamentación de la central puede afectar los procesos creativos de los jóvenes ya que estos, siguiendo un pertinente horario, deben responder con ciertas reglas que impiden y obstaculizan el desarrollo total de la carta. Por ejemplo, como mencione en el apartado *¿para qué sirve este proyecto?* p.14 la administración censura los contenidos violentos, evitando que los escritores puedan representarlo en los dibujos y en los escritos.

Manuel León Cuartas, en otra perspectiva, sugiere que los procesos creativos deben pasar por una observación analítica de la realidad, para re-crearle ⁽¹²⁾ otras alternativas, emergiendo de esto, un producto o hallazgo novedoso (León, 2011).

Por último, Martínez Bouquet (2006), otro investigador argentino de la creatividad, categoriza los procesos de creación mediante la teoría de los tres mundos que explicaré a continuación:

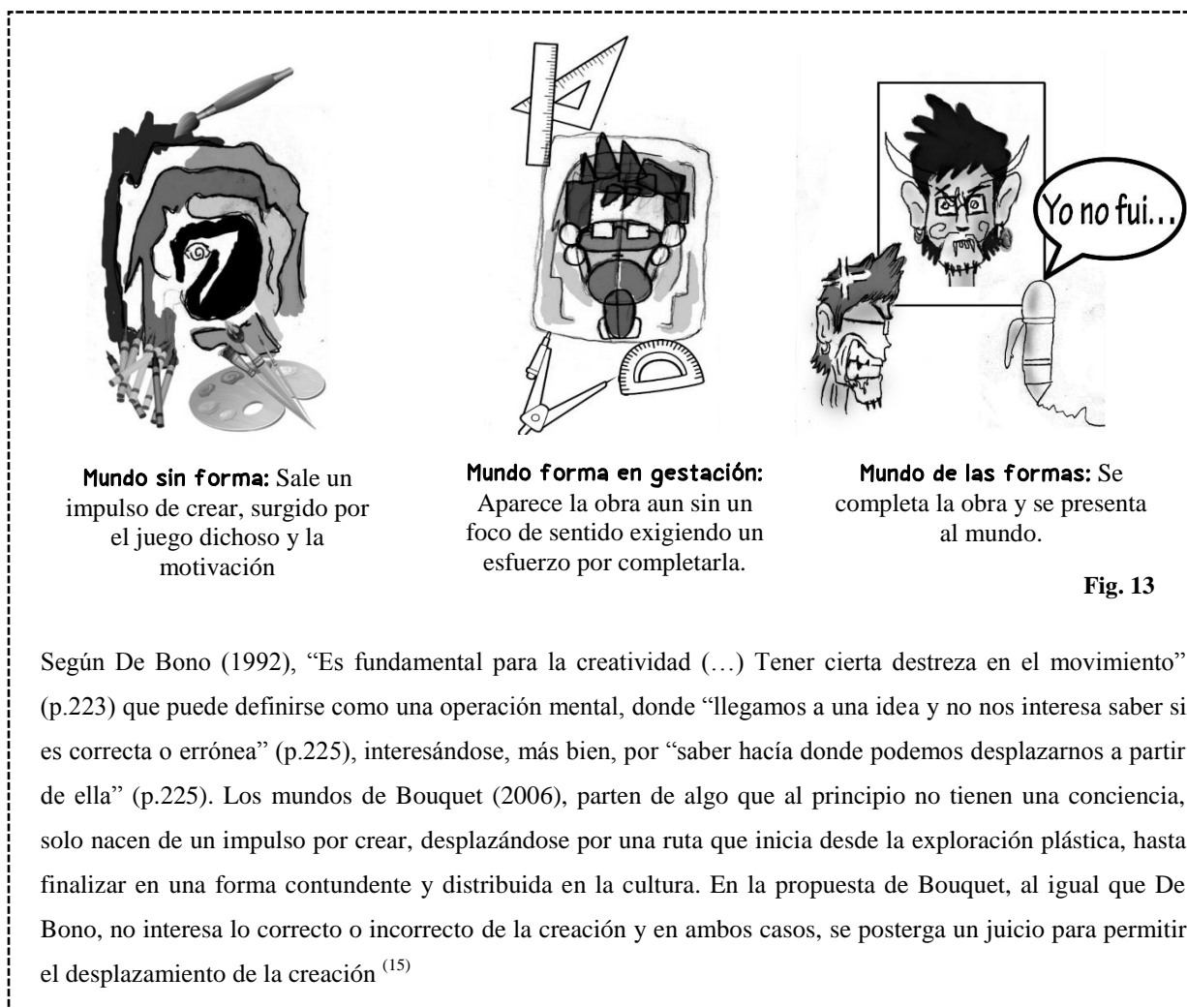
- ✓ Según Bouquet (2006), en el primer mundo se construye algo a través del juego y la libre expresión, él lo nombra como un *mundo sin forma*, un momento en donde se suprime cualquier tipo de juicio ⁽¹³⁾.
- ✓ En el segundo mundo, *forma en gestación*, la principiada creación genera una forma que se esboza pero no se termina. En este mundo, la creación advierte un mayor esfuerzo ya que la práctica enfatiza en consolidar la forma.
- ✓ El último mundo, *mundo de las formas*, origina el producto nuevo ⁽¹⁴⁾, fruto de la aventura por territorios no hollados o explorados por el creador. Al terminar el último mundo, el producto recién nacido y siguiendo la anterior ruta, se distribuye por la cultura (Bouquet, 2006).

¹² Re-Crear según la RAE, significa: “Crear o producir de nuevo” (© Real Academia Española, 2016). La propuesta de Cuartas, al igual que lo exponía Guilford, parte de objetos ya existente, proponiendo un cambio o novedad a este conjunto ya creado.

¹³ Según De Bono, “El juicio es estático y se preocupa por lo que es y por lo que no es” (De Bono, 1992: 225). En la postura de Bouquet, el juicio (en el primer mundo) implica definir un tipo de dirección que de inmediato inhabilita el juego y la exploración, pudiendo bloquear el proceso de creación.

¹⁴ Según Bouquet (2006) la obra se comprende como algo nuevo desde una perspectiva personal. El creador, según lo anterior, descubre en su trabajo algo desconocido para él y por ello le parece nuevo.

Para finalizar este apartado, comprendo los procesos creativos cómo una serie de etapas o fases que involucran la producción de algo nuevo a partir de la pregunta, la transformación y la reorganización de objetos existentes, dando pertinencia a los descubrimientos e invenciones personales. En los procesos creativos, también, es menester evitar cualquier tipo de bloqueo, ya sea por factores culturales, emocionales u organizacionales, considerando que estos pueden impedir u obstaculizar el desarrollo de una creación.



¹⁵ El desplazamiento de la creación, hace alusión al “hacia: ¿Hacia donde conduce esto?” (De Bono, 1992, p.225), postergando el juicio que define lo correcto o incorrecto de un objeto. El desplazamiento busca preocuparse por una ruta que llega a la nueva idea, sin importar como sea receptionada por los demás.

1.2 Absurdo

Lo absurdo es una irreverencia del cosmos a nuestras convenciones (que son, con frecuencia nuestras ilusiones); es lo irrazonable, lo arbitrario, un engendro capaz de irritar la cordura mejor asentada”
(Stillman, 1977, p.8)

El absurdo es indemostrable, no respeta ningún orden, no tiene una noción que permita comprenderlo, es irreverente, controversial, un territorio más denso y profundo con un nuevo entendimiento de lo insensato ⁽¹⁶⁾, vuelve ridículo todo lo que conciben en sus territorios y se burla de lo establecido por la lógica. En el presente proyecto de grado, el absurdo se comprende mediante la propuesta de Mieke Bal, donde los conceptos dejan de ser unidades estáticas o inamovibles y discuten de manera interdisciplinar, buscando exponer una mirada o forma de observar ciertos temas (Bal, 2009). Esta forma de mirar el absurdo, toma valor ante su naturaleza indemostrable, que al conceptualizarse en una definición estática, perdería su valor como rebeldía a la racionalidad llegando a convertirse en una “descripción que es cierta, pero que no me enseña nada, y unas hipótesis que pretenden enseñarme, pero que no son ciertas”. (Camus, 1953, p.13).

Para este proyecto me apoyo en el texto *mito de Sísifo* de Albert Camus (1953), *Historias de Cronopios y de famas* de Julio Cortázar (1995) y, las vanguardias del arte moderno, surrealista y dadaísta.

¹⁶ Según Eduardo Stillman (1977) “el absurdo humorístico lanza a la acción todas nuestras defensas mentales y conjura una lógica más aguda, una sensatez verdadera, capaces de percibir la coherencia sutil del disparate y la milagrosa poesía de lo insensato” (p.9) entendiendo por insensato, las cosas que no se reflexionan o no se piensan por los estatutos sociales.

¿Por qué seleccionar estos autores como referentes para hablar del absurdo?:

Siguiendo la metodología de Mieke Bal (2009) selecciono estos tres referentes como representantes de tres disciplinas distintas, sirviéndome para describir una mirada del absurdo que se relaciona con lo cómico.

- ✓ El primero, Camus (1953), a través de su texto *el mito de Sísifo*, reflexiona lo absurdo desde una posición filosófica que, como veremos más adelante, se asemeja a un procedimiento cómico titulado situación invertida.
- ✓ Cortázar (1995), representante de una extraña literatura que modifica la cotidianidad al convertirla en algo cómico (para muchos lectores, absurdo), se asemeja a ciertos procedimientos cómicos como la exageración de la ceremonia, la metamorfosis y la repetición propuestos por Henry Bergson.
- ✓ Las vanguardias del arte moderno surrealista y dadaísta, buscando crear un tipo de arte onírico e ilógico, construyen ciertos ejercicios de creación utilizando el azar y el desorden de las frases, produciendo la risa de sus participantes, o, como menciona Bergson (1985) “cuando la frase encierra un absurdo manifiesto, ya sea un grosero error, ya sea una contradicción de palabras” (p. 42) se obtendrá una escritura cómica.

La lógica: En este proyecto de grado me referiré a la perspectiva positivista, donde la lógica “concibe los hechos como si todos ellos se encontraran en un mismo nivel” (Cohen, 1945, p.199), estableciendo irrefutables categorías que terminan formalizándose en normas generales o teorías comprobables para todo el mundo. Esta concepción de la lógica, elimina la sensibilidad, las emociones, y el juicio personal del investigador, o como diría Morris R. Cohen (1945) se llega a “abandonar sus propios prejuicios o preferencias para que sus investigaciones merezcan el nombre de científicas” (p. 208). El científico, según lo anterior,

se concibe como un investigador que busca construir teorías irrefutables, despegándose de sus propias emociones, sensibilidades y prejuicios personales, ya que estos pueden contaminar su estudio, haciéndolo ilegítimo para la ciencia.

Glosario de Bergson: Antes de exponer la relación entre el absurdo y lo cómico, es necesario caracterizar algunos términos utilizados en el libro *La risa* de Henry Bergson (1985) para que el lector pueda diferenciar de qué estoy hablando en los apartados futuros ⁽¹⁷⁾.

Es menester informarle al lector, que las relaciones entre absurdo y procedimientos de lo cómico, no pretenden generalizar ideas descabelladas como: todo lo absurdo es humorístico o productor de risa. Por el contrario, con esta relación, busco encontrar similitudes entre los teóricos, proponiendo a mi parecer, una forma de mirar lo absurdo relacionado con el humor.

✓ **Risa:** De acuerdo con Bergson (1985) la risa puede verse como algo que “Camina dentro de un círculo” (p.13), un exótico sonido, producido cuando el humano se encuentra en una situación, que por multiplicidad de factores, causa su diversión. En este orden de ideas, la risa sería un producto sonoro, o como afirma Bergson (1985), “nuestra risa es siempre la risa de un grupo.” (p.13), estableciendo una relación entre la risa y los grupos sociales.

✓ **Cómico:** Sin encerrarse en una definición o categorización estable, lo cómico puede verse como algo que puede produce la risa. Lo cómico implica una serie de procedimientos que según los estudios de Bergson (1985), podrían categorizarse como: la *situación invertida* o un mundo en donde todos las formas de actuar, comprender y observar el mundo, parecen estar “invertidas” o al revés (p.38), la *repetición*, o “hacer renacer, en circunstancias

¹⁷ Sería mentira afirmar que los términos abordados por Bergson pueden definirse en significados cerrados y legitimados por un concepto. A las mismas palabras del autor, existe una “temeridad al abordarlo también tiene la excusa de que no aspiramos a encerrar el concepto de lo cómico en los límites de una definición.” (Bergson, 1985, p.12)

siempre nuevas, una misma serie de hechos (...) con mutua simetría”⁽¹⁸⁾ (p.37); y la *exageración de ceremonias*, procedimiento en el cual se exageran acciones naturales, a través de instrucciones innecesarias. Por ejemplo, cuando se construyen una serie de pasos para llorar, entendiendo que el llanto es algo esporádico y no necesita ningún tipo de ceremonia para que se produzca.

- ✓ **Comedia:** Desde el teatro (una de las fuentes primarias de su investigación), Bergson cita múltiples obras escénicas, donde imperan ciertas situaciones que producen risa en los espectadores; principalmente cuando estas, se relacionan con la cotidianidad. “La comedia es un juego, pero un juego que imita la vida” (p.31).
- ✓ **Ridículo:** A la perspectiva de Bergson (1985), el personaje ridículo es un ser que vive en una conducta diferente y en su intento por cambiar o modificar su torpeza, realiza una serie de actos que se vuelven cómicos. Otra característica del ser ridículo, según el autor, puede verse desde la distracción o un personaje que sometido a sus propios pensamientos, sigue su camino sin pensar en las repercusiones de sus actos, pareciéndonos un extraño, alguien diferente que tiene mayores posibilidades de tropezarse.
- ✓ **Humor:** Según Bergson (1985), el humor busca describir la realidad con minuciosa fidelidad, anotando sus particularidades con frialdad e indiferencia. El humor enmarca en un error mediante la exaltación o descripción de hechos precisos, señalándolo y atacándolo como algo que se considera inadecuado, necesario para corregir.

¹⁸ Un claro ejemplo de la repetición es aquella situación, donde me encuentro con la misma persona repetidas veces. En el primer encuentro la experiencia no tendrá nada de cómico. En el segundo, tercero y cuarto encuentro, ambos terminaremos riéndonos por las repetitivas coincidencias en el saludo y la simetría o igualdad de la escena (Bergson, 1985)

Subiendo la roca a la manera del Sísifo juguetón.
Me entristece mi castigo, pero me motiva mi rebeldía.



Fig. 14

Lo que dice Camus: Según Albert Camus en el *Mito de Sísifo* (1953), el sentimiento absurdo emerge al afán de explicarlo todo, en esa contradictoria consciencia de no encontrar nada en el mundo por buscarlo siempre desde una razón humana ⁽¹⁹⁾.

El sentimiento absurdo se puede mirar de múltiples formas alojadas en la consciencia de no tener un centro de sentido, al descubrir la inexistencia de la eternidad o una vida más allá de la tierra. El hombre llega a un sentimiento absurdo al reflexionar en el vacío de la vida, cuando “se interrumpe la cadena de los gestos mecánicos cotidianos” ⁽²⁰⁾ (Galloway, 1981, p.28) y ve con horror un tiempo que lo acerca a la muerte, sin ninguna esperanza de alterar ese destino. En ese punto existencial, al no encontrar nada más que la mortalidad en la tierra, el hombre se encuentra ante dos posibilidades de asumir su sentimiento absurdo. Por un lado, lo natural es caer en un estado de crisis ante el descubrimiento absurdo, en una postura suicida, pues si no

¹⁹ Camus critica la razón humana, proponiendo preguntas como: ¿cuál es el universo animal?, y ¿cómo esté trata de ser racionalizado en una forma de antropomorfo que siempre lleva inscrito el sello de humano? (Camus, 1953).

²⁰ Sin expandirse en un debate sobre lo mecánico de la vida, ya que esto no es el interés de la investigación, este autor entiende el *gesto mecánico* como la planificación de un objetivo concreto que busca orientar la vida en un sentido unidireccional. Por ejemplo, como lo afirma Morris Cohen (1945), un hombre que escoge los medios “que le proporcionen esa armonía a la cual llamamos felicidad” (p.206), demuestra un objetivo al cual llegar (felicidad), regido por un camino que exige “obedecer la ley”, (Cohen, 1945, p.206). Cuando Galloway habla de la interrupción de estos gestos mecánicos, se genera un hombre rebelde, inconformista con los funcionamientos cotidianos, un hombre que “selecciona y reorganiza los elementos de la realidad y forma con ellos un esquema imaginativo” (Galloway, 1981, p.25) nuevo, sin una ley o mandato que lo controle.

hay una eternidad ni una trascendencia en la existencia, no hay razón para vivir y sería razonable escaparse por medio de la muerte. Por otro lado, se propone una rebelión, una forma diferente de ver el mundo, adquiriendo nuevas experiencias que el autor nombra como “territorios marginados”. Por ejemplo: lo emocional, lo sensible y lo no explorado ⁽²¹⁾. (Camus, 1953).

Para expandir la idea me remito al *Mito Sísifo* analizado por Albert Camus. Sísifo castigado por desafiar a los Dioses, tiene que alzar una roca a la montaña y esta, al llegar a la cima, se cae por su propio peso. Sísifo repite esta acción por toda su eternidad. En un instante, cuando la roca cae, Sísifo respira y reflexiona, en su mente los recuerdos del mundo lo atacan, ve lo absurdo de su labor, encuentra en ella su mártir al ser consciente, ahí está su infierno, en la consciencia que lo despierta, en la reflexión que le muestra que su labor es absurda pues nunca llegará a nada. Sísifo decide rebelarse a su crisis existencial, siguiendo su labor dichoso y motivado por vivir.

En el texto se plantea el absurdo tras la inquietud de la existencia humana ⁽²²⁾ al encontrar una razón que, al igual que Sísifo, es absurda. Siendo deprimente la reflexión del absurdo, Sísifo encuentra, en algunos momentos, otros motivos fuera de la idea de suicidarse para evadir su tormento, creando múltiples maneras de asumir su castigo, cambiando la perspectiva de

²¹ La idea de adquirir experiencias en vida se ha problematizado por otros autores como Eugén Ionesco precursor del Teatro del Absurdo. En *Diario a Migajas*, Ionesco se pregunta por su existencia lamentándose por la injusticia de morir, y llegando a la conclusión de adquirir la mayor cantidad de experiencias ya que solo tiene oportunidad de hacerlo. Esta vida. (Ionesco, 2007). Para ambos autores, los territorios marginados obligan a reflexionar sobre un mundo sin dar significados, explicaciones o soluciones absolutas. En su remplazo, el hombre describe sus emociones, buscando liberarse de la razón y llegando a un pensamiento diferente.

²² Inquietud, llega al humano cuando se despierta de las cosas que se conciben como mecánicas y centralizadas en un objetivo puntual. De ahora en adelante, el hombre absurdo carga con la idea de que el universo no tiene sentido y sus acciones estarán mediadas por esa condición que válida y vuelve razonable escaparse por medio del suicidio (Camus, 1953).

tortura a la de motivación. En ese momento de reflexión absurda, respondida con una actuación contraria a la lógica, Sísifo se vuelve más fuerte que la roca, su mirada desde los infiernos, fuera de la tierra, logra liberarlo de la razón que lo condena, ganándole al absurdo:

Sísifo enseña la fidelidad superior que niega a los dioses y levanta las rocas. El también juzga que todo está bien. Este universo en adelante sin amo no le parece estéril ni fútil. Cada uno de los granos de esta piedra, cada fragmento mineral de esta montaña llena de oscuridad, forma por sí solo un mundo. El esfuerzo mismo para llegar a la cima basta para llenar un corazón de hombre. Hay que imaginarse a un Sísifo dichoso (Camus, 1953, p.59).

Puede observarse que la labor de Sísifo siempre será absurda, y en algunos momentos, una consciencia repleta de dolor o tormento suicida. Cuando Sísifo se asegura que todo está bien, nuestro personaje, acudiendo a la rebeldía, se hace dichoso y se alegra por su castigo, generando con ello, una situación que a palabras de Bergson “puede comprenderse bajo el título de mundo al revés” (Bergson, 1985, p.38).

¿Una situación invertida?: La situación invertida o mundo al revés, según Bergson (1985), es un procedimiento cómico muy utilizado en la comedia. Consiste en realizar un contraste colocando a unos personajes en una situación inicial, para, repetirla, invirtiendo todos los papeles y los modos en que esta funciona. Por ejemplo, como menciona Bergson (1985), una comedia del mundo al revés, puede verse en “la escena del *ladrón robado*” (p.38), situación donde un personaje que en principio hurta a los demás, se encuentra en una posición que, por diversas circunstancias, lo lleva a ser la víctima de su propio crimen, convirtiéndose en un ladrón robado.

En la historia de Sísifo, nuestro personaje es “trágico (...) porque su protagonista tiene conciencia” “Entonces resuena una frase desmesurada: "A pesar de tantas pruebas, mi avanzada edad y la grandeza de mi alma me hacen juzgar que todo está bien”. (Camus, 1953,

p.60). Sísifo es un personaje que advierte que todo está bien y su tormento es alegría, invirtiendo, a la forma de Bergson, la dinámica de sus trágicos debates existenciales sobre el suicidio y la finitud del mundo, para hacerse un rebelde feliz, motivado por vivir. En otras palabras, la crisis individual que en principio atormenta a Sísifo, pasa de su condición triste a otro tipo de escenario donde pareciese que nunca sucedió nada y nuestro personaje es simplemente un ser ridículo que sin reflexionar el suceso, sigue su trabajo considerándolo una alegría y oportunidad de vivir. De estar triste y a punto de suicidarse para evadir su labor, Sísifo termina siendo feliz y dichoso por su tormento.



Fig. 15

¡Yo lloraba con Cortázar pensando en la desgracia del pato muerto! ¡Con su tumba no solo falleció él!, también se destruyó toda una civilización de hormigas, ahora sin hogar.

La relación entre Bergson y Cortázar: Al igual que Camus, podemos relacionar la escritura de Cortázar con los procedimientos cómicos de Bergson que llegan a modificar e invertir las formas de concebir los funcionamientos naturales de la sociedad a través de lo cómico. Tomando de referente el texto *Historias de cronopios y de famas* escrito por Julio Cortázar, puedo observar que, a palabras del mismo autor “trataba de

escribir relatos sumamente libres” (Ediciones del Sur, 2003, p.477) modificando las formas de escritura, a través de una narración que se rebela “contra los objetos y personas que constituyen nuestra vida cotidiana y nuestra mecánica manera de relacionarnos con ella” (Ediciones del Sur, 2003, p.467).

Los relatos de *Historias de cronopios y de famas* se vuelven graciosos por su cercanía a la cotidianidad, en palabras de Bergson “no saborearíamos lo cómico si nos sintiésemos aislados. Diríase que la risa necesita de un eco” (Bergson, 1985, p.13). Lo diferente, lo extraño en esta forma de escritura, muestran en Cortázar una narración que relaciona lo absurdo con lo cómico. A continuación expondré dos escritos representativos de este libro, relacionándolos con los procedimientos cómicos planteados por Bergson:

Entre las múltiples *Historias de cronopios y de famas*, el relato *Instrucciones para llorar* utiliza un procedimiento cómico producido por incrustar una serie de reglas donde no se necesita.

Para llorar, dirija la imaginación hacia usted mismo, y si esto le resulta imposible por haber contraído el hábito de creer en el mundo exterior, piense en un pato cubierto de hormigas o en esos golfos del estrecho de Magallanes en los que no entra nadie, nunca.

Llegado el llanto, se tapaná con decoro el rostro usando ambas manos con la palma hacia dentro. Los niños llorarán con la manga del saco contra la cara, y de preferencia en un rincón del cuarto. Duración media del llanto, tres minutos. (Cortázar, 1995, p.3).

Bergson propone que “no se necesita más, para que una ceremonia resulte cómica, sino que nuestra atención se reconcentre sobre lo que tiene de ceremonioso” (Bergson, 1985, p.24).

Cortázar expone el llanto como si fuese una actividad que necesita una serie de procedimientos y obligaciones para que todas las personas la realicen, inventando una ceremonia ficticia ⁽²³⁾, donde se exaltan e instruyen acciones naturales como taparse el rostro o utilizar la manga del saco en el momento de llorar.

En el texto *El Diario a Diario*, Cortázar, plantea la metamorfosis de un objeto inerte, que habita entre personas que lo leen, lo abandonan, lo vuelven a leer y lo vuelven a abandonar:

Un señor toma el tranvía después de comprar el diario y ponérselo bajo el brazo. Media hora más tarde descende con el mismo diario bajo el mismo brazo.

Pero ya no es el mismo diario, ahora es un montón de hojas impresas que el señor abandona en un banco de plaza.

²³ Entiendo por ceremonia, una serie de actos públicos que se realizan por la ley o las costumbres sociales. Una ceremonia ficticia aludiría a la ejecución de una serie de actos públicos innecesarios como el llanto.

Apenas queda solo en el banco, el montón de hojas impresas se convierte otra vez en un diario, hasta que un muchacho lo ve, lo lee y lo deja convertido en un montón de hojas impresas.

Apenas queda solo en el banco, el montón de hojas impresas se convierte otra vez en un diario, hasta que una anciana lo encuentra, lo lee y lo deja convertido en un montón de hojas impresas. Luego se lo lleva a su casa y en el camino lo usa para empaquetar medio kilo de acelgas, que es para lo que sirven los diarios después de estas excitantes metamorfosis ⁽²⁴⁾
(Cortázar, 1995, p.36)

Tomando al diario como un ser que repite ciertas transformaciones, Bergson (1985) entiende que la repetición es un procedimiento cómico donde un personaje reincide en la misma situación múltiples veces, haciéndose risible por las coincidencias y contrastes generados en el reencuentro como sucede con el diario que deriva entre un montón de hojas impresas y un diario de prensa.

²⁴ La metamorfosis se utiliza en muchos escenarios diferentes a la literatura. Por ejemplo: En el teatro del absurdo latinoamericano, la metamorfosis es utilizada por la argentina Diana Rasnovich (Ver *Jardín de otoño* <http://diego-tarker.wix.com/comic-absurdo#!Diana-Rasnovich-Teatro-del-absurdo/czfb/56f8d8980cf2e3ce9bb11ce1>) exponiendo fuertes críticas que se burlan de cómo personas comunes y corrientes se pueden transformar en secuestradores (Jaramillo & Yepes, 1997). En el apartado *la metamorfosis, del amor al profesor gruñon*, p.114, explayaré el término y sus implicaciones dentro del taller de cómic H.A.



Fig. 16

Sucede que en un estado de insomnio particular, para ser exactos tres días sin dormir, me encontré con una tribu extraña de gente absurda, decía hacer arte. Algunos estaban a favor de “la contradicción y también de la afirmación” (Tzara, 1999, p.7) odiando los regímenes del sentido común. Otro tanto, buscaba la “exclusión de todo control ejercido por la razón y al margen de cualquier preocupación estética o moral” (Bretón, 2001, p. 44) jugaban con lo maravilloso y fantástico del sueño. Estos raros e interesantes sujetos, se hacían llamar así mismos dadaístas y surrealistas.

Dadaísmo: La vanguardia del arte moderno, Dadaísmo, buscaba una protesta o revolución, generando un objeto novedoso en contra de la razón (Tzara, 1999). Desde la incompreensión e irracionalidad de su obra, él dadá pretendía rescatar un carácter privado del artista valiéndose de la premisa: el arte no es comprensible sino “algo privado” que el artista “hace para sí mismo” (Tzara, 1999, p.15). Según lo expuso Tristan Tzara, “La lógica es siempre falsa” (p.15) y, en un intento por llegar al desorden, los dadaístas rompieron con toda forma lógica en su producción artística⁽²⁵⁾.

Surrealismo: El primer *Manifiesto surrealista de 1924*, evidenció al humano como un ser “que nota la pérdida de todas las razones de vivir y la incapacidad en que se encuentra ya de

²⁵ Un ejemplo ilustre de esto puede encontrarse En el poema dadaísta, donde se recortaban cierto número de frases de periódico para desorganizarlas con una bolsa. Luego, los poetas seleccionaban aleatoriamente los recortes, pegándolos en el orden que iban saliendo para evitar cualquier tipo de coherencia en el texto (Tzara, 1999).

colocarse a la altura de cualquier situación excepcional” (Breton, 2001, p.20) sugiriendo una cercanía con el sentimiento absurdo del hombre que no encuentra nada en su existencia.

Los surrealistas, proponían una forma de rebelión, recurriendo a la libertad total de la imaginación en contra de la esclavitud generada por la lógica. Según ellos, la lógica solo “permite tomar en cuenta los hechos que dependen directamente de nuestra experiencia” (Breton, 2001, p.26) adormeciendo y reduciendo lo desconocido de la mente a algo clasificado o conceptualizado por la ciencia.

Breton (2001), indagando por la imaginación liberada por completo, pensaba en los locos, definiéndolos como aquellos sujetos que trascienden los límites de la imaginación y se liberan de la esclavitud generada por la lógica. En su exhaustiva búsqueda por liberar la mente al igual que los locos, los surrealistas pretendían llegar al sueño puro, entendido este como un encanto de la imaginación y maravilloso escenario de la fantasía, logrando liberar la mente del sentido común y su esclavitud racional.

La clave del surrealismo, según Breton (1985) estaba en el automatismo psíquico o mente liberada de la lógica a través de los sueños, el escenario de las fantasías oníricas, el lugar del inconsciente, acercándose a una propiedad cómica que a palabras de Bergson “es aquello mediante lo cual el personaje se entrega sin saberlo, el gesto involuntario, la palabra inconsciente.” (Bergson, 1985, p.52), como sucedía con los siguientes ejercicios:

- ✓ La escritura automática: Un tipo de relato donde el escritor redacta lo primero que se venga a la mente (Breton, 2001), evitando ser coherente o guiarse por alguna línea narrativa.
- ✓ El cadáver exquisito: Primero se redacta una frase en un renglón, se coloca un conector en el siguiente renglón (pero, para, donde, etc.) y se dobla la primera frase para que el siguiente escritor empiece su escritura desde el conector, desconociendo completamente la

anterior frase escrita (Breton, 2001). Este procedimiento se repite hasta terminar la hoja y producir un escrito sin ninguna conexión consciente entre las frases.

La propiedad cómica de los surrealistas y de los dadaístas, en su idea de liberar la mente de la lógica, llega al gesto involuntario, la sorpresa de sus resultados ⁽²⁶⁾ construyendo un tipo de escritura errónea, accidental. Una escritura que se asemeja a la siguiente afirmación de Bergson (1985): “cuando la frase encierra un absurdo manifiesto, ya sea un grosero error, ya sea una contradicción de palabras” (p.42) se obtendrá una escritura cómica.

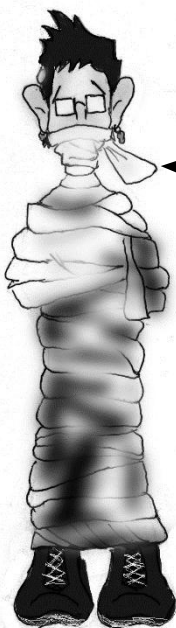


Fig. 17

Con este denso apartado, lo único que me resta por decir es que la relación entre el absurdo y lo cómico, la comprendo como una rebelión vinculada con: modificar la cotidianidad, buscar otra forma de ver el mundo, contradiciendo y burlándose de lo concebido por la sociedad. Desde su perspectiva rebelde, “ante todo una cierta inadaptación particular del individuo a la sociedad” (Bergson, 1985, p.49) cuando el absurdo se vincula con lo cómico, puede llegar a modificar las formas de pensar, narrar, o construir un objeto. Por ejemplo, por si no lo había pensado, es imposible que pueda pronunciar alguna palabra teniendo la boca completamente tapada por una cinta que me cubre de pies a cabeza. ¡GRACIAS AL ABSURDO PUEDO HABLAR SIN NINGUN PROBLEMA!

²⁶ Pensemos en un cadáver exquisito escrito por un grupo de estudiantes aburridos. En el desarrollo del texto, desconociendo lo redactado por cada participante, los estudiantes escriben oraciones cortas sobre algún tipo de historia que puede ser legible. Cuando finaliza la hoja y se leen los resultados, los estudiantes se encuentran con escrito incoherente, repleto de errores de cohesión y coherencia. Siendo interpretadas como algo sorprendente que surge por un accidente, según Bergson (1985), esta clase de errores pueden producir un efecto cómico. Para profundizar esta cualidad humorística del cadáver exquisito en el taller de Cómico H.A. Ver, *Humor en el cadáver exquisito*, p.118.

Creación absurda:

“Hay cierta relación entre la experiencia global de un artista y la obra que la refleja. Esa relación es mala cuando la obra pretende dar toda la experiencia en el papel de encaje de una literatura de explicación. Esa relación es buena cuando la obra no es sino un trozo tallado en la experiencia”
(Camus, 1953, p.49).

Como se describe en el epígrafe anterior, el creador absurdo busca describir alguna experiencia personal, evitando caer en la tentación explicarla conceptualmente o bajo algún tipo de teoría científica. En este orden de ideas, la creación absurda, como lo exponen los dadaístas, busca desplegar un carácter privado para el artista, en palabras de Camus (1953), llegar “al punto desde el que se lanzan las pasiones absurdas y en el que se detiene el razonamiento” (p.48). La creación absurda pretende liberar la mente del razonamiento, utilizando la obra de arte como una herramienta para enunciar las emociones o sentimientos personales; en otras palabras, describir un “trozo de la experiencia” (Camus, 1953). Para exponer ese trozo de experiencia, el creador absurdo debe detener el razonamiento lógico, liberándose de cualquier obstáculo que le impida realizar su creación.

¿Liberación y humor?

Cuando se habla de liberación, según Camus (1953), se busca transmitir los sentimientos y las emociones del creador, despegándose de cualquier tipo de obstáculo mental que cohiba esa representación. En la creación absurda, se debe tener en cuenta que las causas que argumentan esta liberación, nacen de una confrontación entre la idea de liberar la mente, exponiendo sentimientos, emociones y experiencias por medio de obras no explicables, contra, la idea de seguir una lógica que elimina las emociones y trata de construir teorías legítimas para una disciplina (Cohen, 1945). Como había mencionado anteriormente en el *Glosario de Bergson*,

p.32, el *humor*, enfatizando y atacando el error, utiliza el absurdo para ridiculizar o criticar la lógica, produciendo:

- ✓ Un efecto cómico que modifica e invierte la cotidianidad como se veía en los escritos de Cortázar por ejemplo.
- ✓ Una rebelión que señala o describe los errores de la lógica provocando su inestabilidad, o como menciona De Bono (1992) “El humor (...) demuestra que ciertas percepciones, establecidas ya de una manera, pueden súbitamente reconfigurarse de otro modo” (p.35) ⁽²⁷⁾.

¿Provocación del Absurdo?

“Una provocación introduce inestabilidad y permite alcanzar una nueva estabilidad”

(De Bono, 1992, p.217)

Para De Bono, la provocación es “salirse del camino establecido” (De Bono, 1992, p.220), pasar por un territorio arbitrario y sin sentido, permitiendo una nueva posición o un nuevo punto de partida que nos dispone avanzar ante alguna idea nueva. Según el autor, la provocación puede generarse por:

- ✓ Distorsión la realidad: Se obtiene cambiando las pautas normales, entendiendo por pauta normal una afirmación coherente y comprensible para cualquier lector. Por ejemplo, la frase, *aterrizar después de un viaje en avión* es legible y entendible para el lector, en otras palabras una pauta normal. Según de Bono (1992), la provocación por distorsión de la realidad, modificaría la pauta normal, mediante la inversión. En el caso de la frase, la provocación por distorsión de realidad quedaría redactada de la siguiente forma: “en un avión uno aterriza antes de despegar” (p.253). De esta proposición, inversa e

²⁷ Para entender cómo el humor puede provocar los procesos creativos, el lector deberá dirigirse al apartado, *Humor absurdo*, p.112.

incomprensible, según el autor, se desarrollan nuevas ideas que nos conducen a una posición diferente, un invento, o, una nueva forma de ver las cosas.

✓ El azar: Al contrario de la distorsión de la realidad, el azar inicia como algo nuevo desde el principio. En palabras de Edward De Bono (1992) “no podemos elegir un punto de partida al azar (...) la provocación se obtiene fácilmente, no es preciso construirla” (p.260). Por ejemplo, como sugiere el poema dadaísta, la selección de frases aleatorias empieza como algo nuevo, incoherente, absurdo, desconectado entre sí. Según De Bono, al reflexionar el escrito incoherente, el cerebro logra conectar las frases, estableciendo algún tipo de relación, por más extraña que parezca. Los resultados de esta reflexión, según el autor, pueden detonar nuevas ideas.

RECORDEMOS QUE EL PROCESO CREATIVO SEGÚN BOUQUET (2006) SE DESPLAZA POR UNA RUTA QUE PRETENDE LLEGAR A UN PRODUCTO NUEVO, O UNA FORMA EN LA CULTURA, COMO POR EJEMPLO, LA INVENCIÓN DE UN PERRO CALIENTE QUE AHORA TIENE PIES Y MANOS DE GATO REMPLAZANDO LA SALSA DE TOMATE.

POR OTRA PARTE, LA CREACIÓN ABSURDA, PROMUEVE LA INESTABILIDAD Y, DIFERENTE A SER VÁLIDA O LEGITIMADA POR ALGUIEN, BUSCA EXPONER LAS EMOCIONES, LOS SENTIMIENTOS Y LAS NUEVAS EXPERIENCIAS DEL CREADOR.

EN AMBOS CASOS, LA CREACIÓN BUSCA DESPLAZARSE POR UN CAMINO NUEVO, ENTENDIENDO POR ESTE, UN LUGAR POR FUERA DE LO ESTABLECIDO O, UNA NUEVA EXPERIENCIA PARA EL CREADOR.

POR ELLO, CUANDO HABLO DE UN PROCESO CREATIVO BASADO EN LA REFLEXIÓN DEL ABSURDO, PUEDO CONCLUIR QUE LA CREACIÓN REFIERE A UN TIPO DE LIBERACIÓN QUE BUSCA PRODUCIR ALGO NUEVO, A TRAVÉS DE LA PROVOCACIÓN, METODOLOGÍA QUE PRETENDE SALIRSE DE LA LÓGICA.



Fig. 18

1.3 Cómics y absurdo

Terminando la anterior reflexión que relaciona el absurdo con la liberación, el humor y, una forma de representar lo emocional, realizaré una breve introducción sobre las características del lenguaje que utiliza este proyecto: el cómic. Luego, enseñaré los trabajos de Her Seele, Eduardo Salles, y Joan Cornellá, siendo estos, referentes artísticos seleccionados por su cercanía en los contenidos y los planteamientos tan recientes de su obra, aun en distribución. Aclarando al lector, Eduardo Salles trabaja diversas técnicas del diseño gráfico, no es propiamente un creador de cómics, pero, en sus creaciones se construyen algunas tiras cómicas que incluyen globos, viñetas y el desarrollo de una escena.

¿Qué es el Cómics?: Para Scott McCloud, el cómic se define como: “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (McCloud, 2007, p.9). Algo que caracteriza a esta definición, surge a través de su propósito comunicativo que se vale de imágenes yuxtapuestas para comunicar un mensaje.

¿Cuáles son los elementos del cómic?: Will Eisner (1998) afirma que el cómic “consiste en un montaje de palabra e imagen”⁽²⁸⁾ (p.10) utilizando ciertos elementos que a la perspectiva

de él “lo convierten en un lenguaje o, si se prefiere en una forma literaria” (Eisner, 1998, p.10). Similar a esta concepción literaria del cómic, Scott McCloud (2004) otro teórico, propone una gramática⁽²⁹⁾ que describe cinco decisiones básicas para llegar a la “claridad y comunicación” de los mensajes (p.9).



Un creador de cómics se enfrenta a difíciles decisiones como crear un tipo de dibujo con un universo y unos personajes situados en un momento puntual. En mi caso, mi creación sirve para embellecer el feo rostro de su dibujante que por suerte no se ha puesto en la engorrosa labor de tomarse una selfie.

Fig. 19



²⁸ Según Eisner (1998), los cómics pueden verse como un texto, ya sea con la inclusión del escrito por dentro de la obra a través de globos y onomatopeyas, por fuera de ella, en la estructura de un guion o entendiendo que la imagen en sí misma puede ser un texto que pretende comunicar algún mensaje en el espectador.

²⁹ Tomando el concepto de la RAE, la gramática es la parte de la lingüística que estudia los elementos de la lengua así como la forma en que estos se organizan y combinan. La gramática del cómic, sería el estudio de los elementos particulares del lenguaje, con todas sus posibilidades y formas de narración.

A continuación explicaré, una a una, las decisiones que propone McCloud (2004) exponiendo sus características más generales:

✓ **Elección del momento:** Diferente al cine y el medio audiovisual donde se describe toda una situación visibilizando todas las facetas y momentos de la acción, el cómic exige seleccionar momentos clave, logrando representar una acción delimitada por una serie de recuadros que se titulan, viñetas:













<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  1. MOMENTO A MOMENTO </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>UNA SOLA ACCIÓN REPRESENTADA EN UNA SERIE DE MOMENTOS.</p> </div>	<p>Seleccionar los momentos clave implica diseñar una viñeta o marco, utilizándola para delimitar una acción en un tiempo y espacio predeterminados.</p> <p>Para Eisner (1998), la viñeta se puede comprender desde dos lugares:</p> <p>Como encapsulación del espacio: Las viñetas son “esas líneas trazadas en torno a la representación de una escena, que actúan como contención o segmentación de la acción” (Eisner, 1998, p.30).</p> <p>Para Eisner (1998), la viñeta congela el espacio, lo enmarca y fragmenta en recuadros. Diferente al fotograma cinematográfico, la viñeta muestra los elementos esenciales de la acción como los diálogos entre personajes, expresiones y cualidades que desprende cierta narración.</p> <p>Como una medida de tiempo: Las viñetas “no solo definen los contornos, sino que establece la posición del lector con respecto a la escena y muestra la duración de los hechos” (Eisner, 1998, p.30). En este orden de ideas, una viñeta controla las formas de lectura y el manejo del tiempo dentro de un recuadro o serie de recuadros. Como se ve en la fig. 20, una viñeta puede seguir un tiempo momento a momento, acción a acción, tema a tema, escena a escena, aspecto a aspecto y non sequitur (escenas sin ningún tipo de relación temporal)</p>
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  2. ACCIÓN A ACCIÓN </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>UN SOLO SUJETO (PERSONA, OBJETO, ETC...) EN UNA SERIE DE ACCIONES.</p> </div>	
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  3. TEMA A TEMA </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>UNA SERIE DE SUJETOS CAMBIANTES DENTRO DE UNA SOLA ESCENA.</p> </div>	
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  4. ESCENA A ESCENA </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>TRANSICIONES A TRAVÉS DE DISTANCIAS DE TIEMPO Y/O ESPACIO SIGNIFICATIVAS.</p> </div>	
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  5. ASPECTO A ASPECTO </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>TRANSICIONES DE UN ASPECTO DE UN LUGAR, IDEA O TONO A OTRO.</p> </div>	
<div style="background-color: #333; color: white; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  6. NON SEQUITUR </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  <p>UNA SERIE DE IMÁGENES Y/O PALABRAS APARENTEMENTE SIN SENTIDO NI RELACIÓN ALGUNA.</p> </div>	

Fig. 20

✓ **Elección de Encuadre:** Bajo la anterior mirada de la viñeta relacionada con la encapsulación del espacio y la medición del tiempo, *elegir un encuadre* implica volver a seleccionar y sintetizar los elementos que serán prescindibles en la construcción de cada viñeta.

En esta selección, se toman en cuenta los planos en los que se recorta la acción, asumiendo que el lector imaginará el resto de la imagen ⁽³⁰⁾

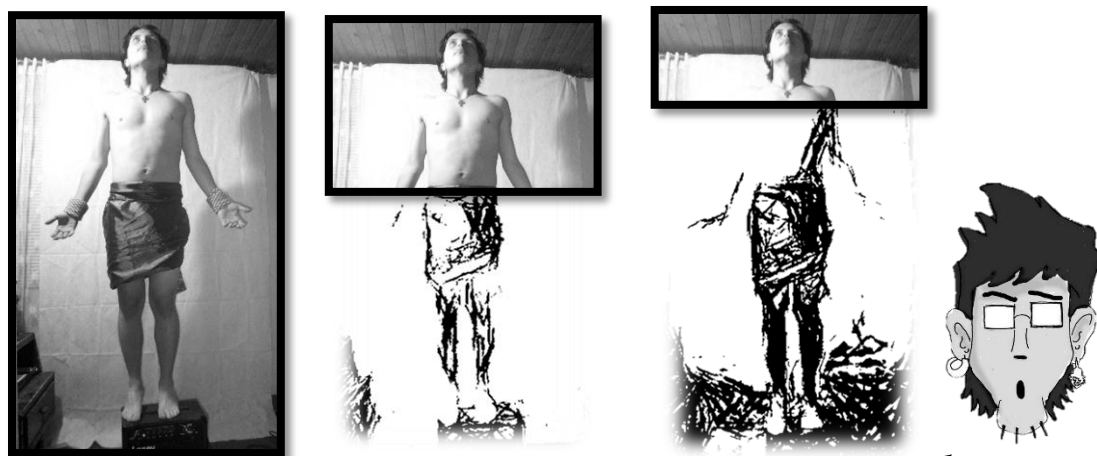


Fig. 21

Plano general	Plano medio	Primer plano
Se representa el cuerpo entero, de pies a cabeza.	Se representa medio cuerpo, del torso a la cabeza	Se representa un cuarto del cuerpo, de hombros, a cabeza

✓ **Elección de Imagen:** En esta decisión, el dibujante selecciona cómo se representa o construye el universo del cómic. Primero, se puede realizar una selección del tipo de

³⁰ Se puede apreciar en el plano medio y en el primer plano de la fig. 21, como se recorta el cuerpo humano invisibilizando su totalidad. El lector, consciente del cuerpo en su totalidad, imagina el resto de la imagen completándola con su imaginación.

personajes (al gusto del ilustrador), incluyendo sus expresiones faciales y explorando algunas referencias para construir el cuerpo.



Muy demente X



Muy abstracto X



Muy dramático X



Muy realista X



La perfección ✓



Sorprendido



Enojado



Bonachón



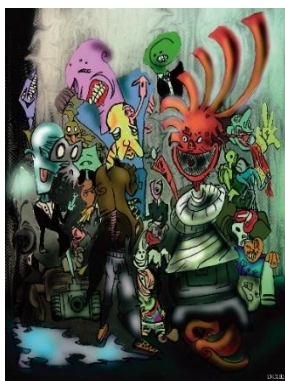
Triste por el futuro incierto de su proyecto de grado

Fig. 22

Después de crear el personaje, este se expone en un escenario o universo en el que transitará el relato como se ve en la siguiente gráfica:



+



=



Fig. 23

✓ **Elección de palabra:** Antes de elegir los diálogos presentes en la escena, es necesario realizar un guion que planifique y desarrolle la historia en una línea narrativa planteada con anterioridad. La construcción del guion no se realiza sobre una base estándar y cada guionista construye su texto a su manera.

Terminado el guion, los creadores de cómics utilizan herramientas como los globos, aludiendo a la voz de los personajes, onomatopeyas, enmarcando en sonidos ambientes, o en casos excepcionales, suprimiendo toda clase de palabras para que el cómic sea leído a través de imágenes, sin ningún tipo de texto ⁽³¹⁾.



Fig. 24

³¹ La narración utilizando imágenes sin textos, fue incorporado por los “comix underground” a través de una forma de creación titulada gags visuales (Masotta, 1970).



En esta viñeta se refleja el uso de la onomatopeya con las palabras Bang Bang Bang, pretendiendo que el lector escuche o entienda el sonido del arma sin que este suene en realidad (McCloud, 2004).

Fig. 25



El contraste entre los dos tipos de tira cómica, (sin texto, con texto), genera dos modos de lectura diferentes. Por un lado, la tira sin texto puede leerse como un espionaje de un hombre pervertido que observa mujeres desnudas y es golpeado por ello. Yo también estaría dichoso de propiciarle un golpe. Por otro lado, la tira cómica con texto, puede leerse como la historia de un hombre que tiene un gusto por la fotografía y siendo reprimido por la policía, vive en el sueño de obtener su cámara para fotografiar mujeres desnudas, siendo merecedor de otra golpiza que también le proporcionaría.

Fig. 26

✓ **Elección del flujo:** Vinculado con el tiempo y la distribución de viñetas en la hoja, la elección del flujo podría entenderse como un ritmo de lectura, (Eisner, 1998) que además, como observábamos con la *elección del momento*, requiere una segmentación del tiempo y el espacio, buscando que el lector siga una línea de lectura propuesta por el creador de cómics. Entre más confuso sea este ritmo, más complicada será la interpretación y lectura del mismo.

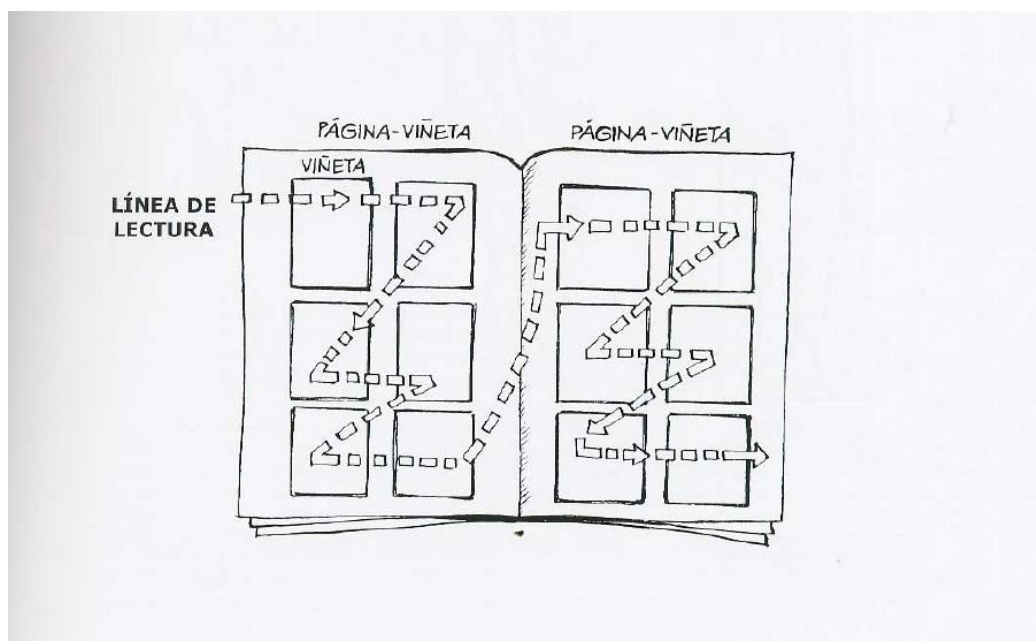


Fig. 27. El ritmo de lectura según la imagen, se lee de derecha a izquierda y de arriba abajo, como se repasa un libro en la cultura occidental. Según las variaciones culturales, las líneas de lectura pueden leerse de izquierda a derecha como sucede en las culturas orientales con el cómic japonés manga. Por ello, las líneas y formas de lectura, dependen directamente del público dirigido, obligando al creador de cómics, contextualizarse sobre su público y desde allí, elegir el flujo.

Hablemos de cómic de Humor Absurdo: Terminando la anterior descripción sobre las cualidades del cómic, es importante enunciar que existen muchos cómics que reflexionan lo

absurdo ⁽³²⁾. Por la dificultad en la construcción de toda una serie de antecedentes sobre la reflexión del humor absurdo en los cómics, decido seleccionar el trabajo de los ilustradores Joan Cornellá, Eduardo Salles y Herr Seele, quienes vinculan el término con un humor extraño, que a palabras del propio Seele (2014), considera, “todo lo prohibido es un material excelente para la comedia: mierda, sexo y enfermedad (...) los temas divertidos de hoy en día” o, como afirma Salles (2014), “ hace evidente lo que parece obvio”, utilizando la recreación, entendida como copia, imitación, o referencia de múltiples creaciones. El trabajo de estos tres autores, se asemeja a la propuesta de Manuel León Cuartas, quien consideraba que los procesos creativos surgen por la recreación de un conjunto ya creado. Los autores llegan a afirmaciones como saber robar las ideas, demostrando que su trabajo no surge por propia inspiración y por el contrario, utilizan objetos ya creados para la producción de tiras cómicas ⁽³³⁾.

Felices y violentos: En su último libro *Mox Nox*, Joan Cornellá desarrolla una serie de tiras cómicas cortas, sencillas, mudas y violentas, experimentando a través de la pintura, un tipo de universo donde todos sus personajes manejan el estereotipo de presentador de tele

³² Para situar algunos ejemplos de estos cómics, ver <http://diego-tarker.wix.com/comic-absurdo#!Algunos-cómics-de-Humor-Absurdo/czfb/571520370cf25351a37a1be9> (Recuperado 11/07/2016)

³³ Según Andrew Darley “las nuevas técnicas se vinculan a las preocupaciones por la variación y la acentuación inherentes al *remake*, a la repetición, a la imitación, a la recombinación, etc., ofreciendo (al menos por el momento) formas muy llamativas y sofisticadas de combinar y recombinar, de animar, de copiar y de manipular” (Darley, 2002, p.204) En el caso de los ilustradores mencionados, al igual que Darley, se nombra que en las creaciones existe la imitación y como afirma Cornellá, las obras “se basan en saber robar bien. Pero no solo el mío sino el de todos. Lo que quería decir con eso es que la originalidad es un atributo al que damos mucha importancia pero en realidad es algo que se desvanece (...) (Cornellá, 2013).

ventas ⁽³⁴⁾: “son como autómatas con una sonrisa perpetua (...) no dejan de sonreír nunca, como los presentadores de ventas por televisión”. Las influencias más marcadas en *Mox Nox*, surgen de los cómics europeos, haciendo mención especial al ilustrador Herr Seele, según Cornellá, un gran referente de su trabajo.

Cornellá construye un mundo al revés, donde la violencia, la muerte y la deformidad, son insumos de la felicidad y el buen actuar de la sociedad, representando a través de la situación invertida, los excesos del civismo ⁽³⁵⁾, o, a palabras del propio autor:

Vivimos rodeados de normativas, sobre todo en el primer mundo. Barcelona tuvo una etapa de campaña loca por el civismo. El civismo puede acabar convirtiéndose en que ser de una manera, y seguir unas convenciones sociales, que si no sigues eres infernal, eres como un pederasta o un travesti, un paria, no está nada bien visto no ser cívico, no ser ecologista, no reciclar. En mis historietas " hacer el bien " puede aparecer como una absurdidad. (Cornellá, 2013)

Según lo anterior, puedo concluir que la obra de Cornellá utiliza el absurdo como una crítica social y más allá de enseñarnos un desagradable contenido, el autor pretende exagerar el civismo demostrando el absurdo cuando se sigue al pie de la letra.

La ciencia de los cínicos: En las ilustraciones del libro *la ciencia de los cínicos*, ilustrado por el mexicano Eduardo Salles, el autor consolida una ciencia ficticia sobre la humanidad, entendiendo que en la cotidianidad existe cierta científicidad en los lugares que Salles encuentra como repetitivos:

³⁴ Según Gasca (1994) los estereotipos son aquellas “representaciones icónicas características y muy estables, a partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad” (p.32). En el caso de Cornellá, la igualdad de sus sonrientes personajes, influenciados por la televisión, sería la característica peculiar de su identidad, siendo una cualidad uniforme para cada uno de sus personajes.

³⁵ Según la RAE, civismo refiere al “Comportamiento respetuoso del ciudadano con las normas de convivencia pública”. *Real Academia Española* © Todos los derechos reservados

Hay muchos lugares que se repiten (...) muchas expresiones como por ejemplo “Fue un triángulo amoroso”, “eres una persona muy cuadrada”, “se salió por la tangente”, muchas expresiones que juegan entre el lenguaje cotidiano, expresiones que hacen metáfora entre los términos científicos y lo cotidiano, entonces básicamente lo que hago es exacerbarlo (Salles, 2014)

Salles (2014) ve la cotidianidad desde una perspectiva pesimista, asegurando “que las cosas no son como son. Todo lo que le añadimos, llámalo razonamientos, emociones, filosofías (...) es tratar de encontrar algo que nos ayude a sobrellevar mejor lo que es” y al contrario de indignarse por este hecho, Salles nos invita a tomar la siguiente postura: “Ya estás aquí y pásala “chingón” entendiendo cómo está el pedo”.

En su trabajo, se invierten las condiciones naturales del pesimista ⁽³⁶⁾, representándolo como algo gracioso, un tipo de humor que maneja la teoría de lo cínico, a palabras del autor, un personaje que es honesto al mostrar las cosas que le molestan a la sociedad.

Tengo la teoría de que el cinismo es honestidad que no te cae bien, finalmente cuando hablamos de que “la sociedad es hipócrita”, “la sociedad es artificial”, “la gente es doble cara”, (...) cuando esa transparencia no es acorde con lo tú crees, a lo que tú piensas, la descalificas diciendo que es cinismo, pero no es así, lo que pasa es que el cinismo puede mostrar las cosas como son aunque no te gustan (Salles, 2014)

El trabajo de Salles, pese a utilizar un método científico que plantea una teoría general sobre la cotidianidad, se desarrolla a través de un juego que exalta sus pesimistas prejuicios sobre la cotidianidad, burlándose de su funcionamiento. Siendo esto una cualidad semejante a la

³⁶ La definición propuesta por la RAE, entiende al pesimista como un adjetivo: “Que propende a ver y juzgar las cosas por el lado más desfavorable” (*Real Academia Española* © *Todos los derechos reservados*). En este orden de ideas, cuando se mencionan las condiciones naturales del pesimista, se comprende que este, al ver el lado desfavorable de las cosas, no tendría nada divertido y por el contrario su posición sería deprimente.

rebelión del absurdo propuesta en el mito de Sísifo (del tormento a la alegría), el trabajo de Salles, busca rebelarse a la cotidianidad a través de extrañas situaciones, donde el pesimismo, llega a convertirse en algo divertido (del pesimismo al humor).

El perdedor heroico: Según lo enuncia Seele (2014) “Nosotros siempre hemos tratado de hacer absurdo puro” entendiéndolo por absurdo, algo vinculado al humor. En su personaje Cowboy Henk, Seele construye un granjero desgraciado, un perdedor que nunca aprende de sus errores, un anarquista con una vida sexual activa teniendo de amantes mujeres que Seele refiere como el estereotipo de sex boom⁽³⁷⁾. Este personaje entra en conflicto con un universo que es muy diferente a él. Sus extrañas aventuras, al igual que veíamos con el universo de Joan Cornellá, se desarrollan sobre territorios que el autor nombra como prohibidos.

Henk representa la ridiculización del héroe, un personaje que el mismo creador refiere como un antagonista del inteligente Tintín, y los fuertes superhéroes americanos⁽³⁸⁾, a palabras de él “Henk es el autista por antonomasia. Muy estúpido pero muy fuerte” (2014).

Cómic de Humor Absurdo: Basado en mis tres referentes con los que me permitiré hablar de un tipo de cómic titulado Humor Absurdo, puedo observar que se utiliza una forma de humor que pretende atacar alguna postura de la actualidad, representando lo deforme, lo pesimista y lo prohibido de esta, a través de tiras cómicas que no son censuradas o cohibiciones por parte de una editorial u organización externa. En este orden de ideas, el cómic de H.A representaría

³⁷ Partiendo de la afirmación de Seele (2014): “Nos gustan las mujeres sexys, las ‘sex boom’ de los sesenta, porque funcionan muy bien en comedia” se puede observar que las sex boom referida por el autor, atiende a un perfil predeterminado: una mujer referenciada como sexy o en su traducción al español, un tipo de mujer voluptuosa con unas características predeterminadas que la convierten en deseable sexualmente.

³⁸ Según Seele (2014): “Al principio ciertamente había una influencia de *Tintín* (aunque lo odio), y también había influencia americana” infiriendo que Cowboy Henk, tiene la influencia de ambas partes.

la afirmación de Bergson (1985) “el humorista es (...) algo así como un anatomista que sólo hiciera disecciones para despertar nuestra repugnancia hacia algo” (p.47).



A continuación, enseñaré algunas tiras cómicas de los tres grandes camaradas del absurdo. Espero que por respeto, esboce una sonrisa, fingiendo que las obras son de su agrado, o por lo menos, le desagradan lo suficiente para hacerlo reír.

Fig. 28



Fig. 29

Joan Cornella (España)

En esta tira cómica, el personaje “actúa bien” al concientizar a la madre sobre una correcta distribución de basuras, suprimiendo algún respeto por la integridad física del bebe. De un acto bueno, se despliega un acto cruel, respondido con la sonrisa de los personajes quienes representan lo absurdo de hacer el bien cuando se sigue el civismo al pie de la letra.

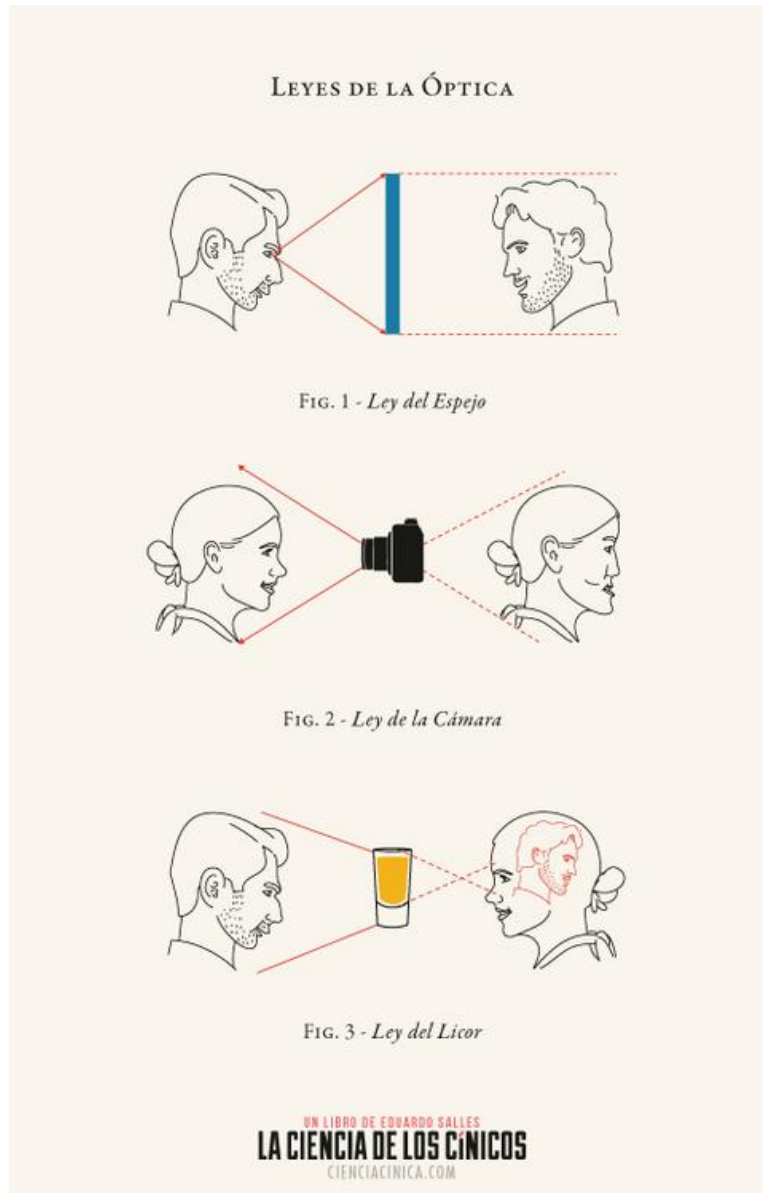


Fig. 30

Eduardo Salles (México)

Salles realiza un juego de gráficas con lo que él, concibe como leyes de la óptica humana. A la perspectiva del autor, el hombre al mirarse a un espejo, se ve más bello de lo que en realidad es; esta misma ley se aplica en la mujer quien se ve bella en el lente de la cámara. En ambos casos, los personajes se inventan una apariencia falsa.

En la última viñeta, el consumo de alcohol logra distorsionar la imagen de ambos personajes, representándolos en su falsa apariencia. Con esta obra, Salles recrea la cotidianidad, incrustándole una ley falsa, para criticar los engaños del alcohol y la no aceptación de los defectos físicos.



Fig.31

Herr Seele y Kamagurka (Bélgica)

En esta tira Cómica, Cowboy Henk se encuentra pasando una calle y pisa excremento. Al darse cuenta de que este perdió su forma, trata de arreglarlo. La respuesta absurda de nuestro ridículo personaje, es reconstruir su daño con sus propias manos, saliendo del lugar como si nada hubiera pasado y el excremento nunca hubiera perdido su forma.

2. SÍSIFO DOCENTE



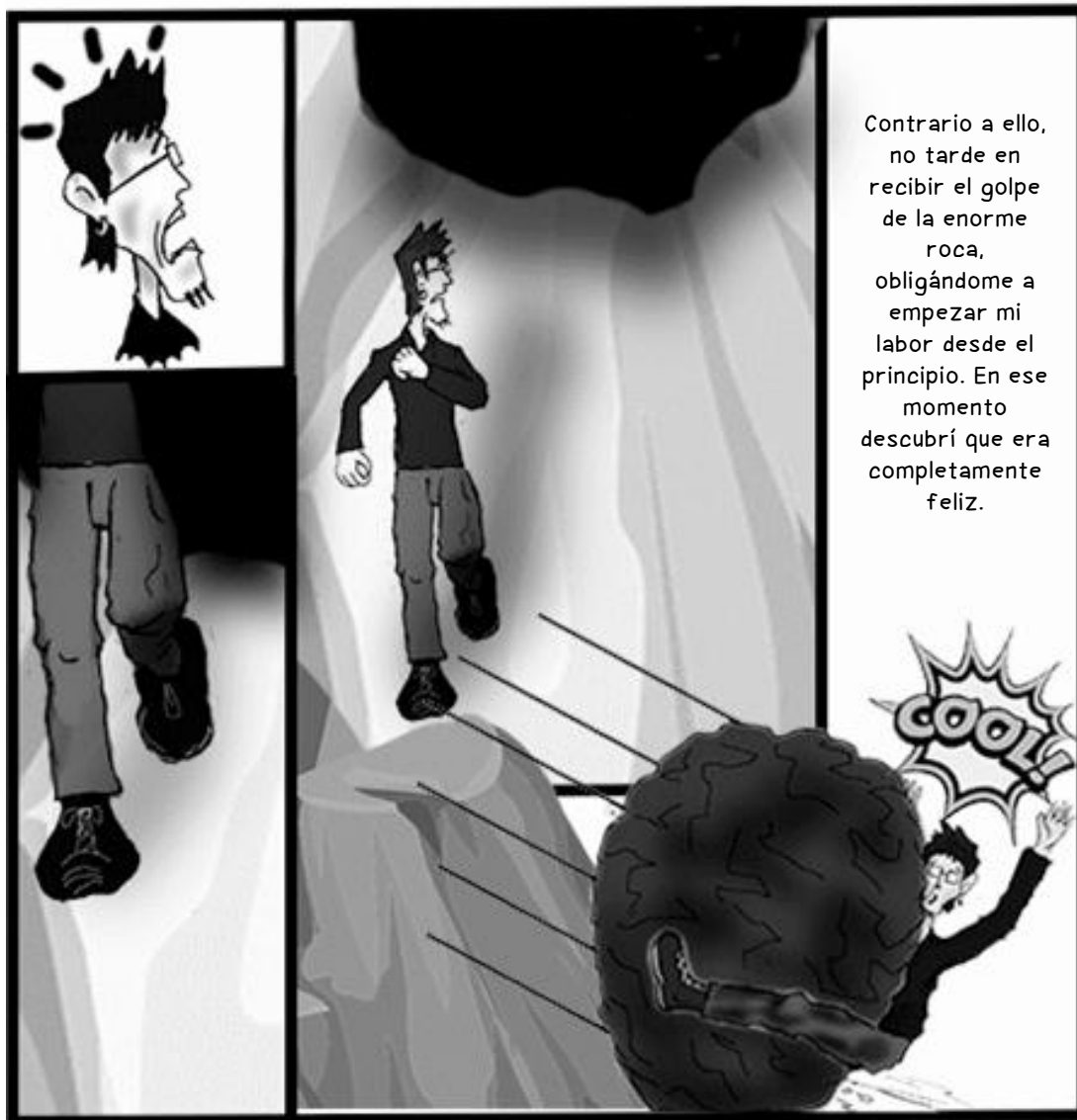


Fig.32

¿Quién es Sísifo Docente?: Recordemos que Sísifo nunca se desprende de la reflexión absurda que acompaña su labor. En el infinito trabajo de subir la roca, Sísifo observa sus experiencias desde una mirada trágica que pretende llevarlo a la muerte como escapatoria de su tormento. Por su naturaleza rebelde, Sísifo observa su tragedia como algo dichoso, un castigo que lo motiva a seguir su labor, pensando que todo está bien y su tormento se convierte en motivación o razón de vivir.

En este capítulo, Sísifo representa ese cambio de perspectivas, donde un tormento puede convertirse en un motivo para seguir adelante, o, en el caso de mi personaje imaginario titulado como Sísifo docente, la reflexión de un taller que pese a estar planeado y estructura de una forma, se convierte en algo diferente, mutable, con nuevas estrategias, sin obstaculizarse o impedir su implementación pese a que se presenten muchas dificultades en su desarrollo.

¿Cómo se reflexiona la experiencia?: Correspondiendo al objetivo general del proyecto *Comprender cómo la reflexión sobre la implementación del taller de comic H.A. puede evidenciar una metodología pertinente para provocar los procesos creativos en los jóvenes de la fundación UNBOUND Sub-Mar*, esta investigación de tipo cualitativo ⁽³⁹⁾ utilizo dos enfoques metodológicos explicados a continuación:

Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): Según Alexander Ortiz (2012), esta metodología se basa en la comprensión y análisis de un problema, entendiendo por este, un razonamiento sobre realidades inacabadas o susceptibles a la duda. En la (ABP), primero se caracteriza e identifica las cualidades de una comunidad a través de ejercicios diagnósticos, utilizando técnicas como la entrevista estructurada, la observación participante y las anotaciones del diario de campo (Técnicas profundizadas en la fig. 33). En el caso de mi proyecto, esta primera etapa puede dilucidarse en los apartado, *primer día del clase*, p.8 y *¿Que sucede con las cartas?* p.11 donde utilizo las técnicas mencionadas anteriormente, para obtener los primeros datos sobre la comunidad y la problemática a resolver. Después de la

³⁹ Según LeCompte (1995) la investigación cualitativa refiere a “una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo,...”. Como se verá más adelante, en este proyecto se integra una metodología desde la narrativa, utilizando técnicas como la observación participante para describir la experiencia a través de estas técnicas.

observación diagnóstica, Ortiz (2012) considera que el investigador encontrará una situación problema que convoca una pregunta ⁽⁴⁰⁾. En el caso del proyecto, la creación de las cartas, bajo la promesa de expresión libre en el dibujo y la escritura, mantenía una serie de parámetros que bloqueaban y obstaculizaban el desarrollo de la creatividad. Desde la situación problemática expuesta anteriormente, construyo una primera pregunta de investigación: ¿Cómo diseñar una práctica pedagógica que no caiga en la parametrización y el control de los contenidos visual-literario como sucede en las cartas? Una vez formulado el primer boceto del problema, realizo un análisis documental ⁽⁴¹⁾ para delimitar unas comprensiones teóricas. De esta segunda reflexión que ya empezaba a involucrar mis intereses y consideraciones personales ⁽⁴²⁾, diseño una propuesta pedagógica titulada taller de cómic H.A. que me permite reconstruir la pregunta orientadora: “¿De qué manera la reflexión sobre la implementación del taller de cómic de humor absurdo puede evidenciar una metodología pertinente para provocar los procesos creativos de los jóvenes participantes de la fundación UNBOUND Sub-Mar?”.

⁴⁰ La pregunta según Ortiz (2012) surge cuando el investigador encuentra una contradicción. A partir de la contradicción, se buscará la forma de generar un cambio promoviendo una transformación o aporte que logre resolver el problema.

⁴¹ Según Bojacá (2004) “el análisis documental es la operación que consiste en extraer los elementos característicos de un documento” (p. 218). Desde una búsqueda bibliográfica, encuentro una serie de textos que me permiten relacionar múltiples teóricos como ya explicito en los *autores acompañantes*, p. xx

⁴² Mis intereses y consideraciones personales, nacen a partir de la reflexión sobre mis creaciones, teniendo fe en lenguajes como el cómic y la ya mencionada reflexión del absurdo, que, como se ve en el siguiente link, <http://diego-tarker.wixsite.com/comic-absurdo/portafolio-de-trabajos> logro tergiversar mi forma de creación.



Roca & Montaña
S.A.

Bogotá, 14/04/2016

Señor/a: Lector/a

Por medio de la presente y entendiendo que en la implementación del taller obtendré los datos del proyecto, a continuación enunció cuáles serán los instrumentos utilizados en la recolección de datos, en función de concebir una forma legítima a la investigación planteada:

Observación participante: Existen dos clases de Observación Participante (OP); la primera se entiende como un observador de participación natural, investigador que pertenece a la comunidad estudiada y sus hallazgos pueden aportar mejores apreciaciones, ya que el individuo está más familiarizado con el contexto al pertenecer naturalmente a este. La segunda, participe artificial, es aquel investigador que llega a integrarse al espacio sin pertenecer a la comunidad; en el caso del proyecto, el participante artificial se hace evidente cuando llego a la fundación como un personaje nuevo que necesita inmiscuirse en las dinámicas de la fundación sin pertenecer naturalmente a ella (Ander-Egg. 2003).

Entrevistas: Dada las diferentes formas en que la población recepcionaba una entrevista, aplique un tipo de entrevista estructurada (planificada con objetivos y preguntas concretas) para la coordinación y los informantes clave, y, una entrevista conversacional, que la mayoría de veces no implicaban preguntas concretas. La entrevista era generada por conversaciones, reflexiones desarrolladas en varios momentos de socialización de clase, entre otros. Este último tipo de entrevista lo utilicé con los jóvenes participantes del taller.

Anotaciones del diario de campo: En el diario de campo, describo lo sucedido en la experiencia desde mi OP, enfatizando en lo más relevante de cada clase. Cuando la sesión involucraba la participación de otro tallerista o personas externas al taller, en el diario de campo transcribía sus observaciones como aporte del escrito. El texto no tenía una estructura fija y por el contrario, variaba su relatoría por cada sesión.

Fotografías: La cámara me permitió tomar algunos datos complementarios de las clases, principalmente en el proceso de construcción de las tiras cómicas. Para evitar alguna incomodidad, antes de cualquier toma, debía preguntar si se podía realizar.

Grabación de audio: La grabadora la instalé como un instrumento complementario, principalmente al recolectar el audio de las entrevistas. Después de cada grabación, realizaba una transcripción escrita, permitiendo visualizar la entrevista en documentos escritos, legibles para cualquier lector.

Agradezco su espacio de ocio y lectura, buscando que esta correspondencia pueda clasificarse como material reciclado en función de concientizarlo sobre una correcta y necesaria distribución de basuras. Muchas gracias por perder su tiempo, Cordialmente:



Firma Sísifo Docente

Fig.33

Investigación narrativa: Según Bolívar (2002) el enfoque narrativo comprende las experiencias como relatos reconstruidos por un investigador que, diferente a proponer teorías generales e irrefutables como lo expone la lógica, busca la interpretación y construcción de una realidad relatada. En la investigación narrativa se pretende superar la objetividad de la lógica, involucrando narraciones individuales archivadas y reflexionadas por el investigador. Según Bolívar (2012) esta metodología de investigación narrativa, puede entenderse en dos sentidos: El primero, *análisis paradigmático de los datos narrativos* (APD) agrupa y generaliza los relatos de la investigación encontrando temas comunes. En el informe final, las voces de los relatos, sirven como ilustración de las temáticas encontradas por el método inductivo. El segundo, *análisis narrativo* (AN), configura un nuevo relato a partir de la mixtura de datos. En el informe final, se distan y especifican el carácter único de cada caso estudiado, generando un nuevo escrito que conjuga distintas historias.

En esta investigación, para la recolección de datos tomo el segundo enfoque (AN), creando una mixtura de textos en el diario de campo y los productos del taller. En el análisis de datos, tomo el primer enfoque (APD) profundizado hojas adelante.

¿Que entiendo por narración?: La narración comprendida como la reestructuración de una vivencia, tiene un valor auto-interpretativo, es decir, se desarrolla individualmente, describiendo y reflexionando ciertos hechos y acciones sucedidas en un espacio y un tiempo específico. En la narración no se pretenderá describir verdades irrefutables, por el contrario, desde una perspectiva hermenéutica, se explicaran cómo se desarrollan ciertos fenómenos, articulando los relatos emergentes de los actores implicados en la experiencia.

Actores implicados en el taller de cómic H.A. En el taller de cómic H.A. identifico tres tipos de actores que definiré a continuación:

1. Estudiantes: Son todos los jóvenes que asistieron al taller de cómic H.A. En el apartado, *la montaña*, p.77 profundizaré sus características.
2. Informantes clave: Son los talleristas colaboradores del taller de cómic H.A en algunas sesiones, el comité de coordinación y dirección del sub-proyecto Mar y algunos familiares externos al taller con los que tuve la oportunidad de relacionarme o dialogar.
3. Yo: Desde la metodología de investigación narrativa con enfoque en el *análisis paradigmático de los datos narrativos*, se comprenden que los datos obtenidos en cualquier investigación, son narraciones recolectadas y agrupadas por temas comunes, o como menciona Bolívar (2002) “El modo paradigmático de análisis de datos narrativos suele consistir en buscar temas comunes o agrupaciones conceptuales en un conjunto de narraciones recogidas como datos de base o campo” (p.12). En esta investigación, me comprendí como un archivador que reflexiona los datos obtenidos, reconstruyendo la experiencia y dándole un marco de sentido a través de un relato en el que generalizo y categorizo los hallazgos más relevantes de la implementación.

Ya que me represento como archivador y analista de los relatos, considere pertinente escribir el informe final en primera persona, evitando la objetiva redacción que eliminaría mi concepción, mencionada anteriormente.

Archivando relatos: Según Guash, (2005) los archivos “refieren a la fascinación por almacenar memoria (cosas salvadas a modo de recuerdos) y de salvar historia (cosas salvadas como información)” (p. 158). Es por ello, el archivo implica una reflexión del suceso, buscando su exposición y enunciación como relato perenne en el tiempo, superando el olvido. Al archivar los datos, además de guardar una amplia gama de información, se empieza a construir una narración que, según Guasch (2005), en principio carecerá de un sentido y por el

contrario se podrá entender en el sentido de la existencia, es decir, un objeto en bruto que no tiene unos lineamientos fijos, un producto abierto a la posibilidad de construir relatos ⁽⁴³⁾.

En este proyecto, los datos de la investigación se comprendieron como un archivo, una preservación del relato en el tiempo, buscando su existencia sin pretender que esta tuviera alguna estructura estable o unos resultados predecibles.

Dos tipos de archivo: Estableciendo como archivo el diario de campo y las tiras cómicas surgidas del taller de cómica H.A. a continuación explicaré como comprendí y archive los datos de la investigación, utilizando el enfoque AN:

- ✓ En el diario de campo: Construyo un relato al día u horas siguiente de la sesión implementada. Cuando finalizaba cada sesión, en mi casa reconstruía la experiencia vivida, recordando lo más relevante y significativo para mí. Teniendo en cuenta que esta concepción personal del diario de campo podría olvidar algún dato importante, decidí integrar algunas frases tomadas de las entrevistas a los informantes clave y los estudiantes, generando un relato de voces mixtas ⁽⁴⁴⁾.
- ✓ En las tiras cómicas surgidas dentro del taller: Me permito recordar que el cómic se comprende como un lenguaje donde figura una forma gramatical, unos modos de lectura y un desglose de una historia (Ver *¿cuáles son los elementos que componen el cómic?* p.49). Partiendo de ello, los resultados del taller fueron tiras cómicas en donde se relataban

⁴³ La concepción del archivo como un material abierto a cualquier relato, permite comprender que los datos no son objetos de un único análisis y por el contrario, pueden desembocar infinidad de interpretaciones.

⁴⁴ Este modo de escritura se aplicó en los momentos que pude obtener entrevistas o conversaciones con los participantes externos (informantes clave, estudiante). Por ello, es menester aclarar que este tipo de escritura no se realizó en todo el diario de campo.

múltiples historias, sirviendo como testimonios narrativos de la experiencia ⁽⁴⁵⁾. A la mayoría de tiras cómicas los complementaban fotografías y en algunas ocasiones videos.

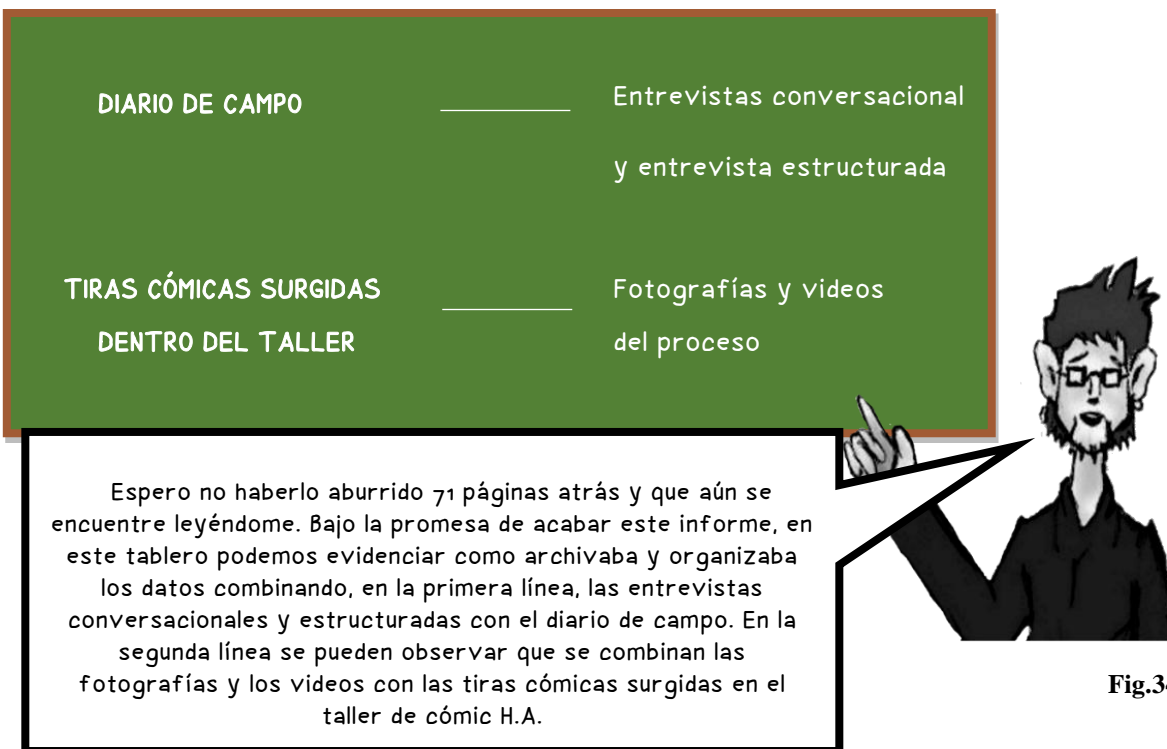


Fig.34

Organización del archivo: Habiendo clasificado la información en dos archivos generales, sintetice los relatos del diario de campo en pequeñas citas que me permitían encontrar similitudes entre los relatos. En esta síntesis de la información, encontré que en el diario de campo se describían ⁽⁴⁶⁾:

- ✓ *Características del espacio y la población*, enunciando las particularidades

⁴⁵ El termino testimonio deriva del latín *testimonium*, vinculado a la demostración o veracidad de algo (De Echegaray, 1988). Partiendo de ello, los testimonios narrativos desde las tiras cómicas y las fotografías de la creación, sirven para demostrar la existencia de un relato funcionando como evidencia o complemento del informe.

⁴⁶ Para evidenciar la organización de los relatos en el diario de campo, por favor observe el ANEXO.2. *Organización del archivo*

generales del contexto como lo son la ubicación e infraestructura del lugar, las formas de trabajo en la coordinación, las políticas internas, el levantamiento de contexto, entre otros.

✓ *Descripciones sobre las creaciones*, mencionando algunas cualidades relevantes de los trabajos que me llamaban la atención, o que consideraba representativos de alguna cualidad interesante.

✓ *Anécdotas Extra-clase*, aludiendo a las experiencias fuera del taller, como lo son: conversaciones con estudiantes, entrevistas con algún familiar, reuniones con la coordinación, etc.

✓ *Reacciones de los participantes*, describiendo como la población recepcionaba las actividades que iba planteando.

✓ *Estrategias del docente*, aludiendo a las decisiones que iba tomando como tallerista en cuanto a recursos, planeaciones de clase, etc.

Por otro lado, las tiras cómicas surgidas del taller de cómic H.A. las organicé por sesiones, nombre del autor, y título de la obra (si tenía). Por cada sesión construí una carpeta en computador, subdivida en dos: la primera, titulada tiras cómicas, la segunda, titulada fotografías y videos.

Análisis paradigmático de los datos narrativos: Según Bolívar (2002), el análisis paradigmático de los datos narrativos, busca temas comunes o agrupaciones conceptuales en un conjunto de datos utilizando un método inductivo que, según Bojacá (2004) “se fundamenta en la observación de los fenómenos externos a la construcción de leyes generales” (p.150). Ya que la investigación contraria la consolidación de leyes generales o verdades absolutas propia de la lógica positivista, comprendo el método inductivo como algo

que empieza desde mi observación, pasando por la clasificación de datos y el surgimiento de unos temas comunes o agrupaciones conceptuales que no pretenden teorizar o clasificar la experiencia en una hegemónica y autoritaria forma de interpretación.

Triangulación de datos: A partir de los datos recolectados, realizo una triangulación con el marco teórico (autores acompañantes) como se puede evidenciar en el *ANEXO 3*.

Agrupamiento de temas comunes⁽⁴⁷⁾, dando cuerpo a un informe en el que:

- ✓ Expondré un margen de temas comunes, como lo son: La Reflexión del Contexto, Las Dificultades del Taller, Las Variables de la Implementación, La Comprensión del Tallerista, El Azar, la Metodología de la Pregunta, el Humor absurdo, las Provocaciones, las Emociones, el Avistamiento de la Violencia y los Desarrollos en el Lenguaje Cómico
- ✓ Comprenderé la implementación del taller de cómic H.A como algo que funciona de una forma símil a la estructura narrativa del mito de Sísifo, como profundizaré hojas adelante.

¿Temas comunes?: Es menester informar, la categoría, palabra que viene del latín “categoría” y del griego κατηγορία (katēgoria) que significa cualidad atribuida a un objeto, (De Echegaray, 1888), determina un margen de cualidades que logra distinguir y legitimar un tema como un hallazgo comprobable e irrefutable de una investigación. Cómo el proceder absurdo de esta investigación, describe un conflicto con la lógica positivista, ciencia que busca el surgimiento de teorías suprimiendo los prejuicios o juicios personales del

⁴⁷ La triangulación se realiza a través de unas tablas de sistematización organizadas por sesiones de trabajo. En cada tabla se subdividen unas casillas con dos tipos de frase: La primera refiere a las oraciones más relevantes del diario de campo y las entrevistas, subrayándolas y coloreándolas para distinguirlas como bases de una categoría. La segunda, no siendo explícita en las tablas de sistematización, alude a las comprensiones más relevantes de los *autores acompañantes*.

investigador (Cohen, 1945), al referirme a los temas comunes, pretendo evidenciar los hallazgos de la investigación, sin buscar una caracterización o definición que la inscriba en unas comprensiones estables, hegemónicas y unidireccionales. Por otro lado, con esta referencia del tema común, comprendo que las narraciones que recolecte, pueden interpretarse en otros enfoques, construyendo otro tipo de informes que disten de los hallazgos que expondré en este proyecto.

Desde una postura rebelde, en contra del maleficio de la pereza, le pido tenga paciencia disfrute la lectura e identifique como se van desglosando los temas comunes a lo largo de informe. Por si pasa por su mente la idea de dejar la lectura inconclusa, le advierto que puede perderse algún dato, regañándome injustificadamente por ser ese falso profeta que promete cosas que no se cumplen.

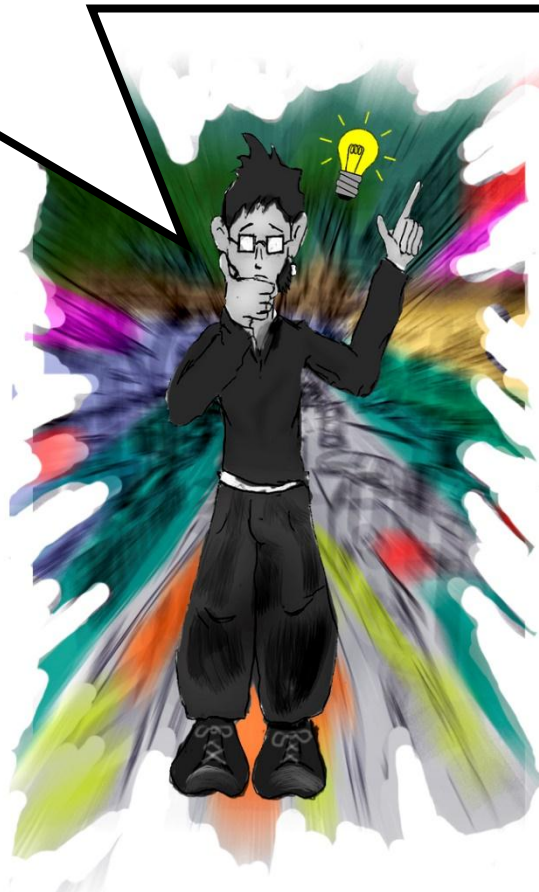


Fig.35

Estructura narrativa del mito de Sísifo Docente:

Al reflexionar la experiencia en términos generales, encontré que esta opero de forma similar al mito de Sísifo. A continuación de-construyó el escenario en el que se desenvuelve el mito de Sísifo, explicando que simboliza cada uno de sus elementos, para que el lector entienda como opera el mito de Sísifo con relación a este análisis sobre la implementación del taller de Cómics H.A.

Como primer elemento constituyente del mito, *La montaña*, es el lugar donde sucede toda la historia. En este capítulo, *la montaña* alude a una contextualización de la fundación UNBOUND Sub-Mar, particularizando sus cualidades, sus políticas y las características generales de la población asistente al taller. Como segundo elemento constituyente del mito de Sísifo, *la caída de la roca*, hace alusión al momento en el que la roca, por su peso, cae de la montaña, siendo esto, el obstáculo primario que desemboca todo el problema existencial de Sísifo. En este capítulo, *la caída de la roca*, simboliza las múltiples dificultades que interfirieron en la implementación del taller. Como respuesta a los obstáculos, Sísifo vuelve a subir la roca, haciendo de su tormento una motivación. En este capítulo, el subtítulo, *manifiesto para subir la roca*, se entiende como las variables que en el principio no se tenían dispuestas por la planeación escrita. A raíz de los obstáculos en *la caída de la roca*, el taller fue mutando y construyéndose de una forma diferente a lo planeado, considerando que estos cambios permitieron una mejoría a la planeación escrita.

Por último, los *resultados del absurdo*, según la reflexión de Camus (1953) representan la victoria de Sísifo contra el absurdo. En el proyecto, este apartado hace alusión a los resultados del taller, entendiendo que en este se provocó un proceso creativo que expone lo sensible, lo emotivo, las realidades sociales, entre otros.

2.1 La montaña



La montaña era muy grande y por el momento mantenía la roca equilibrada por un frágil tallo que años atrás me servía de bastón.

Fig.36

¿Dónde se ubica la montaña?: El lugar donde se encuentra la montaña está localizado en la parte sur occidental del barrio San Martín, localidad San Cristóbal sur, en Bogotá. La fundación UNBOUND sub-proyecto Mar, reside en una sencilla casa doméstica de tres pisos de altura con una terraza en el último piso. En los dos primeros pisos, se encuentran a disposición cinco cuartos, distribuidos entre:

- ✓ Comedor y un cuarto de archivos, en el primer piso
- ✓ Dos cuartos para realizar talleres, y otro cuarto donde se localiza la oficina de coordinación, en el segundo piso.

¿Cómo funciona?: Resulta que la montaña funciona bajo las políticas de un modelo de gobierno Caver⁽⁴⁸⁾ (Política de Gobierno de Liderazgo de la Junta Directiva o Directorio), construyendo una administración regida por una serie de principios y reglas ejecutivas, transmitidas mediante una serie de documentos escritos desde una oficina central para todas las directivas que manejan los sub-proyectos. La fundación UNBOUND reside por 13 sub-

⁴⁸ El modelo de política governance creado por el Dr. Jhon Carver es un modelo innovador de gobierno diseñado para capacitar a un cierto número de personas en una comunidad, agrupándose por consejos de administración en función de cumplir con su obligación de rendición de cuentas, para una organización mayor que gobierna” Recuperado el 11 de marzo de 2016 en: The policy Governance® Model. www.cavergovernance.com/model.htm

proyectos en Bogotá, nombre designado a las múltiples locaciones en donde se ubican diferentes sedes; en este caso, el sub-proyecto del barrio San Martín de la localidad San Cristóbal sur, se abrevia con el sufijo sub-proyecto “Mar”. Con este sufijo, la central entiende la ubicación del lugar y, todos los documentos, informes o solicitudes, se escriben con el título Sub-Mar.

¿Cómo son los talleres?: Para realizar un taller, la coordinación acepta o rechaza propuestas escritas, con un cronograma de actividades, fechas de realización y un monto mínimo de materiales. Las propuestas pedagógicas son ofertados voluntariamente por personas que decidan aportar nuevos saberes de forma gratuita, ya que los beneficios económicos del padrino ⁽⁴⁹⁾ se reparten directamente para las familias, buscando que estas destinen los dineros en otras necesidades como la educación en espacios formales, educación primaria, bachillerato y universidades, o, el surgimiento de microempresas en el caso de una población adulta.

En épocas anteriores a las nuevas propuestas pedagógicas realizadas en el año 2015 ⁽⁵⁰⁾, “los niños prácticamente estaban inactivos” (Entrevista de T.S. Coordinadora del sub-proyecto Mar) y el énfasis de sub-Mar, estaba en el trabajo con las madres, abandonando, algún tipo de propuesta pedagógica en los niños y jóvenes.

Es importante aclarar, la montaña, en pos de brindar un aporte comunitario, oferta algunos conversatorios que exponen temáticas legales como leyes, derechos y deberes

⁴⁹ Las personas que se vinculan como donantes de UNBOUND, según la fundación, se conocen como padrinos que destinan ciertos subsidios y beneficios a los inscritos.

⁵⁰ En el año 2015, en la fundación UNBOUND Sub.Mar, se implementaron tres tipos de talleres: Taller de Sexualidad, Taller de Cómics de Humor Absurdo y Taller de Animación en Stop-Motion, desarrollados por estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional. Aquella vinculación se realiza mediante la intervención de la fundación Mpar, dirigida por compañeros que me contactaron para ofertar mi propuesta de taller de cómics H.A., en la fundación UNBOUND.

gubernamentales, buscando instruir a los participantes en la resolución legal de las problemáticas más comunes del sector: Machismo, maltratos intrafamiliares, violación, prevención de embarazos, drogadicción etc.

¿Cómo son los seres que habitan la montaña?: Dentro de la montaña se alojan múltiples seres entre madres, jóvenes becados, adultos mayores y niños, asistentes a diversas actividades ofertadas por Sub-Mar.

En el taller de cómic H.A. el grupo tenía 14 y 17 años, salvo algunas excepciones de estudiantes con 19 años de edad. El carácter de esta población fue de tipo no formal, la mayoría de ellos se encuentran cursando el bachillerato y en el caso de los más grandes, estudiando carreras técnicas, tecnológicas o algunas principiadas en la Universidad. Los jóvenes decidieron asistir por voluntad propia, ajustando los horarios mediante un consenso con los estudiantes ⁽⁵¹⁾. En términos generales, la población no fue estable y varió con respecto a múltiples incidentes, profundizado más adelante.

En el grupo sobresalían chicos con marcados gustos musicales, su forma de agruparse se dio por nichos generados a partir de estos gustos o algunos tipos de cercanía, ya sea por su familiaridad, amistad o similitudes musicales. Es importante mencionar, pude notar que varios estudiantes evitaban compartir con el grupo, prefiriendo resguardarse por dentro de conjuntos aislados o en muchas ocasiones en solitario.

⁵¹ En la montaña, la persona que oferte cualquier propuesta pedagógica, tiene que adaptarse al horario disponible por la población, manteniendo un cronograma y consenso dialogado por ambas partes; en este taller se realizaron catorce sesiones en espacio de dos horas semanales los días viernes de 6:00 a 8:00 pm.

2.2 La lógica del taller de Cómic H.A.

Siendo necesario explicar el origen del taller de cómic H.A. se entenderá por lógica el siguiente procedimiento que inventé al buscar articular la teoría de los tres mundos de Bouquet, con las características más relevantes en el pensamiento de los tres ilustradores de cómic de H.A. Cornellá, Herr Seele y Eduardo Salles, representantes del cómic H.A.

¿Cómo se originó el taller de cómic de H.A.?

Para establecer una relación entre los ilustradores Joan Cornellá, Herr Seele y Eduardo Salles, con la teoría de los tres mundos, me invente una ruta metodológica como explicaré a continuación:

1. Usando la teoría de los tres mundos de Bouquet (2006), sintetizo y caracterizo algunas cualidades de cada mundo, para establecer una ruta metodológica que operara dentro de las siguientes fases:
 - ✓ Primer mundo (sin forma): Surge de un impulso por crear un objeto surgido por el juego dichoso y la motivación.
 - ✓ Segundo mundo (forma en gestación): Aparece una obra incompleta, exigiendo un esfuerzo por avanzar al tercer mundo.
 - ✓ Tercer mundo (forma): Se completa la obra y se presenta al mundo, distribuyéndose en la cultura.
2. A raíz de la nula información sobre el cómic de H.A en la actualidad ⁽⁵²⁾, contrasté algunas entrevistas web sobre el quehacer de los ilustradores de cómic H.A., Herr Seele & Kam,

⁵² Entre las investigaciones del cómic de humor absurdo, teóricos como Mery Cuestas han tratado de investigar el absurdo en géneros cinematográficos, literarios y tebeos (nombre con el que se reconoce al cómic en España.). Cuestas propone que el cómic de humor absurdo maneja figuras esperpénticas (deformidad y grotesco), muestra las incoherencias y pasiones de un contexto histórico, cultural, trabajando con fenómenos vinculados con lo

Joan Cornellá, y Eduardo Salles, hallando en estas, varias similitudes entre sus referencias, particularidades de su trabajo y formas de concebir la creación⁽⁵³⁾:

- ✓ *Referencias.* Las referencias utilizadas en el trabajo de los tres ilustradores son, el surrealismo, el dadaísmo, el cómic, el cine, la televisión estadounidense actual, la cotidianidad y en el caso particular de Seele, quien busca ampliar los campos referenciales del cómic, escenarios como el cine surrealista de Buñuel, la literatura, el teatro y la filosofía absurda de Kierkegaard. En los dos primeros casos (Seele y Cornellá), se toma de referente las vanguardias surrealista y dadaísta. En el caso de Salles, el consumo televisivo, y la cotidianidad son los referentes más recurrentes en su creación.
- ✓ *Particularidades de su trabajo.* Las tres formas de crear tiras cómicas de humor absurdo, buscan ser sintéticas, claras y entendibles, dando pertinencia al guion, o en el caso de Salles, al método científico que mide los rasgos que él percibe como repetitivos en la humanidad. En los tres casos se construye una planeación anterior de la obra.
- ✓ *Proceso creativo.* El proceso creativo de los tres ilustradores, se asemeja a la recreación que sugiere Manuel León Cuartas donde la obra es producto de la observación de una realidad, proponiendo una nueva mirada de esta (León, 2011). En el caso de los autores, la referencia de los objetos ya creados, queda demostrado con frases como el robo de

paranormal, propio del surrealismo. Su estudio se desarrolla con los tebeos de 1920, principalmente en la revista la codorniz con Miguel Mihura, alertando que esta manifestación ha regresado en la contemporaneidad, pero no se ha realizado un estudio del tema (Cuestas, 2013)

⁵³ En el ANEXO 4. *Comprensiones de las entrevistas web*, se puede ver cómo identifique las similitudes de los autores, a partir de las semejanzas encontradas dentro de las respuestas que los ilustradores iban exponiendo en diversas entrevistas, transcritas para blogs y páginas web interesadas por su trabajo.

ideas y la proximidad con los consumos de la cultura popular ⁽⁵⁴⁾. Los procesos creativos en el caso de Joan Cornellá y Herr Seele, se desarrollan a través de la exploración plástica. En el caso de Salles, el proceso creativo nace del cuestionamiento.

3. Basándome en las anteriores comprensiones de la teoría de los tres mundos y los trabajos de los tres ilustradores del cómic H.A, diseño una planeación escrita titulada taller de cómic H.A, fragmentado en tres momentos, correspondientes a la teoría de los tres mundos de Bouquet (2006)

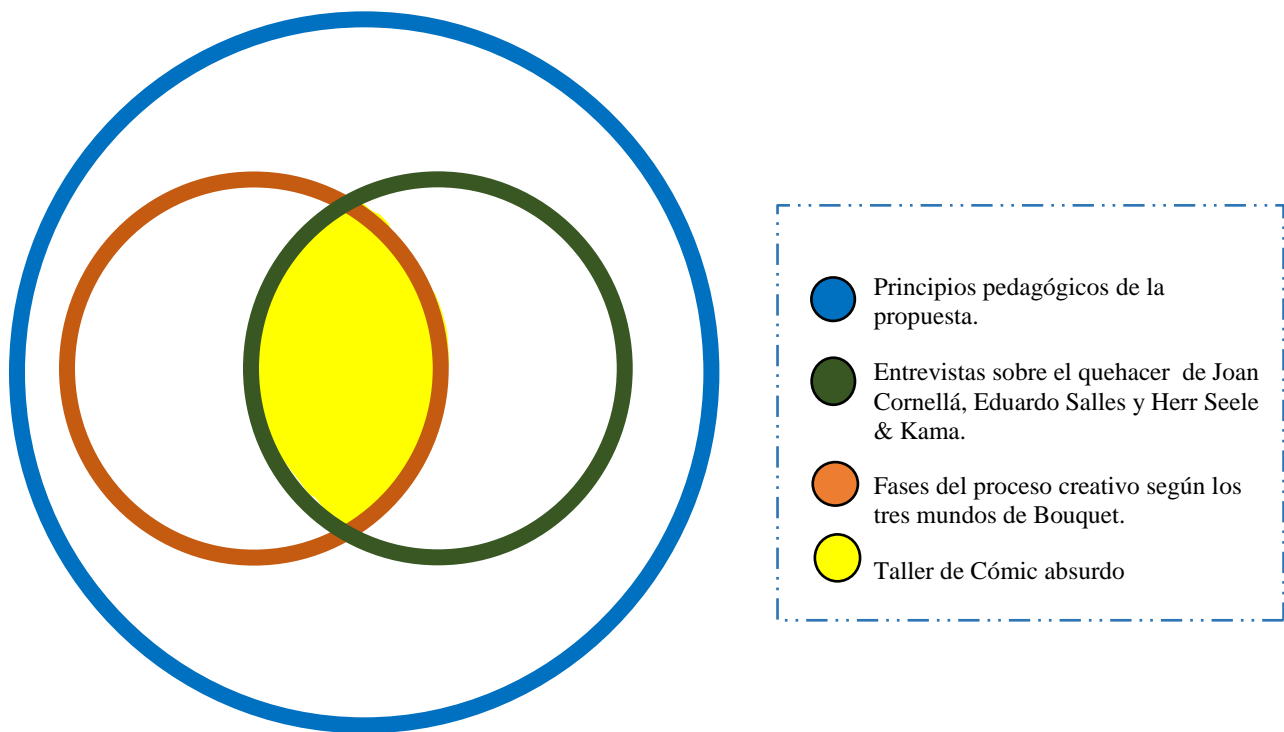


Fig.37

⁵⁴ A palabras del mismo Salles, el consumo de la cultura popular surge al crecer “viendo Family Guy, los Simpsons, Futurama, South Park... La comedia, el Anime y otaku, los cómics (...) a diferencia de otras generaciones y contextos, en las que la cultura que mamabas era la que creaba tú entorno local, (...) a mí me tocó la suerte de consumir el modo de pensar de otros” (Salles, 2014). Esta utilización de la cultura popular, constituye el mejor referente en el trabajo del diseñador mexicano.

Ruta metodológica: Para construir una ruta metodológica que operara en correspondencia a los tres mundos de Bouquet (2006), tuve que investigar cuales eran las características particulares del cómic, encontrando que en este se desarrollaba una gramática particular. En la sesión diagnóstica, encontré que la población desconocía el lenguaje y, partiendo de ello, decidí enseñar la gramática del cómic a través de juegos y experimentos con diversas técnicas como la fotografía, el dibujo, la pintura y el collage. Estos juegos, solo servían para aprender las características básicas del lenguaje, sin pretender crear o producir algún tipo de tira cómica. En el segundo momento del taller, se buscaría consolidar una forma a través de la creación de personajes. En el último momento, al seguir esta ruta, el creador utilizaría toda la gramática del cómic (desarrollada en el primer momento) en su personaje, buscando relatar y construir una tira cómica (Ver, *¿Cómo son los elementos del cómic?*, p.48) que sería distribuida por la cultura, a través de revistas impresas.

La planeación escrita del taller de Cómic H.A: Diseñando una programación escrita

estructuro el taller de comic H.A. en tres fases o tres momentos de desarrollo:

✓ La primera fase, *experimentación*, desde la primera hasta la cuarta sesión, explorará los materiales, ideas y estructuras básicas del cómic (uso de planos, construcción de globos y creación de viñetas) con juegos surgidos desde ejercicios surrealistas (con la escritura y dibujo en el cadáver exquisito), dadaístas (con el collage de recortes), y utilizando experiencias cotidianas de los estudiantes. En la primera, segunda y cuarta sesión, las actividades se desarrollarán por grupos de trabajo. En la tercera sesión, se realizará individualmente. En la quinta sesión se brindará un espacio de socialización escrita, después de ver un video que retroalimentará las creaciones realizadas hasta la fecha ⁽⁵⁵⁾. Esta fase, buscará aproximar a los estudiantes a la creación del cómic, develando su multiplicidad técnica y su gramática básica, sin finalizar en una creación que pueda concebirse como tira cómica. Para entender qué elementos constituyen la creación de una tira cómica, ver *¿Cómo son los elementos del cómic?*, p.49

⁵⁵ Para observar el video de retroalimentación, por favor acceda al siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=trQbRBVWOoM> (Recuperado 16/05/16)

✓ En la segunda fase del taller, *creación de personajes*, desde la sexta hasta la octava sesión, se empezará un estudio de personaje, individual o si se prefiere en grupos de trabajos. Esta creación busca fusionar las características personales de cada estudiante (autobiografía) con algún héroe, objeto, o animal. El segundo mundo de Bouquet (2006), influenciará esta fase ya que se desarrollará una forma que se esboza (personaje) pero no se termina, entendiendo la forma como una tira cómica con el desarrollo de una escena utilizando viñetas, diálogos y toda la gramática del cómic.

✓ En la tercera fase, *vivencia absurda*, el personaje creado, se integrará en un escenario cotidiano o experiencia sucedida en el transcurso de la semana. Los estudiantes realizarán su tira cómica reemplazando la anécdota como una vivencia que le sucedió al personaje creado. Imaginariamente, al integrar el nuevo personaje en este escenario cotidiano, el estudiante pensará preguntas como ¿Qué haría este personaje en la situación? ¿Cómo reaccionarían los sujetos implicados en la escena? ¿Cómo termina la historia con esta modificación de actores? Siendo solucionadas a través de la creación de cómics y los comentarios u aportes expuestos por todo el grupo en una socialización final.

Para la décima sesión, los estudiantes describirán por medio de una tira cómica, ¿Cómo convertirse en este personaje? y ¿Por qué ser como él? utilizando una serie de materiales que ellos mismos proponen ocho días antes. En la onceava sesión, se colocarán todos los productos realizados hasta la fecha. Cada autor escribirá en memo fichas lo que le hace sentir una tira cómica, sin describir ni explicar por qué le produce esos sentimientos.

Se colocarán las memo fichas en la pared y se reorganizarán entre todo el grupo ⁽⁵⁶⁾. De esta organización, saldrán las revistas impresas, siendo perfeccionadas por editores fotográficos trabajados en las siguientes sesiones (doce, trece, catorce y quince).

El tercer mundo de Bouquet (2006) se entenderá como la culminación de las tiras cómicas finales, que además, se distribuye por la cultura a través de las impresiones y el lanzamiento de las revistas en un evento planeado para la dieciseisava sesión el día noviembre 27 del año 2015.

Materiales necesarios para la implementación: Para realizar el taller de cómic H.A. necesitaré un monto mínimo de materiales que describiré a continuación en la siguiente lista:

- Videobeam
- Lápices
- Colores.
- Hojas blancas.
- Borradores.
- Tajalápiz.
- Impresiones.
- Materiales propuestos por los estudiantes.
- Computador o gestión de una sala de cómputo en alguna biblioteca cercana a la población

⁵⁶ Esta forma de organizar, está influenciada por el atlas mnemosyne de Aby Warbug's (2010) donde toma se problematizan temas como la finalidad del artista, la psicología de la creación, entre otros. Buscando modificar la forma de concebir una imagen, en esta organización, el artista expresará sus sentimientos reorganizando las imágenes por emociones y percepciones inexplicables por la lógica (Ver *creación absurda*, p.44)

Resumen de la planeación escrita

Momentos	Mundos de Bouquet	Cómic de H.A.	Sesiones
Primera fase	Primer mundo: Juegos para enseñar la gramática del cómic (Uso de planos, globos, viñetas, etc.)	Influencia del surrealismo el dadaísmo y la cotidianidad: Mediante ejercicios experimentales para cada subcategoría	Sesión 1-5
Segunda fase	Segundo mundo: Forma en gestación o creación del personaje.	Recreación usando la fusión entre personajes propuesta por Herr Seele: En este caso el estudiante se fusionará con algo de su gusto.	Sesión 6-8
Tercera fase	Primera parte: Tercer mundo de la Forma o tira cómica final, exponiendo las aventuras e historias del héroe creado en el anterior momento. Segunda parte: Distribución de tiras cómicas por la cultura. Impresión y planeación del lanzamiento de las revistas.	Uso de la cotidianidad bajo la metodología del cuestionamiento influenciado por Salles: Se coloca al personaje en un universo cotidiano, generando una serie de preguntas sobre su actuación y forma de relacionarse con un mundo conquistado por el héroe.	Primera parte: Sesión 10 -11. Segunda parte: Sesión 12 -16.



Por un pequeño espacio de tiempo, creí que la roca estaba en la cima y con ello había resuelto el proyecto con total éxito. Lo único que se me había olvidado, es que ninguna práctica funciona igual que un escrito, y, evidentemente no demoré en volver a caer con la roca, aún más grande y pesada.

Fig.38

¿Qué significa Taller?: Según Arbobio Maya Betancourt (1996) el taller, “es una importante alternativa que permite superar muchas limitantes de las maneras tradicionales de desarrollar la acción educativa” (Maya A., 1996, p.16-17). Mediante el taller, se crea, construye o repara algo, partiendo de una integración entre la teoría o adquisición de conceptos y la práctica entendida como la aplicación de la teoría en el campo disciplinar. El modelo propuesto por Maya (1996), comprende al educador como un guía, un docente que no deposita conocimientos, y por el contrario, exige que el estudiante se vincule con las realidades de un creador, o en palabras de Ander Egg (1991) “un campo de actuación directamente vinculado con el futuro quehacer profesional de los estudiantes” (p.11).

Siendo el taller aquel lugar donde se construye algo transformándolo entre todos los participantes del conjunto (Estudiantes y Docentes). En esta alternativa pedagógica se pretende enfrentar a los estudiantes ante las exigencias del hacer en campo, desarrollando y cuestionando por todo el conjunto. En este orden de ideas, en el taller se rescata una forma de trabajo a través de la pregunta, metodología que según Ander-Egg (1991) “permite desarrollar una actitud científica que, en lo sustancial, es la predisposición a “detenerse” frente a las cosas para tratar de desentrañarlas” (p.14).

Comprensión de la educación artística:

Según Cuellar y Sol (2010) existe una forma de entender la educación artística ⁽⁵⁷⁾, manteniendo una reflexión que aborda las competencias: *sensible*, *apreciación estética* y *comunicativa*. La propuesta de Cuellar y Sol, (2010) parte de una investigación sobre los orientes pedagógicos en las prácticas artísticas, encontrando que existen tres formas de competencia, es decir: los autores citando a Bolívar (2006) “La competencia involucra el uso de conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Asimismo, articula capacidades innatas (como la de adquirir un lenguaje) y adquiridas (como los conocimientos)” (p. 7) siendo estas contenidos de los que se ocupa la educación artística visual:

- ✓ **Lo sensible:** Más allá de la concepción biológica de sentir (responder a un estímulo que se activa por la vista, el tacto, el olfato y el oído), la sensibilidad comprende el afectar y ser afectado, es decir, además de ser un proceso biológico exteriorizado por la respuesta de los sentidos, con lo sensible se problematiza la interacción con el otro, estableciendo una inseparable relación con el entorno o contexto (Cuellar y Sol, 2010). Por otro lado, considero que lo sensible es un término muy amplio y en pro de concretar unos principios para la comprensión de la Educación Artística Visual, Cuellar y Sol (2010) nombran la existencia de una sensibilidad particular, titulada visual, en donde se reflexiona el sentido del ojo, entendiendo que en este se acomoda la información más útil de una realidad observada, rechazando el resto de elementos que le sean inútiles. En otras palabras, la sensibilidad visual establece una comprensión individual del mundo donde el contexto o entorno no se expone de forma objetiva y por el contrario, representa la mirada, los prejuicios y las anécdotas

⁵⁷ Sin buscar una definición de la educación artística, comprendo que en esta se inscriben una amplia gama de disciplinas como las sociales, escénicas, musicales, visuales, etc. Siendo las visuales, el lugar donde inscribo la propuesta.

individuales del estudiante. Desde esta competencia, la Educación Artística ocupándose de la sensibilidad visual, pretenderá fomentar la exteriorización de ésta, promoviendo un espacio donde se pueda imaginar, crear o materializar las emociones y sensaciones personales del estudiante ⁽⁵⁸⁾.

- ✓ **La apreciación estética (AE):** Según Cuellar y Sol (2010), la apreciación estética es la base de la comprensión del arte ya que privilegia la reflexión e interpretación de las obras. Por ello la AE representa una operación cognitiva que al abstraer, distinguir, categorizar y generalizar unas cualidades en un producto, exterioriza una interpretación, descubriendo la coherencia o las razones de exponer, ser y representar la obra que puede ser de carácter teatral, visual o musical. En esta competencia, la Educación Artística promoverá la problematización buscando que, a través de ella, se pueda generar una reflexión en donde el estudiante describa y enuncie los significados, razones y modos de entender las obras.
- ✓ **Comunicativa:** Para finalizar, la competencia comunicativa refiere al hacer, a la producción de un objeto que desde su nacimiento se comprende como obra de arte que tendrá un efecto en el otro. En la competencia comunicativa, la producción se comprende como la transformación de la materia, que, como mencionaba Bouquet (2006) al principio no tiene una comprensión o juicio establecido y ya en un momento posterior, el “estudiante traslada una forma, creación o situación que proviene del contexto y la convierte en su propia experiencia” (Cuellar & Sol, 2010, p.44). En esta concepción de la competencia comunicativa, se considera que la materialización final del producto tangible e intangible, representa, como habíamos avistado

⁵⁸ En esta competencia la figura docente no debe entenderse como alguien correctivo que señala lo que está bien y lo que está mal en una obra. Por el contrario, el docente lo comprenderé como un guía acompañante, alguien que promueve la exposición de emociones. Para entender como operaba este principio en el taller de cómic H.A. por favor diríjase al apartado, *expresar emociones*, p. 124.

en la sensibilidad visual, una inseparable relación con el modo de entender y amoldar el contexto de forma personalizada y en relación con el otro (afecto y afecta). Por ello, Cuellar y Sol (2010) consideran indispensable la obra final, tenga un espacio de exposición y publicación por dentro de “escenarios locales en los cuales se ponen en práctica la planificación de actividades y procedimientos para el montaje de las obras” (p.43). En esta última competencia, la Educación Artística Visual se preocupará por exponer una ampliada gama de técnicas y conceptos, buscando que el estudiante comprenda un lenguaje artístico revisto de significados, gramáticas y estrategias para la creación.

Principios que soportan la planeación escrita del taller de cómic H.A: Tras repasar las cualidades del taller y la educación artística desde la propuesta de competencias, a continuación, a manera de listado, expondré cuales son los principios que sustentan la planeación escrita del taller de cómic H.A:

- ✓ **Es un hacer colectivo e individual:** Desde la propuesta participativa de Ander-Egg (1999) donde todos los participantes se inmiscuyen en el proceso de transformación, creación y reorganización de algo, en este caso, tiras cómicas, cuando los trabajos impliquen la consolidación de grupos me inmiscuiré en la práctica como un participante más (Ver Diario de campo. Primera sesión) Por otro lado, entendiendo que la creación encierra un complejo ejercicio sensitivo (Cuellar & Sol, 2010), se otorgarán espacios de producción individual como sucede con la tercera, la sexta, la séptima, la octava, novena y décima sesión, donde los estudiantes generarán tiras cómicas reflexionando las afectaciones e implicaciones de replazar su personalidad en una anécdota cotidiana (Ver novena sesión al principio del tercer momento de la planeación escrita del taller).

- ✓ **Utiliza la metodología de la pregunta:** La metodología de la pregunta inscrita en los principios teóricos del taller (Ander-Egg, 1999) y la competencia de apreciación estética en la educación artística (Cuellar & Sol, 2010), se utilizará en varias sesiones del taller de cómic H.A. principalmente en el tercer momento, (sesiones novena y décima) donde la creación es producto de la resolución de preguntas abiertas, redactadas por mí y resueltas por los estudiantes a través de la reflexión y materialización de tiras cómicas.
- ✓ **Promueve ejercicios que referencian la cotidianidad:** Por las referencias en la creación de Eduardo Salles, quien utilizaba la cotidianidad como referente en su creación, por dentro de la planeación escrita en taller de cómic H.A. se hace evidente la conexión entre la cotidianidad y la creación, en actividades, donde el estudiante se inmiscuirá (imaginariamente) en anécdotas cotidianas, siendo esto un principio característica de las competencias sensitivas en cuanto al hecho de cuestionar el afectar y afectar a los otros, y, las competencias comunicativas en cuanto a la comprensión de la creación como algo proveniente del contexto (Cuellar & Sol, 2010).
- ✓ **Evita la correctividad docente:** Según Ander-Egg en “la concepción pedagógica tradicional, el conocimiento es algo que alguien puede depositar en otros u otros, o que uno puede adquirir en los libros” (Ander-Egg, 1991, p.14), esta pedagogía entiende al estudiante como una persona que carece de algún conocimiento y el profesor se encarga de depositar o llenar esa carencia corrigiendo y adoctrinando la conducta del estudiante ⁽⁵⁹⁾. En este orden de ideas,

⁵⁹ Uno de los propósitos de la educación tradicional es transmitir contenidos en los que se inscriben valores y principios regidos por normativas sociales. Según Zubiría (2007) esta pedagogía corresponde a un modelo pedagógico titulado heteroestructurante donde se concebía que la educación estaba por fuera del aula, es decir, en el salón de clase los estudiantes no podían generar un conocimiento y por el contrario el profesor era el único que disponía de él, o como menciona Durkheim (1912), toda educación consiste en un esfuerzo continuado por

esta nueva figura docente propuesta por Ander-Egg, con la que me encuentro familiarizado, se entiende como alguien que busca inmiscuir a los estudiantes dentro de la práctica profesional, sirviendo como concejero del estudiante, (en mi caso, concejero de la creación de cómics) y no como un ser que corrige e impone sus juicios de valor.

- ✓ **Promueve espacios de exposición local:** Siendo parte fundamental de la competencia comunicativa en la Educación Artística, la obra de arte comprendida bajo unas condiciones sensoriales y contextuales (Cuellar & Sol, 2010) es merecedora de publicación y exposición local. Es por ello, en la planeación del taller de cómic H.A. al final del proceso, contemplaré un lanzamiento de revistas impresas gestionando un evento, donde la comunidad pueda asistir libremente escuchando las intervenciones de los creadores (estudiantes).
- ✓ **Explora la gramática del lenguaje cómic:** Desde las competencias comunicativas propuestas por Cuellar y Sol (2010) y, los principios del taller en la perspectiva de Ander-Egg (1999), será necesario exponer los contenidos desde una forma alternativa en donde el estudiante visibilice las particularidades gramaticales que componen el cómic. Por ello, desde una primera fase de la planeación del taller de cómic H.A. iré desarrollando los elementos básicos que componen el lenguaje cómic, utilizando una amplia gama de ejercicios referenciados por el surrealismo y el dadaísmo.
- ✓ **Promueve la publicación periódica de cómics:** Es importante anotar, en la historia del cómic, la primera publicación se distribuyó en los periódicos *Yellow Kid* de Outcault, exigiendo al dibujante entretener a su lector con publicaciones periódicas, ya sea dominicales (domingos y festivos) o de lunes a viernes (Masotta, 1970). Por ello, desde el principio de la historia del cómic, siempre se ha exigido cierta disciplina en la publicación de tiras cómicas. No exento a

imponer a un niño modos de ver, de pensar y de actuar, a los que no alcanzaría espontáneamente y que le son reclamados por la sociedad.

esta realidad del campo, desde los principios del taller propuesto por Ander-Egg (1999) como una alternativa pedagógica que pretende inmiscuir a los estudiantes por dentro de las exigencias y realidades de un hacer, en mi planeación del taller de cómic H.A., promocionaré aquella cualidad, exigiendo que en cada sesión se finalice con la consolidación de un producto, simulando la creación periódica de cómics.

2.3. La caída de la roca

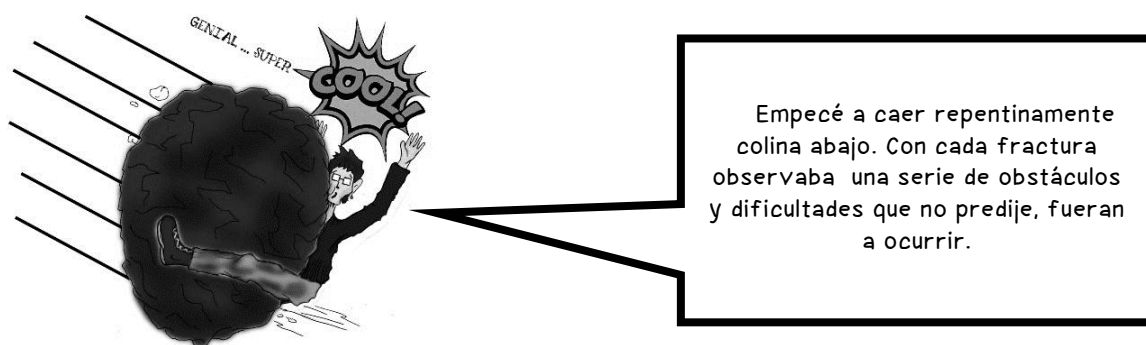


Fig.39

Después de establecer unos principios en la planeación del taller de cómic H.A, cuando asistí a la implementación como aquel gordo profesor que alza las rocas como un gimnasta inexperto, encontré múltiples dificultades que inevitablemente permeaban el desarrollo de mi clase, surgiendo constantes cambios, desde el uso de materiales, hasta las formas en que se exponen o desarrollan ciertos temas. Me vendía años, quizás siglos, describir todas estas situaciones que a la víspera del Sísifo dichoso por los retos que van contra su lógica (entendiendo lógica como la planeación escrita del taller), solo pude anotar las dificultades que considero, son las más relevantes y representativas de la implementación.

- ✓ Faltaban materiales y recursos que en principio escribía en la planeación formal, como el Videobeam, los lápices, los tajalápices, las hojas, los borradores. Tanto la fundación como el grupo carecía de ellos. (Diario de campo. Sesión diagnóstico p.2.).
- ✓ Tuve problemas en la organización y desarrollo de actividades por grupos de trabajo. Varios estudiantes se reusaban a compartir con sus compañeros por introversión, miedo o timidez, desarticulándose completamente del ejercicio. (Diario de campo. Primera sesión p.4 - Segunda sesión, p.8).
- ✓ Al principio, el grupo de jóvenes estaba dividido en dos talleres: El taller de sexualidad y el taller de cómic de H.A. El primero se fue desvaneciendo por la ausencia del tallerista. En el taller de cómic H.A., por órdenes de la coordinación, debí disponer de los dos grupos para que no se cancelaran todos los talleres. Muchos estudiantes del taller de sexualidad estaban completamente desarticulados de mi taller y el grupo empezó a tener fallos en la asistencia (Diario de campo. Quinta a octava sesión, p.15-23).
- ✓ Buscando gestionar los materiales que los mismos estudiantes proponían utilizar en sus tiras cómicas, la falta de recursos en la fundación y la inestabilidad de la población que los pedía, impidieron que se pudieran entregar como se habían propuesto (Diario de campo. Novena sesión p.24-26)
- ✓ La coordinación del sub-proyecto Mar canceló varias sesiones por desórdenes y problemas comunicativos (diario de campo. Doceava sesión, p. 34-35).
- ✓ Al haber creado una galería con los trabajos de los estudiantes, la fundación por "carencia de espacios" y buscando integrar a todos los jóvenes, realizó una fiesta de disfraces sobre la galería, generando daños irreparables a varios trabajos (diario de campo Treceava sesión, p. 36-37).

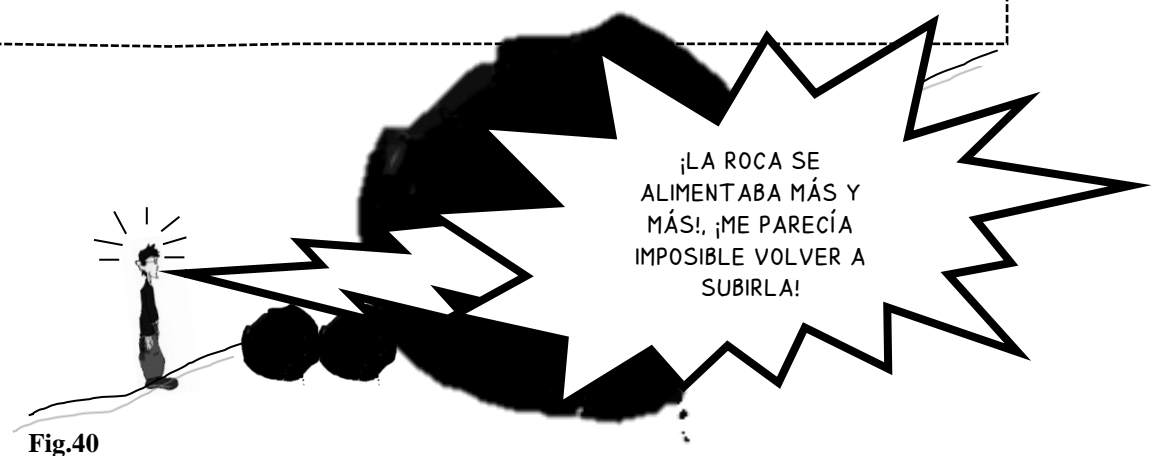
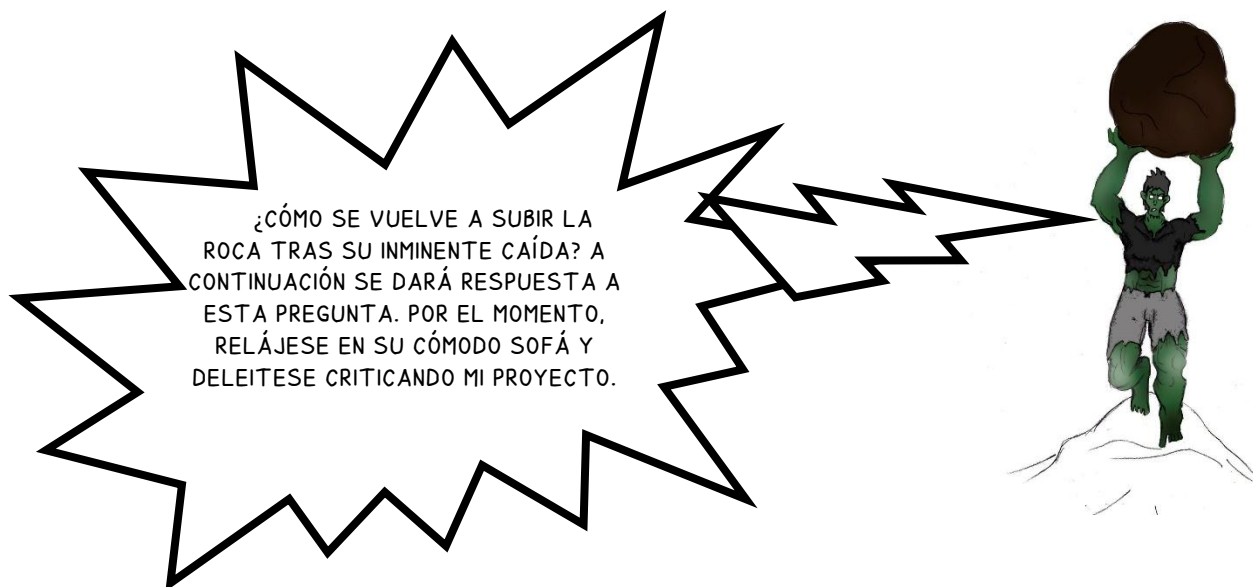


Fig.40

2.4. Manifiesto para subir la roca



Con todas las dificultades mencionadas en el anterior apartado, no pude seguir la programación como tenía dispuesto y debí cambiar los modos de desarrollar las clases. En este apartado sin pretender exponer una implementación que haya obrado en un 100 % positivo (éxito total) o un 100% negativo (fracaso total), a continuación describo aquellas variables sucedidas en el taller de cómic H.A, siendo estas, estrategias que fui incorporando a lo largo de toda la experiencia.

PRIMER MANIFIESTO PARA SUBIR LA ROCA

✓ **Principio de la recursividad:** Ante la carencia de recursos en la fundación UNBOUND, Sub-Mar, fue necesario gestionar materiales a través de donaciones y objetos reciclados. En remplazo al videobeam, se sacaron fotocopias compartidas por grupos de trabajo. Para realizar este tipo de taller que no siguió, ni seguirá, una programación escrita al pie de la letra, fue necesario recurrir a diversos materiales como este rompecabezas utilizando hojas recicladas ⁽⁶⁰⁾.

La Fig.42 expone un prototipo del rompecabezas. Con este dispositivo, los estudiantes armaban el rompecabezas como se ve en la Fig. 43.



Fig.42

Por otra parte, siendo participativo la construcción de estos rompecabezas, se dejaron aleatoriamente papeles en blanco para que los jóvenes inventaran alguna frase, convirtiéndola en un rompecabezas. Ver Fig. 44



Fig.43

⁶⁰ Es importante mencionar que esta propuesta surgió de una tallerista acompañante (Angie) quien invento este tipo de rompecabezas para la onceava sesión.



Fig. 44

- ✓ **Variables en la comprensión de los tres momentos del taller:** Me permito recordar que los tres mundos de Bouquet (2006) tergiversaban el taller de cómic H.A. dividiéndolo en tres momentos de clase. En el primer momento, consideraba que las actividades no resultarían en una tira cómica y por el contrario, solo produciría una serie de objetos sin sentido, siendo parte de un experimento que terminaría en la basura. Contrario a ello, en las primeras cuatro sesiones se produjeron una serie de creaciones que evidenciaban la elección de un momento, con un tipo de encuadre, imágenes, palabras y flujos de lectura particulares (Ver *¿Cuáles son los elementos del cómic?*, p. 49) en otras palabras, una tira cómica formalizada. En el segundo momento, la creación de personaje tuvo bastantes dificultades por la inasistencia de la población y muchos estudiantes no realizaron el ejercicio como había planeado. Para el tercer momento que estaba ligado con la anterior creación del personaje, la inasistencia de estudiantes, tergiverso la clase, al punto de suprimir aquella conexión entre el segundo y tercer momento del taller. Ahora en el tercer momento, algunos estudiantes podrían tener sus personajes, mientras otro tanto no los tenía.

Al evidenciar estas variables, se modifica la ruta metodológica planteada para todo el taller, demostrando que la planeación dividida por tres momentos no era funcional y

por el contrario, en los primeros ejercicios ya se manifestaba la consolidación de los tres mundos, siendo necesario modificar la interpretación de la teoría de los tres mundos, como mostraré a continuación:

- I. **Primer mundo:** A través de ejercicios como el cadáver exquisito, se producían extraños textos sin ninguna forma legible o entendible para el creador:

Por ejemplo, podemos evidenciar como el siguiente resultado del cadáver exquisito, genera una narración absurda, incoherente, difícil de entender:
“Felicidad infinita estamos unidos pero el tiempo no existe cuando crece con una sonrisa porque la vecina no lo dejo”. *Escrito del grupo 6 en la primera sesión del Taller de Cómic H.A*

- II. **Segundo mundo:** Buscando representar el cadáver exquisito, los estudiantes empezaban a dibujar un primer boceto, o forma en gestación como se ve en la siguiente fotografía:

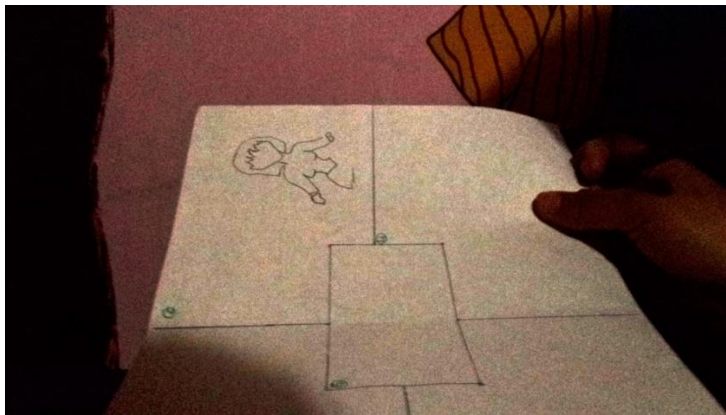
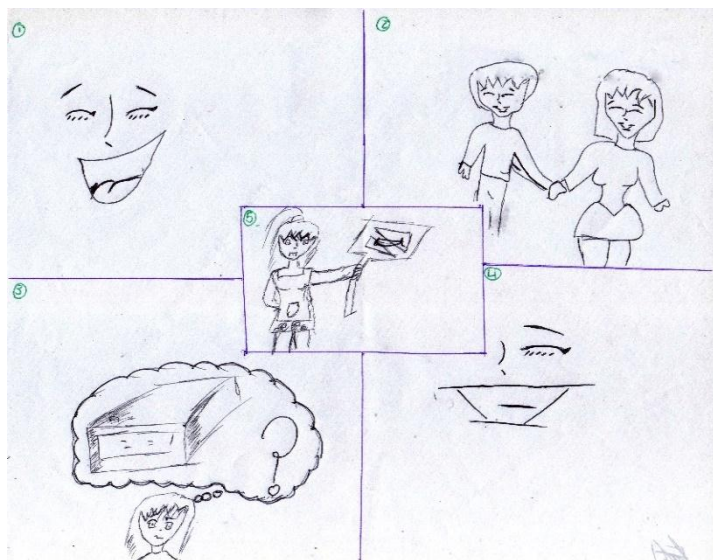


Fig. 45

III. **Tercer mundo:** Prosiguiendo el desarrollo de la creación, surge una tira cómica que utiliza viñetas, globos y un sistema de numeración ①②③④⑤ para orientar un ritmo de lectura.



Basándome en lo anterior, comprendí que los tres mundos de Bouquet se manifestaron por la reconexión o búsqueda del sentido en escritos absurdos y desconectados entre sí, siguiendo la ruta que expuse anteriormente.

Por ello, en la tercera fase o

Fig. 46

momento del taller, (décima sesión en adelante) modifique la planeación escrita, diseñando nuevas actividades que inclúan la bolsa del azar para generar escritos u objetos desconectados y difíciles de entender, buscando que los estudiantes les hallasen un sentido. Por ejemplo en el siguiente recuadro me referiré a una actividad de esta índole:

¿El juego de las instrucciones?

Antes de empezar a describir la onceava sesión, es menester informar que la siguiente actividad representó un cambio en la metodología, involucrando estrategias emergentes como la bolsa del azar instrumento profundizado más adelante.

En la onceava sesión cada estudiante se le repartía una hoja en blanco dividida por la mitad. Por el alto número de estudiantes, el grupo se fragmentó en dos, unos ubicados en el salón del segundo piso, los otros en las escaleras del segundo piso.

Cada estudiante del primer grupo, tomaba de una bolsa negra, una instrucción seleccionada por azar ⁽⁶¹⁾. Según lo dictado cada instrucción, los estudiantes reorganizaban las sillas y, en un cuarto de hoja, dibujaban un personaje situado en este nuevo orden.

El segundo grupo, coordinado por una tallerista acompañante, también se encontraba ante una bolsa con otro tipo de instrucciones a seguir. Cada estudiante tomaba aleatoriamente las instrucciones que, indicaban como se debía obtener ciertos materiales, rompiendo una serie de bombas alojadas en la escalera. Cuando la instrucción no afirmaba romper la bomba, los estudiantes seleccionaban materiales al azar, ubicados en otra bolsa negra, localizada al costado derecho de la primera bolsa.

En un segundo momento, los estudiantes del primer grupo pasaban a la escalera, mientras los estudiantes del segundo grupo bajaban al primer piso donde se encontraban unos rompecabezas distribuidos aleatoriamente por la tallerista acompañante. Los jóvenes, armaban los rompecabezas y, utilizando el objeto que seleccionaron en la anterior actividad ⁽⁶²⁾, ilustraban otro tipo de instrucción surgida por el rompecabezas.

Al terminar las dos partes del ejercicio, los estudiantes que iniciaron en el salón, bajaban las escaleras para realizar la actividad de los rompecabezas, mientras el segundo grupo, subía al salón para seguir las instrucciones en la organización de sillas.

Al finalizar los recorridos, los estudiantes unificaban los resultados de la actividad, completando y reorganizando todos productos en una tira cómica legible de dos a cuatro viñetas.

⁶¹ El juego de las instrucciones en la onceava sesión del taller de cómic H.A tiene una referencia directa con el texto, *Instrucciones para llorar* de Julio Cortázar (Ver la *La relación entre Bergson y Cortázar*, p.38). Como sucedía en el relato, en esta actividad se instruyen acciones cotidianas en lugares innecesarios. Por ejemplo: romper una bomba siguiendo un reglamento u organizar las sillas ordenadas.

⁶² El objeto se podía utilizar como: complemento de otra técnica o, como material constitutivo del cómic.

- ✓ **Respeto por las tiras cómicas:** Fue, es y será necesario respetar todas las creaciones de cada participante, dando libertad a la construcción y ejecución de cada tira cómica. En el taller, respete cada creación compartiéndolas y exponiéndolas al mismo nivel, sin elevar o jerarquizar unos trabajos sobre otros. De esta promoción o en palabras de Bouquet (2006), forma en la cultura, surgió la idea de construir una galería para exponer todas las creaciones, utilizando marcos reciclados como trozos de cartulinas y retazos de papel.

“Muchos estudiantes se inventaron distintas formas de enmarcación, integrando materiales como cartulina verde y cartulina negra, no necesariamente en todo el trabajo. Algunos jóvenes ubicaron sus tiras cómicas en el techo” (Diario de Campo, Doceava sesión, p. 39)

En la fig. 47 se podrá observar una fotografía de la galería de trabajos. Los productos desarrollados en la clase se distribuyeron en todo el salón, siendo enmarcados por gusto, experimentación e interés de cada participante.



Fig. 47

(Ver Diario de campo, Treceava sesión). Por ello, para una promoción resistente a este tipo de daños, fue indispensable escanear e imprimir todas las tiras cómicas en pequeñas fichas de 8 a 20 centímetros de alto, para que los estudiantes propusieran

✓ **Revista web “cómico absurdo”:** Como había mencionado en la caída de la roca, se produjeron múltiples daños en la anterior galería de trabajos

una forma de agruparlas, sin interferir o dañar las verdaderas obras. De esta agrupación y observando que la galería física podía generar múltiples daños, se construye una revista web titulada "cómic absurdo", exponiendo gran parte de las creaciones, sin tener daños físicos o problemas por el deterioro del producto (Ver, <http://diego-tarker.wixsite.com/comic-absurdo/revista-web-digital>. Recuperado el 21/08/16)



Fig.48



"Por grupos, los estudiantes seleccionaban un conjunto de imágenes para inventarse una diagramación o forma de organizarlas (...) Las tiras cómicas pequeñas, causaron gran impacto, muchos jóvenes me preguntaban si podían quedárselas y casi todos se llevaron sus trabajos como recuerdo" (Diario de campo, Catorceava sesión, p.41). En la primera fotografía de la Fig.48 se pueden evidenciar las impresiones de 8x20 cm, alojadas en el piso para que cada estudiante tomara las tiras cómicas que necesitara. En la segunda fotografía se puede observar cómo se iban construyendo las diagramaciones a partir del recorte, el collage y la escritura, utilizando como superficie una hoja blanca tamaño oficio.

✓ **Bolsa del azar:** Por las dificultades en la asistencia de los estudiantes, (Ver *La caída de la roca*, p.93) fue necesario modificar la forma de distribuir los materiales, utilizando una bolsa del azar ⁽⁶³⁾, herramienta que permitió trabajar con una diversidad de objetos tomados por el azar o, la selección aleatoria de objetos. A continuación

⁶³ La bolsa del azar es un instrumento que invente para las últimas sesiones de clase (Ver diario de campo, décima y onceava sesión p. 30-37). En ella, se agrupan una serie de materiales encontrados, donados y recolectados. Su color es negro, pretendiendo ocultar su contenido.

mostraré como la bolsa del azar fue un instrumento que impulso otro tipo de creaciones, articulando distintas técnicas plásticas como la escultura y el dibujo.

En la Fig. 4q, se evidencia un fragmento de una creación desarrollada a partir de un objeto escultórico.

Las autoras de este trabajo, T.S y F.S. construyeron la casa de un personaje, utilizando una fracción de la cubeta de huevos, material que seleccionaron de la bolsa del azar. Como se puede notar, las autoras lograron salir de la superficie



bidimensional, proponiendo otro tipo de creación donde se empieza a manejar la tridimensionalidad como elemento constitutivo de la tira cómica.

Fig. 49

Este producto dejando de ser un dibujo bidimensional, se convierte en una creación mixta.

Los participantes no tenían ninguna clase que desarrollase alguna práctica con materiales escultóricos y objetos tridimensionales. A través del azar, las jóvenes TS y FS, tuvieron que construir una estructura escultórica, proponiendo una forma de articular el dibujo con la escultura ⁽⁶⁴⁾. Lo interesante de esto, es que las mismas

⁶⁴ Al integrar la escultura en una tira cómica, TS y FS, se inventan otro tipo de creación que surge de recrear o construir algo nuevo utilizando dos objetos existentes: el dibujo y la escultura. Ahora, la obra de las autoras, no

estudiantes propusieron esta forma de creación sin que yo interviniera o les diera algún consejo sobre lo escultórico.

Aquí entre nos, te cuento que no soy muy bueno con el trabajo escultórico y por el contrario, sentí que las jóvenes me enseñaron del tema.



Fig. 50

- ✓ **Integración grupal:** Como había mencionado en la caída de la roca, existieron muchas dificultades en la integración grupal. Usando la bolsa del azar, en la onceava sesión construí algunas indicaciones que involucraban juegos con el compañero, siendo esto una estrategia que permitió generar otro tipo de agrupamiento por el azar y por la dinámica del azar.

Quando prevalecen los problemas en el trabajo grupal o en la integración del grupo, considero que el azar generará otros espacios de integración más incluyentes, ya que los participantes, desconociendo el desarrollo del azar, trabajan en grupo como si fuera parte de un juego, respetando sus reglas y sus modos de funcionar. Si los estudiantes seleccionaban alguna indicación que involucrasen trabajos grupales, estos los realizaban siguiendo la dinámica del juego.

se clasifica en un lenguaje puntual, por el contrario se transforma en algo nuevo, una creación mixta, un objeto que surge por la mixtura de técnicas.



En estas fotografías se puede evidenciar como un participante, al seleccionar la frase "romper la bomba usando al compañero" en la bolsa del azar, abraza a su colega siguiendo con el juego.

Actividades como esta, variaban la forma de integración grupal ya que el

Trabajo en equipo, dejaba de ser una característica planeada, para convertirse en un resultado del azar. Esta variable tuvo una mejor recepción y los participantes ya no vacilaban con el trabajo de equipo.

- ✓ **¡Que primen las preguntas por la práctica!**: Como había mencionado hojas atrás, planifique una serie de actividades basado en un tipo de preguntas redactada y estructuradas por él tallerista, (Ver *La planeación escrita del taller de cómic H.A.* p.83). Diferente a ello, durante la implementación, todas las sesiones funcionaron con un tipo de preguntas convocadas por la práctica o, como menciona Ander-Egg (1991) "las actividades que se realicen en el taller deben estar vinculados a la solución de problemas reales propios de una disciplina o área de conocimiento" (p.31). A continuación, finalizando este manifiesto, enseñaré tres tipos de preguntas para ejemplificar como operó la pregunta desde la práctica, superando la pregunta redactada por el tallerista.

- I. **Preguntas en las técnicas grupales:** Según Ander-Egg, (1991) "las técnicas grupales son un conjunto de medios y procedimientos que, utilizados en una situación de grupo, atiende simultáneamente a la productividad grupal (el logro de los objetivos del grupo) y la gratificación" (p.81) En la fig. 52 se puede notar como la escritura de guion, utilizando el poema dadaísta, lleva a un grupo de estudiantes ante la pregunta: ¿cómo encontrarle sentido a un escrito que en principio no lo tenía?

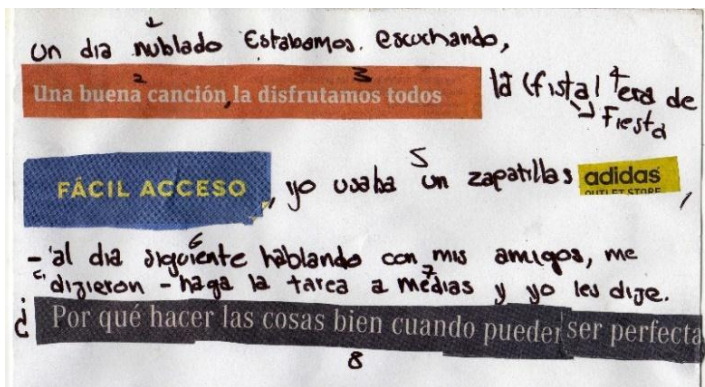


Fig.52

-¿Cómo se hizo esta tira cómica?

Rta. Se hizo con la elección de unas frases aleatorias, a partir de estas, se realizaban dibujos correspondientes a cada frase y se trataba de crear una historia y dar sentido al cómic.

-¿Qué pretendía comunicar la obra?

Rta. Pretendía representar una historia en la que aunque las imágenes no se relacionaban, las personas que lo vieran le encontraron sentido.

J.P. Participante del Grupo 1 en la primera sesión del Taller de Cómic H.A

En esta creación nacida de la segunda sesión del taller de cómic H.A, el grupo de estudiantes encontró que el ejercicio generaba frases desconectadas y sin un sentido. Buscando la coherencia de estas, todo el grupo decidió integrar esfero y dibujo con los recortes, reorganizando todas las oraciones, para producir un texto más legible:

La historia final quedo redactada de la siguiente forma:

-“Un día nublado estábamos escuchando una buena canción, la disfrutamos todos. La fiesta era de fácil acceso, yo usaba unas zapatillas Adidas,- Al día siguiente hablando con mis amigos, me dijeron –haga la tarea a medias y yo les dije. ¿Por qué hacer las cosas bien cuando pueden ser perfectas?” *Grupo 1 en la primera sesión del Taller de Cómic H.A*

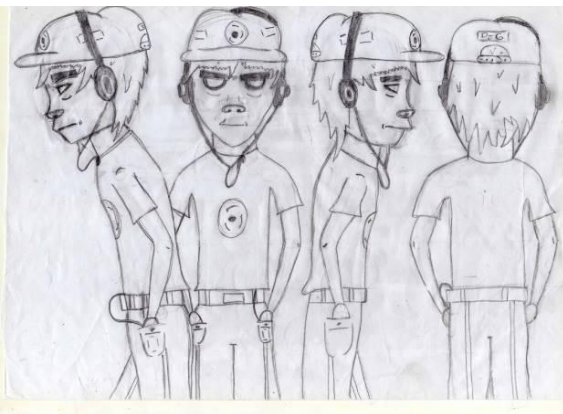
II. Preguntas en el traspaso del texto biográfico a la ilustración del personaje: En la construcción de personajes para la sexta sesión del taller de cómic H.A., fue necesario que los jóvenes se cuestionarían, ¿Cuál sería la historia del personaje?, respondiéndola mediante una escritura biográfica. Al escribir la biografía, los estudiantes sintetizaban las características de su personaje, utilizando un listado de cualidades físicas y características psicológicas.

A partir de lo escrito, los estudiantes se cuestionaban ¿cómo traspasar las características y biografías escritas del personaje, a un dibujo o una construcción de personaje? Siendo resuelta a través del dibujo y la práctica.

A continuación mostraré un ejemplo para evidenciar lo dicho anteriormente.

Es importante mencionar, el siguiente personaje estaba referenciado por la agrupación musical Gorillaz. A lo largo de su creación, los estudiantes N.P. y R.A iban modificando las características del personaje, buscando construir un tipo de músico que se pareciera a los integrantes de la agrupación musical.

Dibujos y Bocetos en la creación del personaje:



Biografía del personaje:

“DJ G. Nació de una canción de Gorillaz y ahora es el DJ de Gorillaz, puede parar el tiempo, controlar a la gente y hacer bailar al ritmo de sus mezclas. Puede lanzar discos con un arma y atinarle a cualquier cosa”.

Características Físicas del personaje:

Bajo, flaco, moreno, zapatos anchos, gorra con el símbolo de disco, ojos cerrados, dientes torcidos, nariz puntuda, cabello negro, mandíbula puntuda, tiene pañoleta y un arete.

Características Psicológicas del personaje:

Muy alegre; molesta mucho, más que todo a Russel y le gusta mucho la acción. Cuando le dicen que pare, él lo hace y se siente rechazado, pero después de un rato socializa con ellos.

Escrito e ilustraciones realizadas por N.P y R.A jóvenes participante del taller de Cómico de humor absurdo



Fig.53

III. Preguntas por la inclusión de materiales surgidos por el azar:

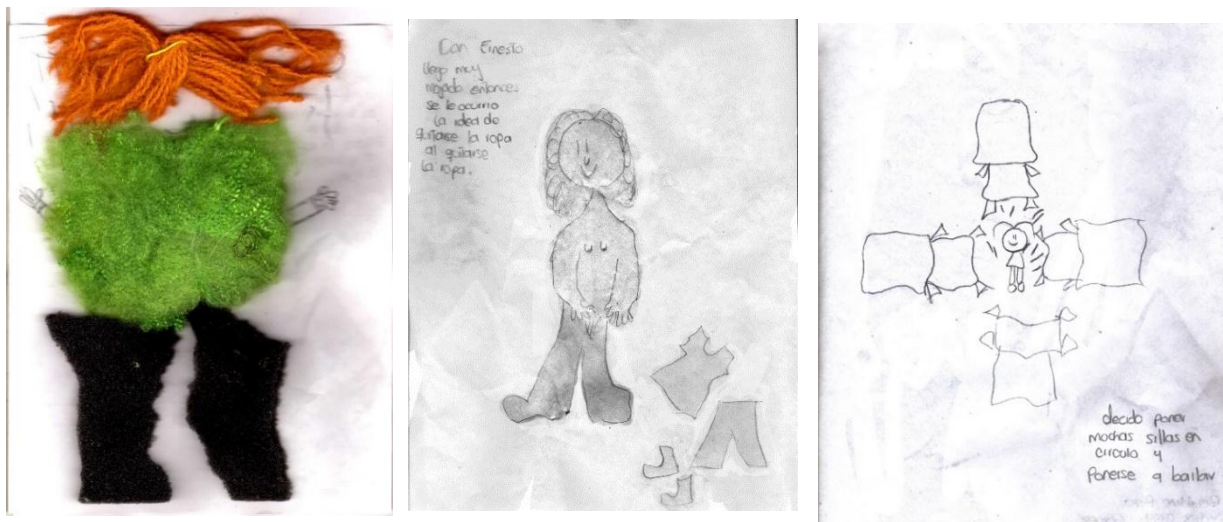


Fig.54

-¿Cómo se usaron los materiales extras si estuvieron?

Rta. Los materiales extras se usaron para la ropa

-¿Qué pretendía comunicar la obra?

Rta. Esta obra pretendía comunicar que un señor se desnuda por medio de la lluvia y se mojó y se metió dentro de unas sillas en forma circular *Escrito de A.G Participante del taller de cómic H.A en la onceava sesión*

Como se puede evidenciar en la anterior tira cómica, se generó la siguiente pregunta: ¿Cómo incorporar materiales surgidos por la bolsa del azar? La solución de A.G., (caso representativo) a palabras de él, fue integrar los materiales extra en un tipo de vestimenta que se entiende como ropa húmeda.

Siguiendo el ejercicio de la onceava sesión, la actividad convoca otro tipo de pregunta: ¿Cómo unificar una serie de gráficas que en principio no tiene ninguna conexión? Generando historias absurdas, donde el personaje, al estar mojado, decide desnudarse y bailar con las sillas, sin ninguna explicación previa.

Las provocaciones: Los resultados del azar no tenían ninguna conexión o algún tipo de lógica razonable, y, podían percibirse como algo denso, en muchas ocasiones confuso de entender.

Es por ello, como último principio de este manifiesto, ante las nuevas actividades que involucraban resultados incoherentes y confusos (sesión décima en adelante), el tallerista debió, debe y deberá, rechazar la lógica, utilizando provocaciones como las que se describen a continuación:



Fig.55

Firma, Tú imaginario e imprudente amigo:

S sifio **D**ocente

Sísifo Docente.

2.5. Resultados Absurdos:

En la primera clase del taller de cómic H.A, inicié la sesión con un silencio incomodo, algo natural si tenemos en cuenta que aún no reconocía a todos los estudiantes y tanto ellos como yo, desconocíamos que nos gustaba, cómo era nuestro temperamento y cómo podríamos romper el hielo. Por un momento sentí como la roca se me vino encima. Explicué la actividad que tenía propuesta para ese día: crear una tira cómica a partir del cadáver exquisito. “Los jóvenes estaban cabizbajos y aburridos” (Diario de campo pg. 03), no se interesaron por la propuesta y por el contrario, sus rostros expresaban una contracción muscular semejante al bostezo, un poco más exagerada a mi parecer.

Decidí, comenzar con la escritura de un cadáver exquisito de ensayo. Iniciando, en el grupo 1 escribimos una frase y le pusimos un conector (pero, también, para, etc.). El siguiente grupo hizo lo mismo, siguiendo las indicaciones. La clase prosiguió de este modo con 5 grupos de 6 jóvenes cada uno. (Diario de campo p.03)

Al terminar el primer cadáver exquisito, recolecté el escrito y me dispuse a leerlo proyectando mi voz en una dirección unísono a la ventana. Los estudiantes confusos por el resultado, se fueron riendo periódicamente con una fuerte carcajada, logrando romper el hielo y las tensiones a través de la risa. En los siguientes ejercicios, pude verlos más animados, “cuando se acabó el escrito de una hoja, por grupos se seleccionó un representante y este pasó al frente a leer la historia que tenía en las manos, generando la risa comunitaria” (Diario de campo p.04). A partir de la risa logré subir la roca, reconquistando la montaña.

✓ **Humor absurdo:**

¿Según tú percepción, en que crees que innovó este taller con respecto a los anteriores talleres que has tomado en la fundación?

-Este Taller innovo en la cuestión que siempre era lo mismo de siempre sin salir de los estándares de cotidianidad y eso ya se volvía algo aburridor y este taller fue algo nuevo para nosotros y aprendimos y lo mejor nos divertimos. Entrevista de *L.M. participante del taller de cómic de H.A*

Casos como la anterior anécdota de clase, o, la citada respuesta de L.M. muestran un vínculo entre el taller de cómic H.A. con la risa producto de los resultados absurdos. Siendo indeterminables y variables las condiciones que producen risa para cada participante, esta cualidad refleja una cierta aproximación con el desequilibrio de la rutina, reconfigurando el modo de organizar y elaborar las creaciones, o, como lo menciona Edward De Bono “El humor (...) demuestra que ciertas percepciones, establecidas ya de una manera, pueden súbitamente reconfigurarse de otro modo” (De Bono, 1992, p.35). En el taller de cómic H.A. esta cualidad emergió como un resultado que en principio no había planteado. A través de la implementación, el humor absurdo iba provocando otro tipo de creaciones, recordando que la provocación es “salirse del camino establecido” (De Bono, 1992, p.220) permitiendo el surgimiento de una idea u objeto nuevo.

Sin buscar definir o significar por qué se produjo la risa en el taller de cómic H.A, a continuación describo dos tipos de provocaciones: la distorsión de la realidad (cambiar las pautas normales de la cotidianidad) y el azar (producir algún objeto o idea por casualidad) pretendiendo que usted, señor lector, encuentre los hallazgos más significativos de la implementación.

La actividad de teléfono roto

Un estudiante ubicado en la esquina derecha del salón escribía una situación o una noticia graciosa, de uno a dos párrafos de largo. El compañero del otro extremo realizaba la misma acción. Cuando los dos finalizaban el escrito, todo el grupo se ubicaba en media luna y ambos estudiantes rotaban la voz al conjunto.

Al pasar la voz por todos los participantes, cada uno anotaba lo que entendía de la historia, usándolo como guion o texto de referencia para la creación de su tira cómica.



Fig. 56

En el texto original escrito por F.S:
-“Un amigo ayer por la mañana al correr no se fijó y aun charco se cayó, tanta lluvia cayó que untado de barro quedo. Un amigo lo pilló y cagado lo llamo”

Según L.M. en la historia de F.S.
-“Disque se cayó
y se cago la mano jaja”

Distorsión de la realidad, del lodo al excremento: En la Fig. 56, la estudiante L.M., siguiendo el ejercicio de teléfono roto, recreó un relato original o pauta normal (un amigo que se ensucia con barro), integrándole una idea absurda (F.S. se ensucia con excremento). A palabras de Bergson (1985), el anterior caso representaría la siguiente regla: “se obtendrá una frase cómica vaciando una idea absurda en el molde de una frase consagrada ⁽⁶⁵⁾” (p.42). Pensando en la actividad del teléfono roto, donde las voces se confundían por la rotación oral,

⁶⁵ La frase consagrada se refiere a aquella oración que describe lo legítimo y verdadero de una situación. En este caso, el hecho de ensuciarse con barro, sería el suceso verdadero o pauta normal. Cuando el excremento reemplaza el barro, se incluye un elemento absurdo que distorsiona la pauta normal produciendo la risa de sus creadores.

se puede deducir que este tipo de actividades logra modificar las pautas normales, recreando, como veíamos con L.M. un divertido texto, donde el excremento reemplaza al lodo y el accidente le sucede F.S.

La metamorfosis, del amor al profesor gruñón: Según Camus (1953), analizando el texto *metamorfosis* de Frank Kafka, la metamorfosis muestra un exceso de lógica al materializar una transformación de un hombre que se siente parásito, a ser física y literalmente un insecto gigante. La metamorfosis, según lo anterior, transita en un mundo donde las transformaciones y las mutaciones se rebelan a las leyes físicas ⁽⁶⁶⁾, materializando situaciones imposibles como realidades.

En las siguientes gráficas, se puede observar la metamorfosis de un personaje creado por las estudiantes L.R. y T.M a lo largo de la sexta y la séptima sesión del taller.

⁶⁶ Las leyes físicas son las reglas que la ciencia ha planteado a lo largo de sus estudios y observaciones de la naturaleza, concibiéndolas como normas irrefutables e indiscutibles para todo el mundo. Por ejemplo: la gravedad, sin expandirse sobre sus cualidades, es un tipo de fuerza física que la tierra ejerce sobre todos los cuerpos, y hasta la fecha, no se ha negado la existencia de la gravedad en el universo, tomándola como una ley física irrefutable.



Fig. 57

Dando voz a L.R y T. M. este personaje, llamado Sami:

“Nació el 16 de Junio del 2001, en Jamaica. Desde su infancia fue un niño con una altura inexplicable, muy inteligente y aislado de la sociedad, el 26 de Marzo de 2014 su vida cambio, conoció el amor de su vida, una niña llamada T. M., teniendo cualidades y defectos parecidos ella era perfecta para él. Él se acercó a ella y la conquistó, la amaba con todo su corazón y ella a él. Samy se convirtió en un biólogo marino, tuvo una familia feliz al lado de su amada, tuvieron 7 perros y 10 hijos y murieron felices por siempre”. *Escrito e ilustración de T.M y L.R participantes del taller de cómic H.A en la sexta y séptima sesión.*



Fig. 58

¿Qué pasó con Samuel? Sami no era lo que parecía ser y, de repente se convirtió en un tallerista muy diferente al amado novio de T.M. Ahora, esta especie de engendro poseía una mirada enojada, un cabello alborotado y sin saber que sucedió con su amada, el nuevo Samuel se caracterizaba por demostrar su mal genio a los estudiantes, gruñendo constantemente como se puede evidenciar en el globo: “Grrr”.

Sami era un joven inteligente, un novio ideal, una persona perfecta para mantener una relación estable con su amada T.M. En la siguiente sesión, *Samuel* sufre una mutación, altera su cuerpo, su noble actitud se convierte en bélica, en algunas ocasiones violenta. El nuevo Sami de la séptima sesión, es el vivo ejemplo de una metamorfosis.

Entendiendo como pauta normal al inteligente y adorado Samuel, las creadoras distorsionan la realidad del personaje, transformándolo en su antónimo. Ahora, Samuel por una extraña e inexplicable metamorfosis, se convierte en un *profesor feo*, un ser que se desespera por la indisciplina y la constante molestia de los jóvenes (Ver Diario de campo. Séptima sesión p. 20-21.).

La repetición cómica de Samuel: El nuevo Samuel, nace por una broma de las estudiantes al profesor. El carácter cómico de esta, se encuentra en la semejanza entre la Fig.57 y la Fig. 58. En ambas imágenes, las estudiantes repiten el mismo canon del cuerpo, con el mismo tipo de cabello ondulado, dándonos la ilusión de que la fig. 58 es la deformación de la fig.57.

En este orden de ideas, la metamorfosis de Samuel, al igual que lo exponía el texto *Diario a Diario* de Julio Cortázar (Ver, *La relación entre Bergson y Cortázar*, p.38) produce un efecto cómico por la repetición, o, a palabras de Bergson (1985) “hacer renacer, en circunstancias siempre nuevas, una misma serie de hechos (...) con mutua simetría” (p. 37).

El taller de cómic H.A fue tan flexible que promovió el desarrollo de esta clase de caricaturas. A mi parecer a T. M. y L.R. les faltó ilustrar más defectos del tallerista. Por ejemplo, hubiera sido divertido exagerar sus enormes ojeras producto de largas horas investigando y escribiendo este proyecto de grado.



Fig. 59

En resumen: En los anteriores casos, puedo evidenciar que la distorsión de la realidad en el taller de cómic H.A, se desarrolla en dos escenarios distintos, ambos, produciendo la risa de sus creadores:

En el primer escenario, actividades como el *teléfono roto*, lograban distorsionar la historia de un accidente con lodo, involucrándole una idea absurda como lo es, el accidente con excremento. La provocación en este caso, se obtuvo desde el propio taller, es decir, la distorsión se produjo por una actividad que planeé.

En el otro escenario, la metamorfosis de Samuel evidenció un tipo de distorsión que no se provocaba por alguna actividad planteada. Contrario a ello, las razones que produjeron esta distorsión, se debieron a un factor externo al ejercicio: la broma de las estudiantes al profesor. Por ello, considero importante mencionar que la provocación por distorsión de realidad, no necesariamente se desarrolló por alguna actividad planificada. Por el contrario, la distorsión puede surgir en dos tipos de humor (como resultado del teléfono roto y como broma de las estudiantes) logrando alterar las pautas normales (El accidente del barro y el galante Samuel),

al integrarle nuevas ideas absurdas que produjeron la risa (accidente con excremento, y profesor gruñon).

El azar: Según Edward De Bono (1992) al incorporar el azar en cualquier tipo de escritura ⁽⁶⁷⁾, en principio notaremos que sus resultados son incoherentes, absurdos, desconectados entre sí, impidiendo cualquier legibilidad o comprensión del texto.

Al buscar relacionar o comprender el incoherente resultado del azar, según De Bono, nuestro cerebro “establecerá las conexiones necesarias para volver al área de foco” (p. 258), produciendo, una idea u objeto nuevo.

A continuación ejemplificaré con dos resultados, este tipo de provocación desarrollado en la primera sesión y en la onceava sesión del taller de cómic H.A.:

Humor en el cadáver exquisito: Como había mencionada al inicio de este apartado, en la primera sesión se realizó un ejercicio de escritura y lectura del cadáver exquisito, produciendo la risa de todos sus participantes. En la fig. 60 sirviéndome como caso representativo, se puede evidenciar cómo un conjunto de estudiantes, interesados por ilustrar el cadáver exquisito en su tira cómica, “se organizaron por funciones puntuales, anotando como se podría representar la historia” (Diario de Campo, primera sesión, p.4)

⁶⁷ Al hablar de escritura es importante recordar que el cómic tiene una forma literaria que opera bajo una gramática y unas características específicas (Eissner, 1985). Por ello, entiendo las tiras cómicas como un tipo de escritura que puede cumplir este principio del azar.

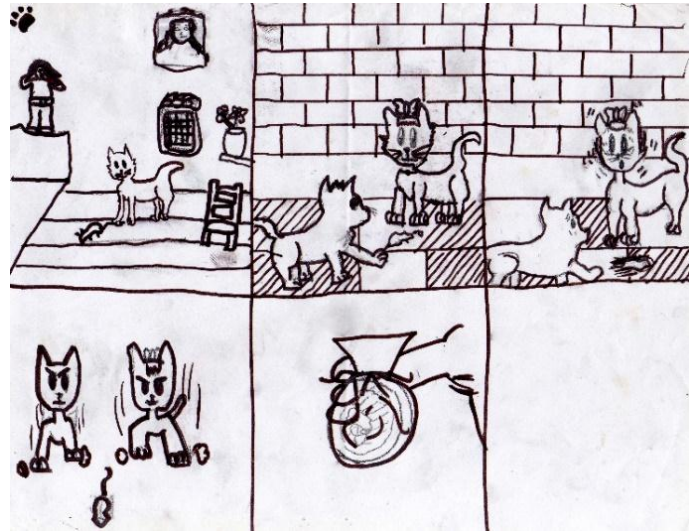
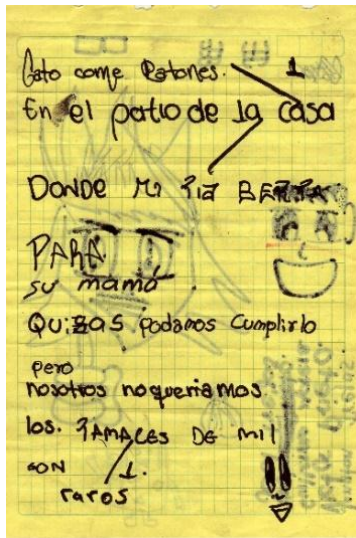


Fig. 60

“Gato come ratones en el patio de la casa donde mi tía Berta para su mamá quizás podamos cumplirlo pero nosotros no queríamos los tamales de mil son raros”. Escrito e ilustración del grupo 5 en la primera sesión del taller de cómic H.A.

Buscando una forma de ordenar y representar la tira cómica partiendo del cadáver exquisito, los jóvenes inventaron una metodología para sintetizar el guion, subrayando las partes más relevantes del escrito.

Esta forma de organización, responde a la pregunta ¿Cómo se puede representar un cadáver exquisito en una tira cómica? Y, como se puede observar en el costado izquierdo, los estudiantes subrayan tres fragmentos de la historia, distinguiéndolas del resto:

- ✓ Gato come ratones
- ✓ En el patio de la casa donde mi tía Bertha
- ✓ Los tamales de mil son raros.

Al sintetizar y fragmentar el guion, los jóvenes recrean la tira cómica seleccionando un universo (el patio de una casa), un tipo de personajes (los gatos) y un momento preciso (la cacería de ratones y la obtención del tamal).

A partir de la risa por los resultados absurdos, inesperados y desconectados entre si, la provocación por el azar generó una nueva metodología para organizar el guion, finalizando en una tira cómica que se desarrolló en un universo específico, un momento puntual y unos personajes concretos. En otras palabras, al iniciar con un escrito cómico por ser absurdo, los estudiantes reconstruyen y sintetizan el cadaver exquisito, representandolo en una tira cómica legible

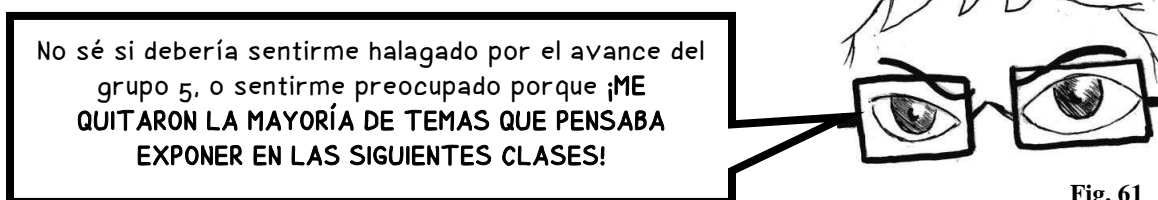


Fig. 61

Salido de la rutina: En la Fig.62 Se evidencia una tira cómica de cuatro viñetas de extensión, donde un personaje se inquieta por su rutina o, como lo exponía Galloway “interrumpe la cadena de los gestos mecánicos cotidianos” (Galloway, 1981:28).

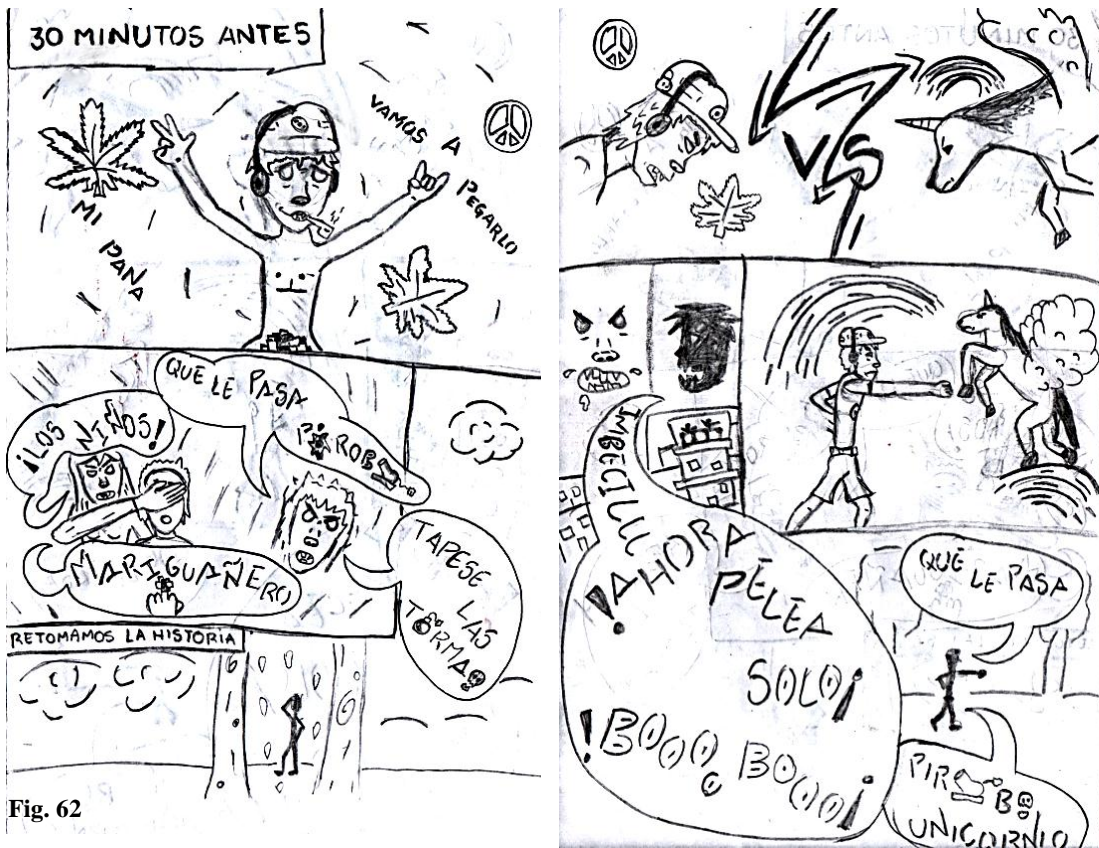
El personaje, llamado Dj G, buscaba escapar de su monótono cuarto y desinteresándose por las repercusiones o señalamientos de sus actos ⁽⁶⁸⁾, de repente se encontraba desnudo, peleando ficticiamente con un unicornio producto de sus alucinaciones.

Al igual que Sísifo con su rebelión que invierte el entendimiento de la roca, del tormento a la motivación. Dj G. modificó su monótona vida, llegando a un extraño mundo donde se produjo una acalorada batalla con un unicornio, personaje que representaba el escape de su rutina. Dj

⁶⁸ Características que lo asemejan a un personaje ridículo, como había planteado en el *glosario de Bergson* p.32

G. pasó de estar aburrido y sin ocupación, para aventurarse por una ficticia y absurda batalla contra sus propias alucinaciones.





¿Qué pretendía comunicar la tira cómica?:

Pretendía comunicar que es un ejemplo para que las personas no cometan este error por medio de la comedia.



Fig. 63

Escrito e ilustración de N.P y R.A. participantes del taller de cómic H.A.

Me permito recordar, la onceava sesión se desarrolló a partir de la selección de instrucciones al azar, produciendo una serie de resultados desconectados entre sí. Cuando pregunto a los participantes sobre las intenciones de este ejercicio, estos, otorgándole un sentido a la tira cómica o, como menciona De Bono (1992), estableciendo las conexiones necesarias para

darle un foco de sentido a la creación, afirman utilizar la comedia para señalar y criticar el uso de las drogas, tema muy transcurrido en su contexto ⁽⁶⁹⁾.

¿Cómo funcionaba el humor?: Al contrastar un escenario onírico, producto del alucinógeno, con un escenario cotidiano donde no existen los unicornios y todo es una fantasía, Dj G. puede comprenderse como la ridiculización de un consumidor de marihuana. Este personaje a palabras de Bergson, pertenece a los “ingenuos a los que se les burla, (...) tropiezan contra las realidades, (...) unos grandes distraídos que llevan sobre los otros la superioridad de su distracción” (Bergson, 1985, p.15). En otras palabras, N.P. y R.A. exageran las alucinaciones de Dj G. pretendiendo exaltar su ridícula actitud, concebida como errónea.

En resumen: Puedo notar que la provocación del azar, logrando reconectar una serie de elementos desconectados entre sí, produjo:

- ✓ Una ruta metodológica para ilustrar cadáveres exquisitos, como se veía en el trabajo del grupo 5 en la primera sesión.
- ✓ Una crítica a la drogadicción utilizando la ridiculización del personaje Dj.G,

En este orden de ideas, la provocación del azar, en ambos casos, produjo resultados humorísticos, impulsando la generación de nuevas metodologías para la creación de tiras cómicas partiendo del cadáver exquisito y, nuevas formas de representar posiciones críticas ante problemas de la comunidad, como veíamos con el ridículo Dj.G.

⁶⁹ Según lo afirma la coordinación del sub-proyecto Mar “La drogadicción acá es un tema muy fuerte, creo que todo desprende de ahí, se ven muchos expendios lo cual genera que los jóvenes tengan el riesgo a caer en ello” Entrevista a T.S. Coordinadora del sub-proyecto-Mar.

✓ **Expresar emociones:**

“Todas las emociones son, en esencia impulsos que nos llevan a actuar, programas de reacción automática con los que nos ha dotado la evolución” (Goleman, 1996, p.10)

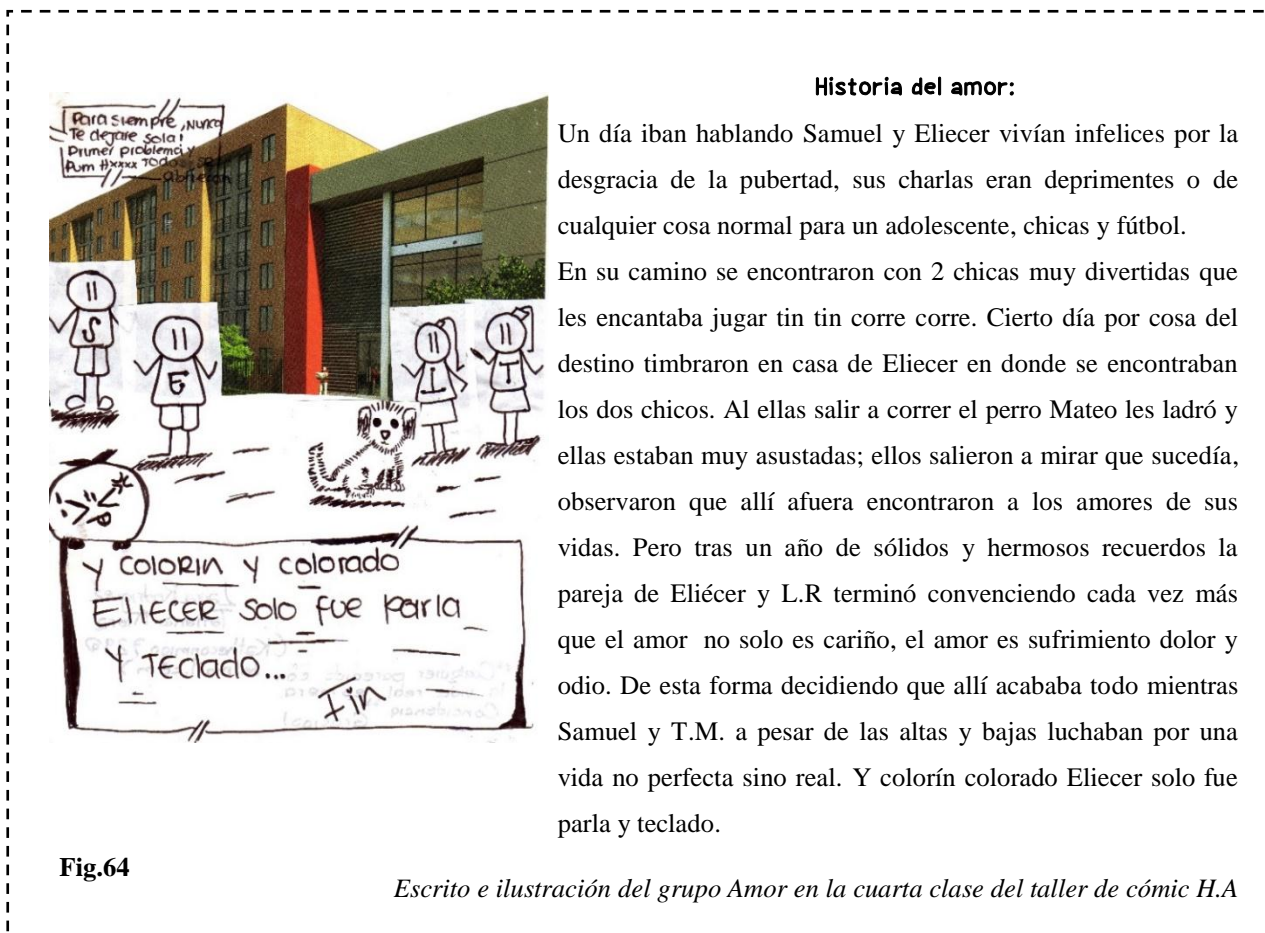
Para Goleman (1996) una emoción va más allá de la consciencia, no se detiene a considerar lo que está haciendo y por el contrario se desarrolla libremente, en constante movimiento, sin importar lo absurdo o irracional de sus resultados. Según Goleman (1996) existen dos tipos de mentes. La primera, conocida como mente racional, es más reflexiva, se detiene a analizar las cosas con cuidado, teniendo consciencia sobre nuestras acciones. A palabras del autor, esta mente de tipo racional es “la modalidad de comprensión de la que solemos ser conscientes” (p.11). La segunda, la mente emocional, es inmediata, surge por un sentimiento y en muchas ocasiones no es consciente sobre sus acciones, “es mucho más veloz que la mente racional y se pone en funcionamiento sin detenerse ni un instante a considerar lo que está haciendo” (p.183).

Esta cualidad del transitar deliberadamente, sin detenerse a cuestionar o juzgar cualquier acción, propia de la mente emocional, se puede evidenciar en las creaciones de los jóvenes para la cuarta sesión del taller de cómic H.A. o como decidí llamarla, tiras cómicas sobre las emociones.

Tiras cómicas sobre las emociones: Es importante mencionar, en la cuarta sesión del taller de cómic H.A, por grupos de trabajo propuse seleccionar una emoción. A través del recorte, el dibujo y la escritura, cada grupo representaba su emoción, generando dos tipos de representación que describiré a continuación:

Enunciarse: Como primer tipo de representación, los estudiantes se enunciaron como personajes que viven de la emoción. Por ello, en la fig. 64 podremos observar que la

representación del amor, expone una anécdota personal donde L. R y T.M. describen sus historias amorosas.



Como menciona Camus (1953) “la obra no es sino un trozo tallado en la experiencia” (p.49) y en el relato de la fig.64 podemos evidenciar como las creadores enuncian un fragmento o trozo de su experiencia amorosa para hablar del amor. Ambas autoras, no pretendiendo significar o definir que es el amor, deciden describir una experiencia representando sus relaciones pasadas y describiéndose como protagonistas de la historia.

La anterior cualidad enunciativa, toma valor si recordamos que la creación absurda, buscando liberarse de la lógica, llega a los territorios inexplorados entendiendo por estos, un tipo de creación sensible donde no se pretende demostrar o teorizar algo, y por el contrario, como el

caso anterior, se describe un trozo de la experiencia (Ver, *creación absurda*, p.43). En este orden de ideas, la fig. 64, no va a teorizar o demostrar una teoría del amor, contrario a ello, las autoras nos cuentan cómo fue su amor, a través de la tira cómica.

Dejarse llevar por las emociones:

“El grupo 3, inició con un solo integrante. En la escritura del guion, el estudiante F. tuvo algunos inconvenientes al racionalizar e indagar mucho sobre su historia. Siguiendo mi concejo “*No racionalizar la historia y sentir la emoción*”, el chico se inspiró y saco un guion de dos cuartillas de largo, dejándose llevar por la furia, sentimiento que representaba su trabajo” (Diario de Campo, p.13)

Recordando lo que mencionaba Edward de Bono, (1992) “El juicio es estático y se preocupa por lo que es y por lo que no es” (p.225), en este caso, podemos evidenciar como la razón obstaculiza el desarrollo de la creación, desatando múltiples inconvenientes que impiden la consolidación del guion. El estudiante F. preocupándose por representar algún tipo de historia que conceptualice la furia, encontró su estancamiento al racionalizar y buscar alguna forma de validación, en otras palabras preocupándose por lo que es y lo que no es furia. Al aconsejarle sentir la emoción en vez de racionalizarla, el estudiante dejó de pensar qué debía tener su texto, dejándose llevar por la furia.

A partir de este cambio, F. ya no cuestionaba el desplazamiento de su texto y, representando lo primero que se le venía en la mente (ver, *surrealismo*, p.41), describió un impactante guion donde la furia desencadenaba un tipo de violencia que atañe problemas intrafamiliares como el maltrato del padre a su familia y su repentina muerte.



Fig. 65

La Furia según F.

“Abriendo el protocolo, el director dando órdenes a sus devotos para el film de su película. Estiró la mano y con un golpe involuntario, daño la suave cara de su mejor actriz, ¿el motivo? Simplemente no había motivo y con una lágrima saliente recordó el maltrato de su Padre hacia sus hermanas y Madre, años después le descubrieron el cadáver podrido de su padre”. *Escrito e ilustración de F. participante del taller de cómic H.*

Avistamiento de la violencia como territorio inexplorado: Al principio puede parecer deplorable este tipo de representaciones, podemos considerar que el taller promocionaba actos de violencia como el maltrato familiar y la violencia a la mujer. Contrario a ello, me permito recordar, como mencione en el anterior caso, cuando la creación absurda logra liberar la mente de la lógica, se describe un trazo de la experiencia, develando los territorios inexplorados en la creación, en este caso, la violencia.

Recordemos que en la *montaña* residen multiplicidad de problemáticas sociales: maltrato intrafamiliar, homicidio, hurto, drogadicción, etc. En escenarios de creación anteriores a la implementación del taller (Ver *¿Qué sucede con las cartas?* p.11), veíamos que la

reglamentación de la fundación Unbound Sub-Mar, tenía un cuidado especial a la hora de representar o escribir cualquier tipo de violencia en las cartas ⁽⁷⁰⁾.

Sería mentira afirmar que el estudiante F. sufre de maltrato intrafamiliar. Al mencionar esta tira cómica como un caso representativo, podemos evidenciar que el estudiante F. toma una posición crítica sobre un problema recurrente de su contexto (la violencia). En la creación, se muestra que la violencia no surge de la nada y por el contrario, es el resultado de factores externos como el maltrato familiar, puntualmente el maltrato del padre a su familia.

A palabras de la propia coordinadora, la emergencia de este tipo de representaciones evidencia que “los jóvenes vieron las problemáticas de la comunidad a través de las caricaturas” (Entrevista a T.S, Coordinación del sub-proyecto MAR).

¿Para qué sirve avistar territorios inexplorados?:

“Me gustó mucho por ejemplo el trabajo de las caricaturas ,ya que a través de estos dibujos yo pude sacar algunos casos en especial para poder trabajar o poderlos remitir a una orientación profesional y pues es difícil creerlo, pero en estos dibujos y estas caricaturas se nos mostró una realidad que la verdad no habíamos detectado en los jóvenes”. (Entrevista a T.S, Coordinación del sub-proyecto MAR).

Como lo enuncia el epígrafe anterior, la visibilización o representación de una realidad social, no siendo parte de los objetivos de este proyecto de grado, permitió hallar casos que necesitaban apoyo profesional. Sin la emergencia de los territorios inexplorados, este tipo de abusos permanecerían ocultos y posiblemente seguirían sucediendo sin una orientación o ayuda pertinente.

Por ello, al detonar territorios inexplorados como la violencia y la muerte, se logra enunciar las emociones internas de los estudiantes, sirviendo como una forma de reconocer su realidad,

⁷⁰ Ver ANEXO 5. *Dos formas de representar la muerte* para evidenciar como una tira cómica producida en el taller de cómic de H.A. describe un territorio inexplorado como lo es la muerte.

sus historias, sus modos de pensar, sin ninguna cohibición externa como sucedía con los parámetros de la carta.

3. CONCLUSIONES FINALES Y RECOMENDACIONES QUE NADIE LEE

Para dar por finalizado este informe, a continuación enunciaré mis conclusiones finales y algunas recomendaciones que considero pertinentes para futuras implementaciones de talleres, en la fundación UNBOUND Sub- Mar.

✓ A través de la reflexión sobre la implementación del taller de cómic H.A. comprendí que el taller visto como mutable que constantemente renovaba sus dinámicas, produjo: Espacios que fomentaban el humor, cualidad que permitía que los estudiantes representaran cualquier tipo de mensaje, a tal punto de provocar nuevas metodologías de trabajo, posiciones críticas ante los problemas de la comunidad, o nuevas formas de construir historias a partir de la recreación y distorsión de realidades existentes. Una metodología del *azar*, donde los estudiantes se encontraban ante resultados aleatorios, proponiendo técnicas mixtas y nuevas formas de conectar elementos absurdos. Un *desarrollo de la mente emocional*, ya que se promovían el surgimiento de las emociones, evitando que el juicio y el razonamiento bloquearan el desarrollo de las creaciones.

✓ Se debe tener cuidado con la reflexión absurda ya que, como mencionaba Camus (1953), puede detonar deprimentes crisis existenciales donde se pierde el sentido del mundo, llegando a posturas depresivas, en ocasiones, suicidas. Cuando el absurdo se relaciona con lo cómico, aquella crisis existencial queda delegada en un segundo plano, dando pleitesía al humor, cualidad que, al encontrar un error, busca señalarlo superficialmente, produciendo la risa de sus espectadores. Por ejemplo: al reflexionar sobre la drogadicción como problema social, pueden detonarse otro tipo de problemáticas como,

el homicidio, la inseguridad social, el hurto, etc. produciendo una deprimente conclusión, sobre la decadencia social y la multiplicidad de problemas desencadenados por la distribución de droga. En este orden de ideas, si este problema se observara desde el humor, podemos ridiculizarlo, en otras palabras, burlarnos de los tropiezos del somnífero drogadicto. Con la mirada del absurdo vinculada al humor, en el taller de cómic H.A. no se produjeron deprimentes conclusiones sobre los problemas y, por el contrario el avistamiento de territorios inexplorados permitió una descripción crítica de algunas problemáticas sociales como el maltrato familiar y la drogadicción.

✓ Considero que la relación que expuse sobre la metáfora de Sísifo y la implementación de taller, se puede visibilizar en cualquier contexto educativo. La caída de la roca vista como un obstáculo presente a lo largo de toda la reflexión sobre la implementación, y la subida de la roca, vista como una forma de reconstruir la clase superando los obstáculos observados, se asemeja a los retos a los que puede enfrentarse un licenciado cuando está ejerciendo su labor profesionalmente. Al reflexionar y evidenciar como opera esta metáfora, los docentes en formación pueden notar que la existencia de dificultades, siendo una situación normal para la práctica educativa, no impedirá el desarrollo de una clase y por el contrario, exigirá, al igual que Sísifo, cambiar los modos de desarrollar una clase, recurriendo a nuevas estrategias, nuevas metodologías y nuevos recursos.

✓ La provocación entendida como una metodología vinculada al humor y el desarrollo de las emociones, logro desestabilizar los mandatos de la lógica, fomentando un espacio idóneo para que los estudiantes pudieran describir su violenta realidad social, permitiendo la integración de otro tipo de estudios que lograron detectar problemáticas sociales como el abuso sexual, el maltrato familiar, entre otros. Sin la emergencia de este tipo de

representaciones, seguirían desarrollándose múltiples problemáticas que muchas veces se ocultan por las limitaciones y parámetros, propios de un bloqueo organizacional.

✓ Los resultados violentos pueden considerarse como un logro de la implementación del taller de cómic H.A. La exteriorización de estos contenidos, reflejó nuevas realidades sociales, demostrando que los estudiantes, no son ajenos a los problemas de su comunidad, y por el contrario, manifiestan una posición crítica ante ellos.

✓ La investigación del cómic de Humor Absurdo, influida por mí hacer artístico, me permitió desarrollar un tipo de creación que venía consolidando a lo largo de la carrera. Como se puede ver en el siguiente link, <http://diego-tarker.wix.com/comic-absurdo#!portafolio-de-trabajos/fd6qi>, en mí creación empecé a involucrar metodologías de la misma investigación, como lo son: el azar, el mundo al revés o situación invertida, entre otros. Desde mi práctica artística que se iba desarrollando a la par de los estudiantes, la creación en casa, me sirvió En este orden de ideas, concluyo que la investigación pedagógica desde el taller, puede promover los procesos artísticos, ya que viéndome en el roll de tallerista (personaje que aconseja y orienta la creación práctica), debí reflexionar la práctica artística cambiando y actualizando mi hacer artístico.

✓ La relación absurdo-lógica, se hace evidente cuando los resultados del azar, desconectados e incoherentes entre sí (absurdos) se reorganizan, otorgando un foco de sentido, o en otras palabras, brindándole una lógica. Los estudiantes, encontraban un problema por los resultados absurdos, y, en un intento por regresar a la lógica y la legibilidad de las historias, se recreaban tiras cómicas que desarrollaban técnicas mixtas como el dibujo, con la escultura, la fotografía, el collage, entre otros.

✓ El papel de tallerista como un personaje que aconseja el trabajo desde la práctica conjunta, contra la concepción del profesor tradicional quien, aislándose de la práctica,

comprende al estudiante como un ser en el que se necesita depositar un margen de conocimientos, permitió otro tipo de relaciones, evitando aquel distanciamiento entre la figura docente y sus estudiantes. En este orden de ideas, pude comprender que en el taller de cómic H.A. la relación estudiante-tallerista, no opero formalmente, y por el contrario, emergieron cualidades como el humor, modificando las formas de relacionarme con los estudiantes al punto de generarse otros espacios de interacción a través de las bromas.

✓ La bolsa del azar logro que los estudiantes se desplazaran por un amplio margen de técnicas como la escultura, la fotografía y el collage. Por ello, considero que la bolsa del azar es un logro significativo de la implementación, ya que, los estudiantes se enfrentaban a cierto tipo de preguntas que desataban nuevas percepciones, nuevas formas de anexar materiales extras, y nuevas formas de relatar una historia.

✓ Teniendo una gran dificultad para establecer una mirada del absurdo, comprendí que los conceptos no son unidades estáticas y por el contrario debaten interdisciplinariamente, involucrando disciplinas como: la literatura, la filosofía, las artes, el cómic, el teatro, entre otros. En esta mirada del absurdo, debí no solo referenciar los textos citados, sino encontrar relaciones entre ellos, siendo esto una invención que me permitía justificar la mirada del absurdo.

✓ En principio los estudiantes encontraban que el cómic refería a un solo tipo de técnica en el dibujo. A partir de la implementación, tanto ellos como yo, descubrimos que el cómic no refería a una técnica específica y por el contrario, tenía un amplio margen de posibilidades que se iban desglosando a partir del azar, los juegos y la experimentación.

✓ Cuando los resultados absurdos producen un bloqueo creativo, podemos evidenciar como se desglosan una serie de mitos culturales como: el miedo a la novedad, la exhaustiva búsqueda por los por qué y para qué de un ejercicio, la extrema fe de la lógica,

entre otros. Estos mitos culturales, nacen por la hegemonía de la mente racional, donde todas las acciones se reflexionan, buscando una explicación y razón de ser consciente. En este orden de ideas, en el taller de cómic H.A. se debió promover la mente emocional para que los estudiantes, expusieran sus emociones, sentimientos, sin buscar explicarlas o tener una consciencia clara sobre sus representaciones. En otras palabras, las emociones se sentían y no se teorizaban.

✓ Al analizar las particularidades en el trabajo de Joan Cornellá, Herr Seele y Eduardo Salles, encontré que la representación de territorios marginados como la muerte, la violencia el sexo, etc. construyen una fuerte crítica a los funcionamientos normales de la actual sociedad. A través del humor, los tres ilustradores pretendía demostrar los errores de la sociedad, manifestando fuertes críticas contra el civismo, los estereotipos sociales y los lugares repetitivos de la sociedad.

✓ Redactar un informe que entremezcle la ilustración digital, el dibujo y el escrito, me parece un ejercicio pertinente para la licenciatura en artes visuales, ya que la misma investigación se alimenta de las aportaciones disciplinares que hemos venido estudiando a lo largo de la carrera; eliminando aquella idea de que la investigación pierde legitimidad cuando integra otro tipo de narrativas, en este caso, el cómic.

4. BIBLIOGRAFÍA

Ander-Egg. E. (1991). El taller una alternativa de renovación pedagógica. Argentina: Magisterio del río de la plata.

Ander-Egg. E. (2003). Métodos y técnicas de investigación social Vol IV. Técnicas para la recogida de datos e información. Argentina: Lumen.

Barriga M. (2012) La investigación en educación artística. Una guía para la presentación de proyectos de pregrado y postgrado. Colombia: Creaciones.

Bal M. (2009). Conceptos viajeros en las Humanidades: una guía de viaje (Yaiza Hernández Velázquez, trad.) Región de Murcia: CENDEAG (Obra original publicada 2002).

Bergson H. (1985). La risa (Amalia Aydée Raggio, Trad.) España: Plaza & Janés Editores, S. A (Obra original publicada 1899).

Bojacá J. (2004) XYZ Investigación pedagógica. Estado del arte Semilleros. Colombia: Logos-edit.

Bolívar A. (2002). “¿De nobis ipsis silemus? Epistemología de la investigación biográfica-narrativa en educación. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 4 (1). Consultado el 20/08/16 en: <http://redie.uabc.mx/vol4no1/contenido-bolivar.html>

Breton A. (2001) Manifiestos del surrealismo. Traducción, prologo y notas de Aldo Pellegrini. Argentina: Ed. Argonauta. (Obra original publicada 1992).

Camus A. (1953). Mito de Sísifo (Luis Echávarri, Trad). Argentina: Losada (Obra original publicada en 1951)

Camus A. (1981). Calígula (Aurora Bernárdez, Trad). Pieza en cuatro Actos. España: Editorial Losiada/Alianza Editorial (Obra original publicado en 1944)

Cortázar J. (1995) Historia de Cronopios y Famas. Argentina: Alfaguara.

Cuellar & Sol, (2010) Orientaciones Pedagógicas para la educación Artística en Básica y Media. © Ministerio de Educación Nacional Viceministerio de Educación Preescolar, Básica y Media Bogotá D.C. – Colombia. ISBN: 978-958-691-395-9

Darley A. (2002). Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación (Enrique Hernando Pérez y Francisco López Martin Trad.) Español: Paidós (Obra original publicada en 2002)

De Bono E. (1992) Pensamiento Lateral. Manual de la creatividad (Equipo MMLB, Trad.) España: Paidós (Obra original publicado en 1970)

Dolando & Elisondo (cord.) (2012). Estudio de Creatividad. España: Cuadernos de Bellas Artes/10.

Ediciones del Sur, (2003). *Julio Cortázar Dossier I*. Argentina.

Eissner. W. (1985) El cómic y el arte secuencial. España: Norma.

Flórez V. (1992) Julio Cortázar del absurdo a la risa (Tesis de pregrado). Universidad pedagógica Nacional, Colombia.

Galloway D. (1981) El héroe Absurdo en la obra de Updike, Styron, Bellow y Salinger. Argentina: Editorial Fraternal.

Gasca L. & Román G. (1994) El discurso del cómic. España: Ed. Catedra S.A.

Guasch A. (2005) Los Lugares de la Memoria: El Arte de Archivar y Recordar Passatges del segle XX, Barcelona, Spain Materia: Revista d' art, ISSN 1579-2641, N° 5, pp. 157-183.

Publicado en: [RACO](#), REVISTES CATALANES AMB ACCÉS OBERT

Goleman D. (1996). Inteligencia emocional (David González Raga & Fernando Mora, Trad). España: Kairós. (Obra original publicada 1995).

Guiral. A. (2007). Del tebeo al Manga 6: una historia del cómic underground y cómic alternativo. España: Panini.

Ionesco E. (2007). Diarios; Diario en migajas. (Marcelo Arroita-Jauregui, Trad.) España: Páginas de espuma.

Jaramillo M. & Yepes M. (1997). Antología crítica del teatro breve hispanoamericano. 1948-1993. Colombia: Universidad de Antioquia.

León M. (2011). Procesos Creativos. Elementos técnicos gráficas-formas y estructuras. Colombia: Corporación Escuela de Artes y Letras.

LeCompte, M.D. (1995). Un matrimonio conveniente: diseño de investigación cualitativa y estándares para la evaluación de programas. *RELIEVE*, vol. 1, n. 1. Consultado en <http://www.uv.es/RELIEVE/v1/RELIEVEv1n1.htm> en (20/08/16).

Llorenç Guilera (2011) Anatomía de la creatividad. Francia: FUNDIT - Escola Superior de Disseny ESDi.

López R. (2009) Prontuario sobre la creatividad.

Martínez C. (2006). Las rutas de la creación. Argentina: Aluminé.

- Masotta O. (1970). La historieta en el mundo moderno. España: Paidós
- Maya A. (1996). Taller educativo ¿Qué es? Fundamentos, como organizarlo y dirigirlo, como evaluarlo. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- McCloud S. (2007) Entender el cómic. España: Astiberri
- McCloud S. (2007) Hacer Cómics. España: Astiberri
- M. R. Cohen (1945). Introducción a la lógica. México: Fondo de Cultura Económica
- Ortiz A. (2012). Pedagogía problemática, significativa y vivencial Hacia una Metodología del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) ¿Cómo aprender y enseñar a solucionar problemas en cualquier asignatura? ISBN: 978-9588511-00-9.
- Schnarch A. (2008). Creatividad aplicada. Cómo estimular y desarrollar la creatividad a nivel personal, grupal y empresarial. Colombia: ECOE
- Stilman E. (1977) Humor Absurdo. Argentina: Editorial Siglo veinte
- Tzara T. (1999) Un, dos, tres, cuatro, cinco, seis y siete manifiestos dadaístas (Huberto Haltter, Trad.) España: Tusquets Editores
- Vázquez L. (2010) El oficio de las viñetas. La industria de la historieta Argentina. Argentina: Paidós.
- Warburg A. (2010) Atlas Mnemosyne (Joaquín Chamorro Mielke, Trad.) España: Akal, S.A. (Obra original publicada en 2003 por Martin Warnke & Claudia Brink)

Entrevistas y referencias web

- ✓ Eduardo Salles

Caballero M. (Junio, 2014) “P&R: Eduardo Salles” en Rolling Stones México. ³² Consultado el día 27-05-2016, disponible en línea en: http://rollingstone.com.mx/p_r/pr-eduardo-salles/

Moro J. (Octubre, 2014) “Entrevista a Eduardo Salles, sobre La ciencia de los cínicos” en © 2013 guardagujas. Suplemento literario de La Jornada Aguascalientes México Consultado el día 27-05-2016, disponible en línea en: <http://guardagujas.lja.mx/2014/10/entrevista-a-eduardo-salles-sobre-la-ciencia-de-los-cinicos/>

Marianna S. (Abril, 2014) “Entrevista a Eduardo Salles y su ciencia de los cínicos” en Resonancia Magazine <http://resonanciamagazine.com> Consultado el día 27-05-2016, disponible en línea en: <http://resonanciamagazine.com/entrevista-eduardo-salles-y-su-ciencia-de-los-cinicos/>

✓ Herr Seele

El tío Berni (Noviembre, 2014) “Entrevista con Herr Seele”. En Entrecomics <http://www.entrecomics.com>, España. Consultado el día 27-05-2016, disponible en línea en: <http://www.entrecomics.com/?p=102598>

Rodellar, P. (Noviembre, 2014) “Cowboy Henk ha llegado a España” en Vice <http://www.vice.com/es/>, España. Consultado el día 27-05-2016, disponible en línea en: <http://www.vice.com/es/read/cowboy-henk-herr-seele-038>

Senar O. (enero, 2015) Herr Seele (“Cowboy Henk”): “El absurdo es necesario para sobrevivir este mundo, en Viñetario por Oscar Senar <http://www.viñetario.com>, España. Consultado el día 27-05-2016, disponible en línea en: <http://www.xn--vietario-e3a.com/herr-seele-cowboy-henk-es-un-freak-y-un-perdedor-pero-a-diferencia-de-tintin-se-ha-acostado-con-bellas-mujeres/>

✓ Joan Cornellá

Bonet, T. (2003). Entrevista Joan Cornellà. Butxaca. Obtenido 07, 2015, de <http://www.butxaca.com/ca/entrevista/item/entrevista-joan-cornella/6763>

Manuel Barrero; Felix Lopez; Cornellá (2011): "todos somos unos pobres diablos. Entrevista a Joan Cornellá" en **Tebeosfera 2ª Epoca 7**, Barcelona / metz : tebeosfera. Consultado el día 27-05-2016, disponible en línea en:

http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/todos_somos_unos_pobres_diablos_entrevista_a_joan_cornella.html

Restrepo C. (Julio, 2013) "Nadie se rie del éxito solo nos hace gracia la desgracia". En el tiempo, disponible en línea en: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS12921346>

Colombia. COPYRIGHT © 2016 EL TIEMPO Casa Editorial.

Solia J. (2014) "Mi trabajo consiste en saber robar bien". En Doze Magazine

<http://www.doze-mag.com>, España. Consultado el día 27-05-2016, disponible en línea en:

<http://www.doze-mag.com/arte/1690-comic-joan-cornella.html>

✓ Mery Cuestas

Merino J.M. Cuestas M. (19 de Septiembre de 2013). Llegados a este punto: Ilustración y cómic en el contexto actual [Vídeo en un blog] Recuperado de: <http://merycuesta.com/855/>

Consultado el día 27-05-2016.

De antemano pido disculpas por un posible inconveniente con los referentes web, que en su momento de lectura, pueden desaparecer por la cancelación o rompimiento del website.

Sin poner de intermediario a mí gran amigo Sísifo docente quien me cubrió por 140 paginas, decido poner la cara, y con suma vergüenza, le pido el favor, siga el siguiente link <http://diego-tarker.wixsite.com/comic-absurdo> para encontrar las entrevistas, si el link desapareció o se rompió en el camino.



Fig. 66

