

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente

Reconocimiento de validez oficial de estudios de nivel superior según acuerdo secretarial 15018, publicado en el Diario Oficial de la Federación del 29 de noviembre de 1976.

Departamento de Filosofía y Humanidades Maestría en Filosofía y Ciencias Sociales



**“Estética y empatía del leer: una aproximación desde la novela
gráfica Daytripper”**

**TESIS para obtener el GRADO de
MAESTRO EN FILOSOFÍA Y CIENCIAS SOCIALES**

Presenta: OLIVER DANIEL ZAZUETA VALDEZ

Directora DRA. BRENDA MARIANA MÉNDEZ GALLARDO

Tlaquepaque, Jalisco. 8 DE NOVIEMBRE DE 2024.

RESUMEN

A través del estudio y análisis del arte de la novela gráfica el presente trabajo explora los conceptos filosóficos y estéticos de la empatía, catarsis, mimesis, símbolo y epifanía, así como la conexión sentimental existente entre espectador y obra artística.

Es el cómic *Daytripper*, de los autores brasileños Fábio Moon y Gabriel Bá, el instrumento por medio del cual se llega a estudiar a la experiencia estética y el impacto que esta ocasiona en el ser humano. Este relato gráfico es un ejemplo sobre cómo la narrativa secuencial logra empatizar con el lector por medio de identificaciones vitales, reflexiones sobre la muerte y la poética cotidiana, por medio de estrategias artísticas que generan un lenguaje único y multimodal que funciona como un híbrido entre lo literario y el arte gráfico.

La inquietud filosófica que originó este texto viene de la necesidad de comprender la experiencia del otro, de conocer los mecanismos intersubjetivos que operan en ese relacionamiento que las personas podemos tener a través de los relatos y cómo la cadencia narrativa seduce y a la vez nos causa conmoción y sentido.

Este ensayo hubo de acercarse a las concepciones teóricas que, desde la estética, pero también desde la fenomenología, se han construido sobre el concepto de la empatía –con autores como Edith Stein, Theodor Lipps, Antonio Caso, Friedrich Theodor Vischer y Robert Vischer–; sobre la mimesis y la catarsis –Aristóteles, Hans-Robert Jauss y Paul Ricoeur– así como a diversas interpretaciones que se han dado sobre el símbolo desde el Romanticismo, pero también desde la antropología filosófica.

PALABRAS CLAVE: literatura, cómic, narrativa gráfica, *Einfühlung*, catarsis, empatía, intersubjetividad.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
El relato y el camino filosófico	4
El problema intersubjetivo en la estética	6
Hacia el cómic	7
Conexiones y epifanías.....	9
El Cómic, su lenguaje narrativo y su condición de arte secuencial.....	12
Un medio que evoluciona	12
El cómic y su veta literaria	15
El comic y su condición de arte secuencial	17
El cómic y la condición humana	20
La novela gráfica como goce	22
La experiencia estética.....	24
La imitación que purifica.....	25
Fruición, juicio y sentido	30
Habitar al otro: Einfühlung como aproximación a la obra de arte	33
Empatía: el camino múltiple	36
La empatía estética	38
Einfühlung como acto místico.....	42
Fenomenología de la empatía	43
Los caminos entrecruzados.....	45
Símbolo y significado	46
Empatía y narrativa gráfica: la historia y su cadencia.....	49
Daytripper: la continua muerte de uno mismo	51
Dos hermanos, un relato	53
Morir y comenzar a vivir	54
El héroe	57
El guía	58
El escudero.....	59
La muerte como acto estético y narrativo.....	61
Lo onírico como ‘epojé’ estética	67
Analogía, empatía y cotidianidad	70
La potestad del símbolo y su representación gráfica	71
La barca, la diosa y el condenado	72

El niño y la cometa	74
El hombre bajo el árbol.....	75
Del símbolo a la empatía.....	77
Conclusiones	79
El valor de las historias en la intersubjetividad	79
Más allá de la Einfühlung	82
Las armas poéticas	83
FUENTES DOCUMENTALES.....	85

INTRODUCCIÓN

El relato y el camino filosófico

Contar historias es una travesía ineludible del espíritu humano, una afinidad casi genética. Por más que las fórmulas, gráficas y los números nos tracen un mapa decodificado de la vida, por más que los conceptos nos den filtros indispensables para entender los fenómenos físicos y sociales, siempre el sentido nos lo buscamos a través de una narración que nos de argumentos para entender el mundo y a nosotros mismos. Las historias se van constituyendo como piezas de colección en la galería de recuerdos del tapiz de nuestra vida. Es algo ancestral, lo hemos hecho a través del mito, de la leyenda, de la épica y de la religión, y lo seguimos haciendo a través de las nuevas plataformas tecnológicas.

Imaginemos a un hombre prehistórico al calor del fuego nocturno en el interior de una caverna, relatando a sus compañeros cómo él y el resto de su grupo cazaron al mamut que esa noche cenaban. Envalentonado por la hazaña, exagera su participación en la acción, y ahí, con la tiza de carbón en la mano, plasma en la pared rocosa las lanzas que cayeron sobre el majestuoso animal, dejando una imagen para la posteridad y creando el primer proto-cómic de la historia. La verdad sobre lo ocurrido delante de la bestia no importaba tanto, pues el cerebro actúa bajo la premisa de un mecanismo innato de supervivencia: agradar a los demás para continuar viviendo en este mundo. Como explica el catedrático de psicobiología de la Universidad Complutense de Madrid, Manuel Martín-Loeches Garrido, *nuestro cerebro es hipersocial* y su primordial objetivo es afrontar de modo efectivo los retos de vivir en sociedad¹. Este hombre del neolítico necesitó entonces de la complicidad de su clan para validar su relato. En aquella primaria división del trabajo fue necesario provocar empatía para que los demás lo reconocieran como un gran cazador. El relato vale como una representación de su propia conciencia. Los testigos de su representación conocieron la forma en que el autor percibía el mundo, no como una realidad objetiva, sino reconociendo una experiencia individual transmitida y vinculada a través de puntos en común. Los oyentes se arrojaban por decisión propia al multiverso del otro, y así, en ese acto intersubjetivo nos fuimos humanizando. Al asumir la visión del otro como verdad narrativa nos concebimos como sociales. Narrando, el autor encontró su voz, y con ello se expuso a la oportunidad de dar un sentido que fue adoptado por sus interlocutores.

El relato adquiere un mayor sentido cuando nos sumerge en el vaivén de nuestras tumultuosas vidas, o cuando su trascendencia va más allá del individuo. Sea histórico, ficcional o mitológico, el relato es el fundamento de la memoria colectiva, de la

¹ Manuel Martín-Loeches Garrido, “El cerebro humano no busca la verdad: una explicación científica a por qué mentimos”, en *The Conversation*, <https://theconversation.com/el-cerebro-humano-no-busca-la-verdad-una-explicacion-cientifica-a-por-que-mentimos-214810>.

transmisión de las ideas e incluso de la moral social. Los mitos nos dan una razón y una explicación de nuestro estar en la realidad –que si no eso, son las epopeyas homéricas, las tragedias de Sófocles o los relatos precolombinos de la creación del mundo–, pero también nos aportan amor por la vida. Sus efectos parecen ser similares al mismo enigma que ocurre en el encuentro amoroso: detonaciones internas suceden y se convierten en instantes de emoción. La relación con el relato funciona igual que un enamoramiento, es la colisión gozosa con lo distinto, *la historia de amor es esclava del gran otro narrativo*², dice Roland Barthes. Parece así que funciona igual que el amor entre pares, el vínculo se fortalece a partir del coincidir, el arrebató emocional está fundado en esas puertas personales que son abiertas, en esas heridas propias cuya llaga removemos cuando encontramos un asidero, un recuerdo llamado a ser común, una línea que conecta con eso mismo que sentimos.

Un punto relevante cuando establecemos un puente desde la filosofía con la narrativa es esa analogía con la vida misma: la narrativa puede ser también vía para la práctica filosófica. Peter Sloterdijk considera que lo literario (o lo poético) nos presenta una afinidad con la existencia, algo que va más allá del mero acto comunicativo –el esquema básico de emisor-mensaje-receptor–. La importancia del arte literario es tal, porque humaniza, *gracias a los gestos del arte, el ser con potencialidades de ser un monstruo deshumanizado puede dejar de serlo*, dice Sloterdijk, para quien cada hombre encarna una sílaba viva y la escritura es el modo de encontrar su propio sonido. No es un tema menor, si la literatura es existir y humanizar, su camino es más que necesario, y el arte, o en este caso la narrativa, implica exponer-se, exponer el ser propio, descubrir lo ya latente a fin de compartirlo.

*(...) Pues toda vida está ya a su modo a punto de lenguaje, está ya repleta de sonidos, palabras, imágenes fundamentales y escenas con los que transcribe el texto de su novela cotidiana. (...) Sólo porque ya estamos en medio de una historia podemos comenzar a contar nuestra propia historia. (...). Lo que llamamos individuo es básicamente el pergamino viviente en el que se dibujan, segundo a segundo, los perfiles de la crónica de nuestra existencia en medio de una escritura nerviosa*³.

En ese mismo tenor, reflexiona Alisdair MacIntyre en *Tras la Virtud*, un libro fundamentalmente de ética, pero que nos da una buena idea del valor del fino arte de contar historias, donde establece que es en la unidad de la narración vital estructurada en la tríada nacimiento-vida-muerte y en su paralelismo con la estructura narrativa inicio-desarrollo-final –que estableció Aristóteles en *La Poética*– donde radica el concepto del yo. Para MacIntyre, vivimos narrativamente nuestras vidas y entendemos nuestras vidas en esos términos. Vivir de manera narrativa permite darle un sentido tanto a la propia existencia como a la de los demás. En nuestro caso, claro

² Roland Barthes, *Fragmentos de un Discurso Amoroso*, Siglo XXI, Madrid, 1982, p. 15.

³ Peter Sloterdijk, *Venir al Mundo, Venir al Lenguaje*, Pre-Textos, Valencia, 2006, p. 19

está, primero vivimos la vida y luego la narramos, porque, a diferencia de los personajes cuyas peripecias seguimos con avidez en la ficción, nosotros somos tanto actores como autores, o más bien coautores, dada la relación que tenemos con nuestros semejantes, y lo que los otros constituyen como configuración de nuestra propia realidad, pero también de nuestro propio sentido⁴.

Así como los personajes de ficción están sometidos a los caprichos y decisiones del autor de la obra, tampoco nosotros somos totalmente dueños de nuestro destino pues estamos sometidos a las veleidades del azar y a las acciones de otros personajes, somos protagonistas de nuestra propia trama y personajes secundarios de tramas ajenas. En ese sentido, se abren las preguntas que señalan una parte del camino de este ensayo ¿por qué es posible que la narración tenga algo que decirnos sobre nuestro actuar en el mundo?, ¿qué nos puede enseñar la ficción, y en este caso, la narrativa gráfica, sobre nosotros mismos y sobre los otros?, lo iremos averiguando. MacIntyre nos da un primer esbozo de respuesta, las historias son, de cierta manera, guiones para la vida:

Prívese a los niños de las narraciones y se les dejará sin guion, tartamudos, angustiados en sus acciones y en sus palabras. No hay modo de entender ninguna sociedad, incluyendo la nuestra, que no pase por el cúmulo de narraciones que constituyen sus recursos dramáticos básicos. La mitología, en su sentido originario, está en el corazón de las cosas⁵.

El problema intersubjetivo en la estética

La inquietud filosófica que origina este estudio tiene que ver con la comprensión o incomprensión de la experiencia ajena, con la búsqueda de los mecanismos intersubjetivos que operan en ese relacionamiento que los seres humanos podemos tener a través de las historias. Yace en estas páginas una pulsión por desentrañar el porqué de la seducción que nos causa la cadencia narrativa. Cómo funciona ese mecanismo me parece un fenómeno de relevancia a explorar desde el camino filosófico y más desde la experiencia estética, entendiendo esta última como el goce, el disfrute del arte, y como una vía para la liberación –un arte que purifica diría Aristóteles– y la posibilidad de percepción abierta a otras formas del mundo, es decir, la experiencia intersubjetiva.

La filosofía, y particularmente la estética, desde su aparición como ciencia, han explorado esta relación del gozo y la identificación que surge al encontrarnos con disciplinas como la pintura, la música, la escultura, la arquitectura, la literatura –prosa y poesía–, la danza o el teatro. En el último siglo, el cine irrumpió como una expresión digna de ser estudiada desde las aulas. El cómic, cuya aparición estuvo en un principio ligada a la cultura de masas y, por lo tanto, carente de atributos exclusivos del “gran arte”, tardó un poco más –comenzó a ser considerado a partir de los años 60 o 70 del

⁴ Alasdair MacIntyre, *Tras la Virtud*, Crítica, Barcelona, 1984, pp. 307 y 316.

⁵ *Ibidem*, p. 261.

siglo pasado– en entrar al mundo académico. Este recelo ha sido superado ya en muchos ámbitos, no obstante, todavía son contados y muy localizados los trabajos alrededor del cómic como obra de relevancia estética, la mayoría son recuentos historiográficos, tratados semióticos y de comunicación, o disertaciones ensayísticas sobre su futuro.

Hacia el cómic

¿Por qué buscar la relevancia estética y filosófica a través de una novela gráfica?, ¿qué tiene de significativo? La novela gráfica es un medio artístico en crecimiento que ha ganado reconocimiento en el mercado contemporáneo del arte, ya no sólo como consumo pop, sino con aspiraciones de mayor calado artístico, en especial en los últimos 50 o 60 años. Ahora bien, considero relevante que viejos saberes puedan aproximarse a objetos de estudios que están ahí, pero que no despiertan tanto interés académico, por ejemplo, los videojuegos, el cine en menor medida, o el mismo cómic, el objeto que aquí nos convoca. Me parecía, por tanto, pertinente establecer un diálogo entre elementos de la estética y la filosofía, con uno de los modos en que se consumen relatos, para así contribuir, al menos un poco, al campo de la filosofía y la teoría del arte, ampliar perspectivas y reflexiones sobre la experiencia estética en el contexto de la narrativa visual y narrativa de la historieta. Textos que exploran la novela gráfica y el cómic desde el lado académico, historiográfico e incluso técnico han surgido de la mano de varios especialistas desde hace décadas –algunos de ellos son citados en este trabajo–, pero desde mi limitada experiencia individual no hay muchas aproximaciones desde la filosofía. Que este trabajo me abriera horizontes hacia autores desconocidos, tanto en el cómic como en otros aspectos del arte y de la filosofía, fue un hallazgo por demás afortunado.

¿Cómo abordar un objeto de estudio tan poco referido por la filosofía? Es una situación compleja. Incluso dentro del mismo universo del cómic, hay posturas que le reconocen un valor literario y defienden un lugar para él en el pedestal de la literatura consagrada –decimos “estoy leyendo un cómic” y no “estoy viendo un cómic”, y también se ha nombrado novela gráfica a las obras de largo aliento, como para dar cierta legitimidad literaria al género–. Empero, hay que tener en consideración que el cómic también tiene atributos que vienen desde la gráfica y el juego de las imágenes, eso abre el sitio a la otra posición, en la que algunos le llaman *género híbrido*, otros alegan que posee un lenguaje único condicionado por el uso de viñetas como herramienta de transición narrativa. Si bien, mucho de lo que ocurre en la interacción con los cómics puede equipararse a la experiencia literaria, será importante considerar que, tarde o temprano, este encuentro con el cómic terminará dependiendo de elementos multimodales, y al final será algo más, tal y como nos dice un estudioso e historiador del género, el español Santiago García.

"El cómic se lee, sí, pero es una experiencia de lectura completamente distinta de la experiencia de la literatura, de la misma manera que la forma en que vemos un cómic no tiene nada que ver con la forma en que vemos una película o la televisión (...)"⁶.

La literatura está presente en el tratamiento de los personajes, en sus arcos, en sus dramas, en el tono argumental y su estilo de lenguaje, en la estructura del relato o en la resolución de los conflictos; lo gráfico existe en la composición, en el estilo, en el uso de colores, en la disposición de las imágenes, en el orden y estructura de las viñetas. Pero la experiencia estética que el cómic implica es totalizante y relacional, es decir, no depende de cada elemento por separado, sino de la conjunción de todos ellos, por medio de una relación secuencial y yuxtapuesta que lleva al movimiento de la propia historia, por tanto, *la búsqueda de un modelo de análisis propio del cómic es uno de los proyectos más importantes para los estudiosos actuales de la historieta*⁷, afirma García.

El objeto de estudio entonces de estas páginas será la novela gráfica *Daytripper*, de los autores brasileños Fábio Moon y Gabriel Bá. Esta es la historia de un escritor de obituarios que sueña con escribir la gran novela de su vida, como lo hizo su padre, y que muere real y metafóricamente en repetidas ocasiones durante el relato. Es un cómic que se convierte en una alegoría realista sobre la vida y la muerte, muy en la tradición del realismo mágico sudamericano, donde lo sagrado se confunde con lo real, lo onírico con lo posible y la fragilidad de la vida es constancia cotidiana.

Parecerá fortuita y aleatoria la elección del cómic, sin embargo, a título personal, me parece que esta obra contiene una estrategia discursiva valiosa, una estructura narrativa original, una propuesta gráfica interesante, una voz única autoral y cuenta con un contenido que va más allá del mero relato episódico. Hay en sus páginas una pregunta tanto existencial como filosófica: ¿morimos varias veces en la vida?, ¿cerrar un ciclo no es morir, un dejar ser lo que fuimos para ser otros, aun siendo los mismos?, ¿qué valor tiene el morir en nuestro propio vivir?, ¿cómo actuamos ante la certeza de que todo puede irse al abismo en un segundo? o como lo dice uno de los personajes en un momento de la historia: *la muerte nos da una nueva perspectiva completamente nueva sobre la vida, y todo lo demás se ve tan insignificante y tonto*⁸.

La tesis fundamental de este trabajo es que la novela gráfica "Daytripper" es un caso de estudio que cumple las condiciones sobre cómo el arte del cómic puede provocar una respuesta emocional y cognitiva en el lector, generando un diálogo íntimo y

⁶ Santiago García, *La Novela Gráfica*, Astiberri Ediciones, Bilbao, 2010, p. 27.

⁷ *Ídem*

⁸ Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper*, Televisa Publishing International, México D.F., 2015, p. 95.

significativo entre la obra y quien la lee. Lo que se pretende es explorar la relación entre la estética y la empatía en la experiencia de lectura de una novela gráfica. Se sostiene que la narrativa gráfica genera una conexión profunda con el lector –un instante donde suspendemos el juicio y nos entregamos al goce de la obra–, provocando posteriores reflexiones sobre la vida, la muerte, el amor o la identidad, a través de elementos estéticos, simbólicos y emocionales presentes en la obra. Se destaca también la importancia de la empatía (*Einfühlung*) como método de aproximación a los personajes y situaciones, así como el impacto tanto del goce estético como de la interpretación simbólica en la apreciación y comprensión de la obra.

Este texto trata de ser relevante en la medida en que se realiza una exploración de la narrativa visual de esta novela gráfica, como un ejemplo destacado de la profundidad y significancia que la iguala con la narrativa escrita en impacto estético. Considero que el análisis detallado de esta obra permita comprender cómo los elementos visuales y narrativos se entrelazan para crear una experiencia única y enriquecedora para el lector. A partir de ello, se profundiza en la relación entre la estética y la empatía en la experiencia de lectura, destacando cómo la forma en que se presenta una historia visualmente puede influir en la conexión emocional y cognitiva del lector con los personajes y la trama, y cómo además entran en operación las cargas simbólicas contenidas en los relatos. No se pretende entrar en una discusión ya traspasada sobre la valoración del cómic como forma de arte, este análisis lo han hecho obras anteriores de modo exhaustivo, pero sí se busca, desde una perspectiva filosófica, resaltar la importancia y el potencial del cómic como una forma legítima de expresión artística, capaz de transmitir mensajes profundos y complejos a través del juego entre imágenes yuxtapuestas y palabras.

Conexiones y epifanías

En *El Infinito en un Junco*, un ensayo sobre el libro como artefacto, la filóloga española, Irene Vallejo describe con cuidadas palabras ese instante de identificación, de pérdida de contacto de ese mundo de fuera, cuando nos enamoramos de un relato y nos entregamos de la misma manera en que no le regateamos nada a la persona amada:

“Hablemos por un momento de ti, que lees estas líneas. Ahora mismo, con el libro abierto entre las manos, te dedicas a una actividad misteriosa e inquietante, aunque la costumbre te impide asombrarte por lo que haces. Estás en silencio, recorriendo con la vista hileras de letras que tienen sentido para ti y te comunican ideas independientes del mundo que te rodea ahora mismo. Te has retirado, por decirlo así, a una habitación interior donde hablan personas ausentes, es decir, fantasmas visibles solo para ti (en este caso, mi yo espectral) y donde el tiempo pasa al compás de tu interés o tu aburrimiento. Has creado una realidad paralela

*parecida a la ilusión cinematográfica, una realidad que depende solo de ti. Tú puedes, en cualquier momento, apartar los ojos de estos párrafos y volver a participar en la acción y el movimiento del mundo exterior. Pero mientras tanto, permaneces al margen, dónde tú has elegido estar. Hay un aura casi mágica en todo esto”.*⁹

El arte, y en este caso el arte narrado, es una experiencia de “permanecer al margen” como dice Vallejo, pero también de tal intensidad, apartamiento, y relacionamiento, que esos mismos márgenes pueden detonar la interiorización, la imaginación y la creatividad, e incluso ser manifestación y revelación, ser parte de esa acción que sorprende por ser inesperada: una epifanía –del griego *epiphaneia*, que significa ‘mostrarse’ o ‘aparecer por encima’–, así llamaba James Joyce a ese santiamén de claridad y sentido, al fragmento de tiempo del cual emerge inadvertidamente para el lector una información reveladora. En la liturgia religiosa cristiana, es la aparición terrenal de lo divino –por eso la visita de los Reyes Magos de Oriente o el Bautizo de Jesús de parte de San Juan Bautista, son consideradas epifanías–. Es este momento, esa parte final del ciclo entre creador-lector, es decir, cuando la historia logra su cometido final, ese contacto de epifanía, lo que me interesa explorar en este texto.

La disposición y orden de los apartados en este trabajo tiene que ver entonces con varias inquietudes: en la fase introductoria, y como ya se mencionó, exponer el móvil que dio origen a esta exploración: el problema intersubjetivo y su relación con la narrativa. En el siguiente episodio explorar un poco lo que el cómic es, su condición tanto literaria, como gráfica, o el propio lenguaje unificado de ambas que crea una variación comunicativa multimodal. Establecido lo anterior, habrá que definir las categorías que construirán la argumentación teórica, para finalmente, dar paso a la exploración exhaustiva del cómic objeto de estudio en sí mismo, y tratar de validar los conceptos aquí esgrimidos a partir de evidencias propias de la narrativa gráfica.

Las categorías filosóficas que van a delimitar este ensayo son la experiencia estética, la empatía y la catarsis, y lo que aquí se defiende como una suerte de *epojé estética* o epifanía, que ocurre en cierto momento al que también podemos llamar el *instante de la conexión* entre obra y espectador. Pero también hay algunos asideros de los que se irá sosteniendo la argumentación, en especial, lo que tenga que ver esencialmente con los contenidos del cómic aquí usado. La novela gráfica sobre la que gira este desarrollo utiliza elementos simbólicos y metafóricos alrededor de lo que los autores identifican como una vida humana, por ende, está implícito explorar una noción sobre lo que es el símbolo y su valor al interior de un relato.

⁹ Irene Vallejo, *El Infinito en un Junco*, Buenos Aires, Ediciones Siruela, 2021, p. 60-61.

La estética como disciplina filosófica se ha encargado de pensar el acto de apreciación y disfrute que se produce ante una obra de arte, entendiendo que la cualidad estética es la búsqueda de la belleza en sí misma, como diría Immanuel Kant. Lo que entendemos por goce y/o fruición estética –lo que para algunos es la experiencia estética primordial– es un proceso psíquico que ocurre en el momento de la contemplación de una obra artística, pero que puede extenderse más allá para constituir una experiencia estética en su totalidad. El fondo es que quien contempla, pueda emular las razones y emociones que el artista experimentó durante el proceso creativo, es de suyo una endopatía o una proyección sentimental. Pero este instante, se complementa en un ciclo de asimilación y respuesta –un juicio estético–, según nos explica el psicólogo alemán Ernst Meumann –al que iremos entrando más adelante– a través de un procedimiento de disección del camino que cada persona recorre en su encuentro con la obra artística.

La empatía se entiende aquí como el mecanismo de vínculo entre lector y obra, como esa capacidad humana de identificación con el otro, que necesariamente implica una proyección sentimental. Friedrich Theodor Vischer, su hijo Robert Vischer, Edith Stein – para quien la empatía es la experiencia intersubjetiva por antonomasia, partiendo de la premisa de que las vivencias de sujetos ajenos nos han sido dados–, y ya en el plano concreto de la estética, Theodor Lipps y el mexicano Antonio Caso, ayudarán en el entendimiento del modo de operar de lo que la estética alemana define como *Einfühlung* o empatía, entendida como aquella afectación de algo distinto a mí, pero que tiene efecto en mí –vida interior y vida exterior en concordancia–. Estamos frente al ejercicio de una percepción *trans-límite*, es decir, nos referimos a aquello que me supera, pero resuena en mí, y que determina una suspensión de mi juicio de carácter estético, una posterior catarsis y en algunos casos, una probable epifanía.

Concepto de especial relevancia justo es el de catarsis. Ya Aristóteles establecía que, durante el devenir de la diégesis –aquel espacio ficticio en el que sucede la narración– ocurre una purificación o liberación (*kátharsis*) emocional; para Paul Ricoeur esta respuesta emocional se construye en el propio drama e intriga del relato, y es potenciada por los propios acontecimientos y su disposición en la narración; Robert Jauss, por su parte, considera a la catarsis la experiencia estética fundamental que posibilita la identificación con el mensaje y/o la acción orientadora de la propia trama. La catarsis cobra mayor valor en un estudio sobre la empatía estética, dado que una de las respuestas plausibles de esta proyección sentimental, es esa liberación que llevará eventualmente a una epifanía o a un juicio estético.

El Cómic, su lenguaje narrativo y su condición de arte secuencial

Cómic y literatura son dos medios que comparten el lenguaje y algunas condiciones narrativas, sin embargo, conviene distinguir las singularidades del primero y establecer las concordancias entre ambos. La historieta tiene su biografía, una vida creada a partir de sus propias batallas, aunque en el trayecto haya bebido de otras tradiciones como la literatura y la pintura. Hay un carácter multimodal en la historieta desde su concepción, según nos recuerda el dibujante Will Eisner, el cómic, además de la entrega placentera y la secuencialidad narrativa, requiere del lector el ejercicio de facultades visuales y verbales, es decir, comprender las particularidades del dibujo – perspectiva, simetría, profundidad, gesticulación– y las de la literatura –gramática, argumento, sintaxis–. *La lectura del comic book es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual*¹⁰, argumenta.

*Los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando estos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje, o si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la que crea "la gramática" del arte secuencial*¹¹.

En el cómic, el código utiliza dos vías, la palabra escrita y la imagen, lo que implica pensar en dos tipos de comunicación que se entrelazan para transmitir un mensaje unificado. La complejidad depende de la intencionalidad autoral, es decir, por ejemplo, en sus orígenes, el mensaje de la historieta era accesible a cualquiera, era un acto popular, con intenciones claramente de venta y difusión masiva –dado que su hábitat natural eran los periódicos–, y no es hasta que ciertos creadores deciden llevar más allá sus historias y aspirar a otro tipo de público cuando el cómic consigue intensificar la profundidad de su mensaje.

En *Entender el Cómic*, el historietista Scott McCloud muestra a través de un ensayo visual y escrito, como en el cómic, con dos lenguajes –texto y dibujo–, y en consonancia con la visión de Eisner, se conjuga una especie de danza sincrónica, y se crea un lenguaje unificado, un código complejo. El argumento de McCloud se encamina a decir que más que literatura, el cómic es un lenguaje único, con sus propias herramientas y modelos de comunicación. Esta declaración de principios de parte de McCloud no niega que el embrión de lo literario está en la intención primigenia del cómic, pues el modo contar del cómic, debe mucho a la estructura clásica de la narrativa escrita.

Un medio que evoluciona

Hacer historiografía sobre el cómic ha sido la labor de otros trabajos especializados¹², sin embargo, para comprender un poco ante qué tipo de fenómeno nos enfrentamos

¹⁰ Will Eisner, *El Cómic y El Arte Secuencial*, Norma Editorial, Barcelona, 1994, p. 10.

¹¹ *Ídem*.

¹² Para una mayor profundización sobre la historia del cómic se puede consultar los trabajos de Óscar Massota, Santiago García, Scott McCloud y Sergio Ballester, citados en la bibliografía de este ensayo.

es necesario contar con una visualización, al menos general, sobre los orígenes y desarrollo de este, y así conocer el ámbito del que proviene la novela gráfica.

El cómic, tebeo o historieta, (*banda dessinée* para los franceses o *manga* para los japoneses¹³), en el formato y modo en que lo conocemos hoy día, ha sido un acontecimiento urbano de comienzos del Siglo XIX. Su historia va de la mano de la imprenta y del surgimiento de la caricatura, empero, esta cronología no es tan precisa para algunos autores y hay esbozos de relatos ilustrados desde tiempos ancestrales.

Así, podemos deducir que existen rastros o pequeños atisbos del cómic, o una especie de proto-cómic en las pinturas rupestres de Lascaux, que datan de hace 17 mil años; en la Columna de Trajano del 113 d.C., en donde se da cuenta de las batallas por la conquista de Dacia; en cualquiera de los códices prehispánicos de Mesoamérica o en el Tapiz de Bayeux del Siglo XI, que narra los sucesos previos a la conquista normanda de Inglaterra. Este marco conceptual nos da la posibilidad de considerar a la historieta algo más que un artefacto imaginativo dependiente de un medio físico.

Incluso manifestaciones más orientadas hacia el arte expresionista de principios de Siglo XX, podrían apuntarse como antecedentes de la hoy llamada novela gráfica – término que a muchos puristas del cómic les parece inadecuado –, mucho más que las tiras cómicas de los primeros diarios impresos, los primeros trabajos de novelas ilustradas, tenemos de ejemplo, la obra de Franz Masereel artista e ilustrador belga, especializado en xilografía (grabado en madera e impreso en tinta), quien creó algunos relatos secuenciados, entre los que destaca *Viaje Apasionado* o *Mi Libro de Horas*, de 1919, una novela sin palabras que cuenta la vida de un hombre común que llega a la ciudad a través de 167 láminas (o viñetas). Todo sin palabras, pero con tal capacidad expresiva que difícilmente se puede negar la calidad narrativa de esta obra.

Aunque esta idea dota de mayores posibilidades el cómic, al no limitarlo a un espacio físico sino pensar en posibles olas expansivas dentro de formatos no convencionales, lo que es cierto es que fue en el Siglo XX donde este se masificó en medio del desarrollo urbano capitalista y la popularización del papel como medio de comunicación. El historiador Óscar Massota considera que la historieta no es sólo “narración figurativa” como se puede apreciar en los ejemplos aquí arriba expuestos, sino que es un tipo de mensaje característico de las sociedades de consumo y dirigido hacia audiencias de masas¹⁴, por ende, los primeros ejemplos no serían cómics en estricto sentido. Sea cual sea la versión válida, hoy hay tres grandes tradiciones dentro del mundo de los cómics: la estadounidense, la japonesa y la franco-belga, y muchas apuestas nacionales en el género, cada una de ellas ha seguido sus propias convenciones culturales y ha definido su rumbo de acuerdo con el contexto en el que se ha desarrollado.

¹³ El caso japonés tiene su propio derrotero pues sus orígenes se fijan entre fines del siglo 17 y principios del 18, aunque el primer manga en forma se publicaría en 1902 por Kitazawa Rakuten. El desarrollo y boom posterior estuvo fuertemente influenciado por la cultura estadounidense.

¹⁴ Masotta, Óscar, *La Historieta en el Mundo Moderno*, Paidós, Barcelona, 1982, p. 120.

En la tradición norteamericana, que es a la que más estamos expuestos en México, por razones de geografía e influencia cultural, se considera que el primer cómic en la forma como lo conocemos aparece en 1895 en un diario de Nueva York, el *New York World*, propiedad de Joseph Pulitzer y dos años después en el *New York Journal*, de William Randolph Hearst. La obra en cuestión se titula *Hogan's Alley* y era creación de Richard F. Outcault, un dibujante y pintor de Ohio. En ella, el protagonista es un niño calvo y de dientes separados que usaba un camisón amarillo –de hecho, el término despectivo de periodismo amarillista se relaciona con este personaje–, el cual se comunicaba a través de frases impresas en su camisa. Esta tira, que comenzó siendo una sola viñeta a blanco y negro y posteriormente fueron viñetas seriadas, ensayó con otros personajes de la historia por vez primera uno de los recursos estilísticos que caracterizaron al cómic durante su auge en el Siglo XX, el globo de diálogo¹⁵.

Para la segunda mitad de los años 30, la historieta, aunque no deja de aparecer en los diarios, se muda a un nuevo formato, el *comic book*, revistas temáticas dedicadas a uno o varios personajes, que contaban aventuras completas. Este fue un gran salto en términos de posibilidades narrativas, pero también en alcance y redefinición de sus lectores, al no estar dentro de un diario, lo cual ponía ciertos límites, podían atacar un nicho específico de mercado, esto trajo la profesionalización del oficio, la creación de sindicatos y de una industria en forma, que para los años 50 lo convertiría en un pujante negocio que dependía incluso de sus propias ventas (en las revistas no se incluía publicidad a diferencia de los rotativos)¹⁶.

A partir de ahí, la historieta norteamericana tiene tres amplios periodos de expansión, el primero recorre finales de los años 30 y los años 40, y es cuando surgen las grandes casas editoriales y se generan ventas topes (en 1937 se fundaría *Detective Comics*, en 1938 aparecería *Superman* y en 1939, *Batman*). Viene después una depresión que se extendió hasta mediados de los años 50, pero luego en los 60 llegaría un largo esplendor que continuó hasta nuestros días, con el éxito de los superhéroes creados por Stan Lee y Jack Kirby, editor y jefe de arte, respectivamente, de *Marvel Comics* (sus ventas fueron 14 millones de ejemplares en 1960, 34 millones en 1965 y cerca de 40 millones en 1966)¹⁷. En Europa por su parte, el camino fue distinto. Fue la obra gráfica de ilustradores franceses y belgas del siglo XIX (de autores como Honoré Daumier o Gustave Doré), con grabados de críticas sociales, o las sátiras del pintor inglés William Hogarth las que influyeron en los inicios del cómic. La que se considera la primera historieta publicada en Francia corresponde a la autoría de Christophe –nombre artístico de George Colomb–, con *La Famille Fenouillard*, que vio la luz en agosto de 1889 en el *Petit Français illustré*. Este es considerado uno de los maestros del género, junto con el suizo Rodolphe

¹⁵ *Ibidem*, p. 21 y 22.

¹⁶ *Ibidem*, p. 78-82.

¹⁷ *Ibidem*, p. 84.

Töpffer, cuya obra fue más temprana (su primer “historia en estampas”, como les llamó, fue realizada en 1827, con el título de *Les Amours de M. Vieux-Bois*, aunque sería publicada hasta 1837), e incluso fue el primero en realizar una reflexión teórica acerca de este nascente género; así como con el alemán Wilhelm Busch, creador de la serie satírica *Max und Moritz* publicada en 1865 en el periódico *Fliegende Blätter* –Busch influiría en el autor estadounidense Rudolph Dirks responsable de una de las series más populares a nivel mundial: *The Katzenjammer Kids*–. Cabe aclarar que el globo de diálogo, un elemento definidor del cómic se utilizó hasta Outcalt.

Pero fue una iniciativa de la prensa católica belga la que le dio impulso definitorio en los años 20 a la historieta europea, al decidir empezar a incluir historias para niños en sus diarios, lo que permitió la popularización de autores como Hergé –el creador de *Tintín* (1929)–, y que alentó a los creadores franceses a imitar el modelo, lo que constituiría con el tiempo, especialmente después de la posguerra, una escuela franco-belga, en la que se destacó el uso de la línea continua (línea clara), las historias de aventuras y una narrativa clásica.

Desde su origen y hasta la fecha, la historieta europea ha destacado un cierto orgullo nacionalista y una autonomía cultural que rechaza la colonización del cómic norteamericano y si bien la tradición franco-belga es la más nombrada a nivel mundial, existen otras escuelas que se han desarrollado a lo largo de los años como el mercado italiano con los “fumetti” (con series publicadas desde 1908 y con autores posteriores como Hugo Pratt, Guido Crepax y Paolo Eleuteri Serpieri; o el mercado español de los tebeos (TBO) que tendría exponentes como Opisso, Urda o Bernet Toledano.

El cómic y su veta literaria

En 1940, el historietista Will Eisner –creador del cómic *The Spirit* y de la considerada primera novela gráfica de la historia, *Contrato con Dios*– concedió una entrevista al diario *Baltimore Sun*, donde defendió al cómic como una forma artística y literaria, causando las burlas de la redacción; dos décadas más tarde, Eisner continuó resguardando esta idea en una reunión de la Sociedad Nacional de Historietistas en donde Rube Goldeberg, una leyenda del oficio, le reviró diciendo que el trabajo de ellos era más bien el vodevil y que pretender más era una arrogancia¹⁸. Eisner mantuvo esta postura a contracorriente durante toda su vida, la de abogar por el cómic como una forma literaria legítima, pues consideró que *la escritura es parte de la mecánica de este medio de expresión artística*¹⁹. Sin embargo, como añadido, reconocía que en la historieta la imagen también cobra una relevancia fundamental –como ocurre, por ejemplo, en el cine–.

¹⁸ Scott McCloud, *Reinventar el Cómic*, Planeta Cómic, Barcelona, 2016, p.26 y 27.

¹⁹ Will Eisner, *La Narración Gráfica*, Norma Editorial, Barcelona, 2017, p. 2.

La lucha de Eisner por legitimar al cómic como un arte, se entiende debido al contexto de la época, durante los años 40 y 50 del siglo pasado, la historieta era un medio de lectura fácil, al que más accedía la población en general, dado su nacimiento como tira inserta en el periódico primero y posteriormente con fascículos de ágil lectura y temas superficiales de poca profundidad intelectual. Sin embargo, había también sectores que, amparados en cuestionables estudios científicos, se oponían a la publicación de cómics por considerar que estos desviaban a la juventud²⁰. Eisner abunda en esta perspectiva naturalizada en la sociedad acerca del cómic:

*(...) Como resulta tan fácil leer cómics, estos se han ganado la reputación de ser algo propio de gente de pocas luces y de coeficiente intelectual limitado (...). La primacía del dibujo en el formato de cómics tradicional hizo que se pusiera más énfasis en el grafismo que en su contenido literario.*²¹

Sin embargo, Eisner marca los mediados de la década de los 60 en Estados Unidos, como el inicio de los esfuerzos del cómic por alcanzar un contenido literario, desde el underground y los espacios independientes en los que autores diversos llevaban sus ideas a fanzines primero, y posteriormente a novelas gráficas con pretensiones de llegar a un mercado que buscaba historias más maduras.

*La autobiografía, las reivindicaciones sociales, las relaciones humanas y la historia eran temas por los que ahora se interesaban los cómics. Empezaron a proliferar las novelas gráficas dirigidas a "los adultos"*²².

Esta maduración se extendió por tres décadas a lo largo de diversas obras y autores, hasta que *Maus*, novela gráfica del estadounidense Art Spiegelman publicada en entregas entre 1980 y 1991, se convirtió en el primer cómic en ganar el prestigioso premio literario Pulitzer, por una obra acerca del holocausto judío, lo que dio un impulso vital al relato autobiográfico de autor –que ya existía hasta antes de eso con autores como Robert Crumb, Yoshiharu Tsuge, Kenji Nakazawa o Justin Green–, y que cobró un nuevo auge a fines de los 80, y en los 90 y 2000, con autores varios que adoptaron un estilo autobiográfico confesional, pero también con obras de crítica social, de periodismo ilustrado e incluso de sátira cultural con exponentes como Joe Sacco, Dan

²⁰ Es célebre el caso del psiquiatra Fredric Wertham, especialista en delincuencia juvenil, quien en Estados Unidos encabezaría un estudio titulado *Seduction of the Innocence* (1954), notoriamente sesgado, con 300 niños, argumentando que el cómic era un inductor de conductas criminales y por ende, un problema de salud pública. Esto llevó, ante la amenaza de un control político-legal por parte de las autoridades, a que los propios creadores de historietas se autocensuraran con la creación del *Comics Code*. Sobre el caso puede leerse en: Francisco Pérez, "Psiquiatría y Censura en el Cómic Estadounidense. Fredric Wertham y la Seducción del Inocente", en *Revista de Historia de la Psicología*, vol. 30, núm. 2-3 (junio-septiembre), Universidad Camilo José Cela, 2009.

²¹ Will Eisner, Op. Cit. *La Narración Gráfica...* p. 2.

²² *Ibidem*, p. 4.

Clowes, Chester Brown, Phoebe Gloeckner, Marjane Satrapi, Craig Thompson, Guy Delisle, Brian Fies y Alison Bechdel, por mencionar algunos.

Europa también vivió su propia revolución del cómic para adultos en los años 60, inicialmente con obras de corte erótico como *Valentina* (1965), del italiano Guido Crepax (y que posteriormente abriría la puerta a uno de los referentes del género, Milo Manara); *Barbarella* (1962) del francés Jean-Claude Forest y *Jodelle* (1966), de los también franceses Guy Peellaert y Pierre Bartier. Aunque el erotismo no fue el único derrotero de la posterior novela gráfica europea pues se trabajó desde la narrativa costumbrista, la épica y el drama, hasta la ciencia ficción, y se crearon obras celebradas dentro del cómic –gracias a autores como Paco Roca, Jean Giraud (Moebius), Jacques Tardi, Enrico Marini, David B., Émile Bravo, Hermann, Lewis Trondheim o Frederik Peeters, entre otros–.

El comic y su condición de arte secuencial

Para Will Eisner el cómic es un despliegue secuencial de dibujo y globos dialogados²³ en el cual hay un máximo de economía para facilitar su comprensión como forma de lenguaje. El lector de cómics lleva a cabo un proceso intelectual acelerado por su propia experiencia, las imágenes y texto de la obra²⁴. Dado que es un montaje de palabra e imagen, exige el ejercicio de facultades visuales (perspectiva, simetría, etc) y verbales (gramática, argumento y sintaxis)²⁵, las cuales se superponen unas a otras.

La lectura del comic book es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual (...). Los procesos psicológicos implicados en la visión de una palabra y una imagen son análogos. La estructura de ilustración y prosa es similar²⁶.

En este mismo sentido, Neil Cohn, psicólogo cognitivo, escritor de cómics y especialista en los estudios sobre la narración gráfica, parece coincidir al argumentar que los mecanismos de procesamiento de las narrativas visuales se superponen con otras modalidades expresivas, como pueden ser el lenguaje o la música. Por ejemplo, en el procesamiento semántico, donde se ha observado que existen similitudes en el procesamiento semántico entre palabras, oraciones, imágenes y secuencias visuales, que ocurren en las respuestas cerebrales, lo que apunta hacia un mecanismo común para procesar información significativa en diferentes dominios²⁷.

²³ *Ibidem*, p. 5.

²⁴ *Ibidem*, p. 6.

²⁵ Will Eisner, *El Cómic y el Arte Secuencial*, Norma Editorial, Barcelona, 1994, p. 47.

²⁶ *Ídem*.

²⁷ Cohn se aproxima a la neurociencia aquí, refiriéndose a la N400, una respuesta neuronal predeterminada que se produce ante toda información significativa, modulada por la expectativa de un estímulo entrante (como una imagen o una palabra). Neil Cohn, "Visual narratives and the mind: Comprehension, cognition, and learning", en *Psychology of Learning and Motivation: Knowledge and Vision*, vol. 70, Universidad de Tilburg, Tilburg, Países Bajos, 2019, p. 6.

Cohn establece que las narrativas visuales suelen presentarse en contextos e interacciones multimodales, en las que tanto el texto como las imágenes contribuyen al significado. Además, la comprensión de las narrativas visuales es un proceso incremental dado a través de la exposición continua, es decir, a medida que hay una exposición gradual a cómics e historietas y que los individuos se familiarizan con las convenciones del medio, la interpretación es mucho más efectiva²⁸. Cohn parece mucho más interesado que Eisner en lo que sucede en aquello que ocurre a medida que avanzamos entre viñetas o paneles, la herramienta básica visual de la historieta y que se establece como modo particular de comunicación, más allá de hablar solo de lo literario o del poder de la imagen.

*A medida que un lector avanza a través de una secuencia narrativa visual, genera varias expectativas para la información semántica que puede ocurrir en un panel posterior, dada la imagen actual (...). Las características visuales que se transmiten a través de los paneles pueden hacer referencia a la misma entidad en un modelo de situación, incluso dados los cambios en la postura de un personaje (u objeto), o el encuadre o punto de vista adoptado sobre ellos. Sin tal restricción de continuidad, los lectores verían cada fotograma como si representara entidades diferentes.*²⁹

Para entender estos mecanismos de procesamiento de las narrativas visuales en relación con otras modalidades expresivas, Cohn establece lo que llama un principio rector de equivalencia, es decir, un análisis de los procesos superpuestos con otros procesos, en los que si bien, la mente puede tratar las capacidades expresivas de modo similar, compartiendo recursos de procesamiento, al final las diferencias están motivadas por las posibilidades de las modalidades mismas, o del modo en que esa modalidad facilita los mecanismos cognitivos.

En síntesis, para Cohn, la forma en que se extrae información de las imágenes secuenciales será diferente de cómo se extrae información del texto, del habla o de incluso otros medios. Un ejemplo claro de ello es el manejo del tiempo, por ejemplo, en relación con el cine. Las narrativas visuales en movimiento del cine implican la temporalidad en su secuencia, por el contrario, las inferencias de movimiento en el cómic están definidas espacialmente a través de un diseño editorial³⁰.

²⁸ *Ibidem*, p. 14.

²⁹ *Ibidem*, p. 6.

³⁰ *Ibidem*, p. 12.

Justamente McCloud, quien considera al cómic una yuxtaposición de imágenes, recupera dos ideas de las ya mencionadas, la de que la lectura de cómics se ve alimentada por un proceso intelectual en el que la propia experiencia es fundamental, –y para ello utiliza el concepto de clausura– y de que el manejo del tiempo se cumple de una manera única y excepcional. El autor defiende que en el cómic se utiliza el principio epistémico de clausura en el entendimiento de la narrativa o el mensaje, esto es, que es condición que percibimos el mundo a través de los sentidos, pero nuestra percepción es fragmentada e incompleta³¹, por lo tanto, la comprensión está determinada por una relación lógico o deductiva, por una implicación conocida, en la que nuestra experiencia juega un papel relevante. La clausura es lo que define como el *fenómeno de ver las partes para percibir el todo*³². Llevado esto al arte de la narración gráfica determina que las viñetas, que fraccionan el espacio para indicar el tiempo –esto por regla general, pero ya veremos que es mucho más complejo en el caso del cómic–.

*Las viñetas de los tebeos fraccionan no sólo el tiempo sino también el espacio y ofrecen un ritmo mellado y sincopado de movimientos discontinuos. La clausura nos permite conectar esos momentos y construir mentalmente una realidad continua y unificada*³³.

Para el autor, toda acción que es trasladada al papel por el dibujante, necesariamente se ve ayudada y respaldada por lo que llama un cómplice silencioso, es decir, el lector, quien por medio de una clausura voluntaria y deliberada consigue simular el tiempo y el movimiento, y generar una intimidad, una suerte de contrato tácito entre creador y su público. Esta clausura funciona, de acuerdo con la clasificación de McCloud, a través de seis pautas o transiciones entre viñetas³⁴.

Transiciones en el cómic:

1. De momento a momento (clausura muy pequeña).
2. De acción a acción.
3. De tema a tema (requiere un mayor grado de participación del lector).
4. De escena a escena (razonamiento deductivo/ distancias considerables de espacio y tiempo).
5. De aspecto a aspecto (pasa por alto el tiempo, y recrea distintos aspectos de un lugar, idea o disposición de ánimo).
6. Transición non-sequitur (no ofrece ninguna relación lógica entre viñetas).

³¹ McCloud, Scott, Entender el Cómic: El Arte Invisible, Astiberri, Bilbao, 2005, p.62.

³² *Ibidem*, p. 63.

³³ *Ibidem*, p. 67

³⁴ *Ibidem*, p. 68 a 72.

Es en las transiciones entonces, donde discurre la esencia del cómic, su efectividad depende de un mecanismo de adición y sustracción de información, de un juego de equilibrios en el que al autor todo el tiempo hace suposiciones sobre la experiencia del lector. Para la experiencia narrativa, cuenta tanto lo que está dentro de las viñetas como lo que no se muestra fuera de ellas, la mente juega un rol de intermediario en el que se deben rellenar los vacíos que la tinta del dibujante no llena. Por eso McCloud se refiere al cómic como el arte invisible³⁵. Así como en la música importan mucho los silencios, en el cómic importa mucho lo que no se ve, es una cadencia silenciosa entre lo visto y lo no visto.

El cómic es un medio monosensorial, para poder transmitir todo un mundo de experiencias cuenta con tan solo uno de cinco de sentidos. Desde las viñetas solo se puede transmitir información visual, pero entre viñetas ninguno de nuestros cinco sentidos se ve requerido y por eso mismo todos ellos se ven empleados³⁶.

Por eso, y al contrario que Eisner, para McCloud es un error concebir al cómic como un mero híbrido entre el dibujo y la literatura, la relación entre el vacío y el contenido de las viñetas es lo esencial y lo exclusivo del cómic. Cada panel o viñeta muestra un momento del tiempo, mientras nosotros llenamos los espacios intermedios para así crear la ilusión del tiempo y del movimiento³⁷.

Hay además un elemento extra que dota de otra posibilidad al cómic, la existencia de las palabras. Si las viñetas y las “calles” (como se les llama el argot de los historietistas a los espacios entre viñetas) conforman la ilusión del tiempo, el uso de las palabras introduce la ilusión del sonido y de la narración³⁸. Los recuadros y los globos encierran en sus posibilidades los recursos de los que se vale el cómic para establecer un relato – las palabras en el cómic representan construcciones semánticas que dan origen a ideas, pero también ruidos (las onomatopeyas), emociones, etcétera–.

El cómic y la condición humana

Eisner le reconoce al cómic una virtud que quizá para los defensores del texto escrito pudiera ser no tolerable, pues limita la imaginación del lector, lo que, sin embargo, no impide, el proceso de inmersión, empatía e involucramiento con las historias, pues tal y como ocurre en el cine, *el proceso de lectura en el cómic es una extensión del texto. La lectura de un libro supone un proceso de lectura que convierte la palabra en imagen. Eso se acelera en el cómic, que ya proporciona la imagen*³⁹.

³⁵ *Ibidem*, p. 92.

³⁶ *Ibidem*, p. 89.

³⁷ *Ibidem*, p. 92-94.

³⁸ *Ibidem*, p. 95.

³⁹ Will Eisner, *Op. cit*, *La Narración Grafica*, p. 5.

La imagen es muy poderosa para Eisner, se constituye como *el recuerdo de un objeto o experiencia proporcionada por un narrador*⁴⁰, en el caso del cómic a través de un medio manual como lo es el dibujo. No obstante, en la historieta la imagen es economía, casi a la manera del impresionismo pictórico, esto a fin de facilitar la comprensión del lenguaje visual, por ende, la experiencia previa del lector es fundamental, pues esta precede al análisis conceptual de la obra, esto acelera la digestión intelectual de la narración según Eisner, para quien *el arte de la historieta consiste en mostrar la conducta humana de manera reconocible*⁴¹.

*Los dibujos son reflejos en un espejo y, para visualizar una idea o proceso rápidamente, se requiere que la memoria del lector esté provista de un buen caudal de experiencias. De ahí la necesidad de simplificar las imágenes hasta convertirlas en símbolos repetidos. Ergo, estereotipos*⁴².

Esto implica una gran responsabilidad para el narrador, quien, a fin de darse a entender de modo conveniente, debe conocer todo aquello que se tiene por universalmente válido y generar ejercicios efectivos de empatía a través de su trabajo como contador de historias. Para Eisner, la empatía es un rasgo central a la hora de establecer un relato: *la empatía es la reacción visceral de un ser humano ante una realidad ajena. La habilidad de “sentir” el dolor, el miedo o la alegría de otra persona, permite al narrador evocar un contacto emocional con el lector*⁴³, considera el autor.

En el cómic, los diálogos no funcionan de forma independiente, de la misma manera, las imágenes aportan también su propio contenido, y el sentido final del mensaje o relato se transmite mediante la combinación de ambos elementos. En este sentido, tampoco podemos prescindir de lo literario, pues su huella es perceptible en la configuración del guion, pero también en todo el conjunto estructural de este tipo de narrativa, en la que también podemos encontrar, como ocurre en la literatura, la división en capítulos, el índice descriptivo, las páginas numeradas, y como ya mencionamos, para el caso del cómic occidental, la lectura izquierda-derecha/arriba-abajo, (o al revés en el caso del manga japonés, tema del cual no abundamos en este trabajo, debido a que amerita su propio ensayo, pues tiene sus propia evolución y variables específicas).

El cómic es ejecución gráfica, no obstante, también es guion, en ese sentido, tiene elementos literarios, aunque no sea literatura propiamente, sino un medio propio de

⁴⁰ *Ibidem*, p. 15.

⁴¹ *Ídem*.

⁴² *Ibidem*, p. 17.

⁴³ *Ibidem*, p. 47.

expresión narrativa. Pero es claro que en los relatos gráficos encontramos ritmo, drama, manejo del tiempo, suspenso, composición y desarrollo temático todo en un lenguaje conjuntado: “Cuando son los dibujos quienes nos aclaran una escena, las palabras se ven libres de explorar un área más grande”, añade McCloud⁴⁴.

La vastedad del lenguaje visual permite que lo literario y textual de los cómics puedan alejarse de lo descriptivo y explore interioridades del autor o los personajes, es decir, se aproxima a los tesoros invisibles de la palabra: como son las emociones y sentimientos, o las reflexiones filosóficas y existenciales.

El cómic es un medio basado en lo visual. El mundo entero de la iconografía visual está a disposición de los creadores de historietas, incluyendo toda la gama de estilos pictóricos, desde el dibujo más realista pasando por las más sencillas caricaturas, hasta la total abstracción, y el mundo invisible de los símbolos y el idioma (...)”⁴⁵.

McCloud asocia la alta literatura con ciertas virtudes, que tienen que ver con la escritura de calidad, y que el cómic las ha incorporado en los últimos tiempos en el considerado cómic de autor, entre ellas destaca la profundidad –es decir la existencia de subtextos con carga simbólica y capas en las historias–, la densidad narrativa –obras de largo aliento con mucha información y páginas–, la envergadura –la capacidad del cómic de tratar una amplia variedad de temáticas y puntos de vista (aunque es algo aún por mejorar en el medio historietístico)–, el realismo –la aproximación naturalista a los detalles y texturas de la vida cotidiana–, la resonancia emocional –la forja de una conexión entre autor y lector sin emplear la manipulación barata–⁴⁶.

(...) Puede que hallar esos instantes entre instantes sea uno de los ejes centrales de la revolución del cómic adulto que, en muchos aspectos, sigue en sus inicios. El realismo y el arte de la caricatura pueden parecer extraños compañeros de cama, pero los historietistas que emplean el arte de la exageración logran con frecuencia captar la enorme diversidad fisionómica del mundo real, allí donde los autores más contenidos y “serios” se ven incapaces⁴⁷

La novela gráfica como goce

Aclarando, el cómic considerado como literatura es sólo un subgrupo dentro de la vasta cantidad de géneros y expresiones que rodean al medio, no basta entonces con

⁴⁴ Scott McCloud, *Op. cit. Entender el Cómic...*, pp. 156 y 157.

⁴⁵ *Ibidem*, pp. 202 y 203.

⁴⁶ Scott McCloud, *Op. cit. Reinventar el Cómic*, p. 31-39.

⁴⁷ *Ibidem*, p. 37

distinguir entre palabras e imágenes, sino que debe considerarse contenido y forma. Sin embargo, si bien no podemos catalogar de literatura a todo producto surgido de la historieta, sí habrá ciertos rangos o parámetros –los cuales son siempre subjetivos, como hemos visto, pues depende de cánones, valoraciones y contextos culturales, económicos y sociales–, para dar cabida a experiencias literarias y de goce estético dentro de la narrativa gráfica.

El camino que ahora viene empieza por descifrar qué rol juegan el sentir, la explosión de las emociones –Eisner ya menciona a la empatía como un elemento central en el desarrollo narrativo– y el goce estético en este proceso de la apertura hacia la obra de arte; intentemos dilucidar cómo caminar por la experiencia de la lectura, cómo nos apropiamos de las historias, nos dejamos envolver por ellas y las usamos para darle algún sentido a nuestro cotidiano, utilizando para ello este medio que conjuga literatura e imagen, y que ya nombramos hace tiempo como narrativa gráfica.

La experiencia estética

Cuando un relato me invade, cuando su lluvia de palabras cala en mí, cuando comprendo de forma casi dolorosa lo que cuenta, cuando tengo la seguridad –íntima, solitaria– de que su autor ha cambiado mi vida, vuelvo a creer que yo, especialmente yo, soy la lectora a quien ese libro andaba buscando⁴⁸.

Irene Vallejo, *El Infinito en un Junco*

Hagamos un viaje breve y mental a esas primeras lecturas, cuando éramos lectores noveles, sentémonos bajo nuestra sombra favorita o en el sillón más cómodo y mullido que tengamos, abramos las páginas de nuestra historia predilecta: la de un amor imposible que se hace posible a fuerza de intenciones y en contra de intrigas; esa aventura exótica por tierras inhóspitas y desconocidas a la búsqueda de un tesoro invaluable; ese crimen irresoluble que se soluciona bajo el auspicio de la lógica y la fortuna; ese drama en el que tras crisis consecutivas el personaje sufriente encuentra la paz y la aparente felicidad permanente; o esa historia de ultratumba que nos eriza los vellos de los brazos. Perder la noción del tiempo es quizá una de las situaciones más notorias cuando nos entregamos a algún goce estético: no percibimos las horas que pasamos frente a las hojas de un libro porque estamos descubriendo cuál será el destino del protagonista. Hay aquí un involucramiento emocional, pues cuando una obra nos conmueve o provoca, sea de cualquier manera, mantiene una impronta más duradera en nosotros.

Ya el pensamiento helénico discutía sobre los efectos que las tragedias, comedias y epopeyas provocaban en los espectadores del teatro clásico. Desde la obra platónica, se reflexionó sobre la belleza en sí y la labor de los poetas, aunque como ciencia, la estética solo será fundada hasta la Ilustración. Fue la estética, como disciplina filosófica surgida en el siglo XVIII, la que se ha encargado de pensar el acto de contemplación y el goce o conmoción que se produce ante una obra de arte. Existe la distinción de que no es lo mismo la entrega al goce del arte como tal, que la reflexión sobre la experiencia artística, la cual consideran que implica un mayor rigor y disciplina, –como si reflexionar no fuera un gozo para muchos–. Aquí diremos que pensar sobre el arte, también puede ser gozoso, sobre todo cuando tus hallazgos encuentran una correlación con la vida y la condición humana en el mundo.

La obra de arte y sus efectos en los espectadores han sido concebidos de distintos modos: como imitación de lo real (mimesis, de acuerdo con la teoría clásica aristotélica), como detonador emocional, como germen de la empatía (que nos crea una imitación interior de las sensaciones del otro), como función social que nos involucra y nos hace cuestionarnos sobre nosotros mismos; como catalizadora que nos

⁴⁸ Irene Vallejo, *El Infinito en un Junco*, Buenos Aires, Ediciones Siruela, 2021, p. 110.

invita a la purificación de nuestras pasiones (catarsis). Caminar por la obra de arte es jugar y dialogar con muchas nociones, es plantarse como referimos en el capítulo anterior sobre la argumentación de MacIntyre, ante un símil de la vida, algo que en ocasiones nos impele e invita a dejar cosas en el camino para incluir algo nuevo.

Robert Jauss, en un texto de 1972, afirmó que gozar es la experiencia estética primordial, y cuestionó la primacía de la reflexión estética por encima del placer como modo de apropiación del mundo y autoconciencia, (principalmente era crítico de la visión de Theodor W. Adorno, para quien la experiencia estética sólo era genuina si se alejaba de lo banal y de la reacción burguesa)⁴⁹. Para Jauss, quien veía el goce tanto en lo trágico como en lo cómico, en cambio, el disfrute del arte es liberación, pues permite la percepción del mundo de otra forma, la creación de un propio mundo y entrega de las subjetividades a la experiencia intersubjetiva⁵⁰. Este camino de la intersubjetividad es la clave: el arte como generador de emociones e interiorización del otro, un arte que purifica, porque nos enfrenta al espejo del actuar humano, que es, por ende, nuestro propio actuar.

La imitación que purifica

Uno de los textos fundacionales de la reflexión sobre el arte y la cuestión narrativa es *La Poética*, un texto acrómatico o esotérico (lo primero por ser destinado a ser escuchado más que leído; y lo segundo, referido a la enseñanza técnica y no al público en general), escrito alrededor del siglo IV a.C., del cual distintos comentaristas griegos establecen que existían dos partes, la primera relativa a la tragedia y la epopeya, que es la que ha llegado hasta nuestros días, y una segunda relacionada con la comedia, que se perdió, según se dice, en la Edad Media.

En *La Poética*, Aristóteles determina que el arte poético –la epopeya, la poesía, la poesía trágica y la comedia, de acuerdo con su clasificación— más que ser la vida misma, lleva a cabo la imitación de lo natural, lo que denomina *mímesis*, y lo hace a través del ritmo, la palabra y la armonía, así como mediante la representación o narración de acciones viles o nobles. La imitación de la vida a través de la cualidad artística fue descalificada y expulsada de la República ideal de Platón, por considerar a los artistas imitadores de la imitación, dado que esta realidad es ya una copia del mundo de las ideas, –la esencia pura de lo bello sólo podía ser alcanzada a través del camino filosófico, y no por la actividad de los copiadore de lo bello—. Por el contrario, para Aristóteles, el arte y la poética son actos útiles y educativos, pues imitar es algo connatural a los hombres desde que son niños y es la diferencia ante los demás seres. Somos tan proclives a ello, que nuestros primeros conocimientos provienen de la imitación y puesto que aprender es algo sumamente grato y vivificante, por ende, el deleite en la contemplación de la obra artística es legítimo.

Y como aprender es placentero, lo mismo que admirar, resulta necesario que también lo sea lo que posee estas mismas cualidades: por ejemplo, lo

⁴⁹ Robert Jauss, *Pequeña Apología de la Experiencia Estética*, Ediciones Paidós, Barcelona, 2002, p. 34.

⁵⁰ *Ibidem*, p. 41.

que constituye una imitación, como la escritura, la escultura, la poesía, y todo lo que está bien imitado, incluso en el caso de que el (objeto) de la imitación no fuese placentero; porque no es con éste con lo que se disfruta, sino que hay más bien un razonamiento sobre que esto es aquello, de suerte que termina por aprenderse algo.⁵¹

El arte poético es entonces, como se vio en Jauss, un juego de espejos, pero es un juego plácido, aun cuando la poética traduzca algo trágico o aterrador, pues la vía trágica es para Aristóteles la vía hacia la *catarsis*, hacia la purificación de las pasiones a través de la compasión y el temor. Para el filósofo griego, el campo en el que esto se expresa se llama argumento, el entramado de los hechos o la imitación de la acción, que como tal es el alma de la poética y donde juegan los caracteres (personajes), la dicción, el pensamiento, la puesta en escena y el canto –partes clave del teatro helénico–.

Toda construcción del argumento, en el que caben sucesos como la peripecia (vuelco de los acontecimientos), el reconocimiento (el paso de la ignorancia al conocimiento) o el sufrimiento (la acción destructora o dolorosa), descansa en un principio único, que es la intención de agradar a los sentidos por medio de una percepción completa, con término y fuerza de lo percibido, por ello, una historia debe tener unidad, altos, bajos y un momento de clímax y resolución, para que la memoria pueda retenerlos. Pero, además, debe tener también la justa medida a fin de causar emoción y adaptarse a las cualidades humanas. Hay en esta concepción un elemento añadido, el cual es notoriamente ético, pues para el autor, lo bello será entonces una *mimesis*, pero que conduce a la medida de las inclinaciones del alma, hay una inclinación a unir la idea de lo bello y lo bueno, un espacio en donde se resume el quehacer humano, es una *poiesis*, pues aunque parta de copia de lo natural, finalmente, la transformación poética lleva a la obra a ser una creación y producción enteramente nueva, la cual guarda también una *episteme* o un conocimiento. Jauss define la *poiesis* como la “capacidad poética”, una experiencia estética fundamental que satisface la necesidad universal de encontrarse en el mundo como en casa⁵². Estamos ante un hacer y un saber (*episteme-poétique*), es una imitación como actividad que enseña. Además, el aspecto psicológico del arte cobra mucha relevancia, la *poiesis* ocasiona, además de un estado intelectual y de ánimo: la *catarsis*.

Para el filósofo francés Paul Ricoeur la *mimesis* es la imitación creadora de la experiencia temporal viva mediante el rodeo de la trama. En el análisis de Ricoeur, la trama o argumento (*mythos*) es esencial, si bien la *mimesis* es el término globalizador de la estructura de Aristóteles, la trama es el modo o el “qué” de la actividad mimética, lo que se conocerá como *diégesis* aristotélica, es decir, la composición, relato, explicación o hilo narrativo de los sucesos. El mundo ficticio en el que ocurren las

⁵¹ Aristóteles, *Retórica*, Gredos, Madrid, 1990, p. 271.

⁵² Robert Jauss, *Pequeña Apología...*, p. 42.

situaciones y acontecimientos narrados es donde ocurre la vida, la felicidad y la infelicidad, donde acontece el fin buscado⁵³.

Dado que es el único texto de *La Poética* sobreviviente, Ricoeur centra su análisis en el *mythos* trágico, el medio donde la mimesis se expresa, al que concibe como un todo (*holos*), un relato en unidad, como la representación de una acción llevada a su término (*teleias*) y que cuenta con una extensión (*megethos*), la cual permite el tránsito de la dicha al infortunio o del infortunio a la dicha⁵⁴, desarrollado todo en una sucesión verosímil. Ricoeur sostiene, a diferencia de MacIntyre, que el tiempo de la obra poética –principio, intermedio y fin– no es el tiempo de la experiencia vital, sino que la obra tiene su propio tiempo –la elipsis, la anacronía, la analepsis y la prolepsis, son ejemplo de ello–, por lo que el vínculo interno de la trama es más lógico que cronológico.

*Pero es el tiempo de la obra, no el de los acontecimientos del mundo: el carácter de necesidad se aplica a acontecimientos que la trama hace contiguos. Los tiempos vacíos no entran en cuenta. No se pregunta por lo que el héroe hizo entre dos acontecimientos que en la vida estarían separados.*⁵⁵

De acuerdo con Uwe Flick, un estudioso de Ricoeur, cuando hablamos de *mímesis* nos referimos a la transformación de los mundos naturales en mundos simbólicos, es por eso que se dice que lo primero en el arte poético fue la imitación de la naturaleza. Según esta visión, el individuo tiende a “asimilarse” a sí mismo con el mundo a través procesos miméticos. Este proceso posibilita que las personas salgan de sí mismos, se introduzcan en un mundo ajeno y externo, y hagan el camino de vuelta hacia su mundo interno para expresar esa interioridad. Esta proximidad no sería posible sin la *mímesis*, por lo que se convierte en una condición necesaria de la comprensión y lectura de textos, lo que lo confirma como un procedimiento activo de producción de realidad, dice Flick, y consigue que quien lea un escrito se implique casi de la misma manera que lo hace el autor de este. La *mímesis*, de acuerdo con el análisis de Flick tiene al menos tres niveles de acción: (1) precomprensión semántica, simbolismo y temporalidad; (2) comprensión textual y literaria y (3) configuración de la acción⁵⁶; estos niveles actúan como un todo aglutinador del que somos conscientes al término de la interacción con la obra.

En lo que se refiere a la *catarsis*, Aristóteles recurre a ella como parte de su teoría sobre la poética –aunque dependiendo de la traducción a veces se presenta como purgación o purificación–, en *La Política*, por ejemplo, considera a la música como causante de la *catarsis* (*kátharsis*), mientras que, en *La Poética*, la incluye como parte de la definición de la tragedia.

⁵³ Paul Ricoeur, *Tiempo y Narración I. Configuración del Tiempo en el Relato Histórico*, México, Siglo XXI, 2004, p. 87 y 88.

⁵⁴ *Ibidem*, p. 92 y 93.

⁵⁵ *Ibidem*, p. 93.

⁵⁶ Uwe Flick, *Introducción a la Investigación Cualitativa*, Morata, Madrid, 2004, p. 25.

*La tragedia es, pues, la imitación de una acción seria y completa, de cierta dimensión, en un lenguaje condimentado que usa por separado cada clase de condimento en las distintas partes, con personajes que actúan y no mediante una narración, y que lleva a cabo mediante la compasión y el temor la "purificación" de pasiones tales.*⁵⁷

Sin embargo, estas escasas referencias han despertado el interés de sus comentaristas y estudiosos para explorar más el término de *catarsis* en el acto poético y/o trágico. A la *catarsis*, Ricoeur la entiende como la respuesta emocional del espectador (o lector) que se construye en el drama, en la calidad de los incidentes destructores y dolorosos para los propios personajes, es decir el *pathos* al que conduce la propia intriga, lo que define como la concordancia discordante. Es aquí donde florecen elementos que fortalecen o potencian la *catarsis*, como la *peripecia* (cambio de la acción), la *agnición* o *anagnórisis* (reconocimiento del personaje de algo desconocido para sí mismo), o el *lance patético* (muertes en escena, tormentas o heridas).

En Jauss, encontramos una definición lo bastante acorde como para establecer un punto de ruptura con la concepción tradicional del término. Designa a la *catarsis* como *la experiencia estética fundamental de que el contemplador, en la recepción del arte, puede ser liberado de la parcialidad de los intereses vitales prácticos, mediante la satisfacción estética y ser conducido, asimismo hacia una identificación comunicativa u orientadora de la acción*⁵⁸. Hay dos términos clave interrelacionados cuando hablamos de la *catarsis* frente a un relato, pues es una condición necesaria la satisfacción estética, y por lo tanto el acto purificante, para acceder hacia la identificación comunicativa y orientadora de la acción de la trama.

No obstante, existe una ambigüedad en la *catarsis* como propiedad esencial de la obra de arte, pues lo mismo puede cumplirse esta función orientadora que quedarse en el simple acto del placer. A la experiencia comunicativa de la obra (*episteme-poétique*), le precede el juego de la libertad, es decir, el espectador-lector obtiene una liberación del mundo de los objetos a través de la imaginación, la *catarsis* impela, lo mueve hacia la "instalación estética". Según Aristóteles, este movimiento hacia la compasión y el temor es lo que crea la identificación con el héroe, y por ende, la enseñanza de modos de comportamientos (ética), Jauss reconoce esto como opción, pero abre el mundo hacia la otra posibilidad, la de sembrar el quiebre de modos de comportamientos preexistentes, o más allá aún, en estacionarse en un acto simple: *el espectador puede encontrar un placer puramente individual en la liberación solitaria del sentimiento o quedarse en el mero placer del espectáculo*⁵⁹. Esto es así por la mediación de lo imaginario y la libertad de posibilidades que esto implica.

El doctor en filosofía, Ángel Sánchez Palencia, académico de la Universidad Francisco de Vitoria en Madrid, identifica tres líneas principales de sentido del término *catarsis* en la obra de Aristóteles: el fisiológico, el religioso y el psíquico. Los dos primeros conceptos

⁵⁷ Aristóteles, *Poética-Magna Moralia*, Gredos, Madrid, 2011, p. 44.

⁵⁸ Robert Jauss, *Pequeña Apología...*, p. 43.

⁵⁹ *Ibidem*, p. 77 y 78.

tienen relevancia en el sentido médico y en el de la liberación de impurezas espirituales, empero, el término que nos interesa tiene que ver con ese aspecto que Jauss subraya, el ámbito de la psique, y lo relativo al alma humana, es decir, la liberación interna del sujeto, la purgar las pasiones de la mente y el camino hacia un conocimiento⁶⁰.

Compasión y temor, como se ha señalado, son los medios de operación de la *catarsis*, sin embargo, para Sánchez Palencia esto no es así, sino que, a diferencia de Jauss, que establece una ambivalencia, la *catarsis* tiene un valor racional, teórico e intelectual, es decir, la mortificación de un protagonista tiene que ver con la adquisición de un saber preventivo por parte del lector o espectador, es la noción de un proceso causal surgido en la acción imitada (*mímesis*), estamos ante la condición de posibilidad de adquirir un valor práctico desde la distancia, aplicable a la vida misma⁶¹.

Ricoeur establece un campo metodológico para el desarrollo de la *catarsis* dentro de la propia narración; Sánchez Palencia se alinearía a la versión clásica aristotélica de la *catarsis* como un elemento aleccionador, mientras que Jauss lo que hará será abrir el abanico de posibilidades. No obstante, dentro de todas estas preferencias subyace un mecanismo ineludible, el funcionamiento de la identificación intersubjetiva entre relato-espectador. La *catarsis* no podría darse de ninguna manera si no se cocinara “algo” en el interior de nuestra mente⁶².

⁶⁰ Ángel Sánchez Palencia, “Catarsis en la Poética de Aristóteles” en *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía*, Servicio de Publicaciones UCM, No. 13, Madrid, 1996, p. 143.

⁶¹ *Ibidem*, p. 147.

⁶² La neurociencia encontró algunas respuestas sobre ese “algo” interior. En 1996, un equipo de la Universidad de Parma, Italia, dirigido por el neurocientífico Giacomo Rizzolatti, mientras realizaba un estudio sobre la corteza premotora en el área F5 del cerebro de primates –la homóloga del área de Broca en los seres humanos, donde se desarrolla el lenguaje–, descubrió uno de los últimos hitos en el estudio de la mente humana: las neuronas espejo, que se activan cuando uno ve una acción correspondiente a lo que aquella neurona codifica, es decir, una acción visualizada se vuelve mi acción, pues se internaliza el fenómeno del otro. Este acto neuronal espejo no es una imitación o simulación del otro sino un reflejo o un mecanismo inmediato que se va refinando con el aprendizaje. Ezequiel Mikulan, *Entrevista a Giacomo Rizzolatti, descubridor de las neuronas espejo* (entrevista videograda), TECTv, Universidad Nacional de San Martín, San Martín, Argentina, www.youtube.com/watch?v=OK3T7A9qsX0, 2017, min. 9:50, 11:08 y 12:22.

Análisis posteriores demostraron que las neuronas espejo existen en otras estructuras del cerebro. A través de una resonancia magnética funcional se descubrió que ver a una persona disgustada o con miedo, activa las mismas neuronas en una región profunda del cerebro conocida como ínsula. Gran parte de nuestras reacciones como humanos se fundan en correlaciones y acoplamientos de lo que vemos en relación con lo que sentimos. Vittorio Gallese, integrante del equipo de Rizzolatti, estableció la posibilidad de que las neuronas espejo jueguen un rol en el desarrollo de la empatía y en la comprensión de las emociones de otras personas enviando señales a los centros cerebrales de la emoción del sistema límbico para hacernos sentir lo mismo que los otros. Esta teoría apunta hacia las neuronas espejo como elementos neurálgicos en la constitución social, pero también en funciones estéticas. Marco Iacoboni, *Las Neuronas Espejo*, Katz Editores, Buenos Aires, 2009, p. 53, 126 y 127.

Gallese, junta al historiador de arte David Freedberg, sostiene la tesis de que un elemento crucial de la respuesta estética consiste en la activación de mecanismos incorporados que abarcan la simulación de acciones, emociones y sensaciones corporales, mismos que son universales. Consideran que en la contemplación del arte es posible una especie de imitación interior de las acciones de otros, así, el arte no es solamente introspección o intuición, sino que hay un componente neuronal definitorio. Hay en la mente una respuesta empática automática que constituye un nivel básico de respuesta a la obra de arte, que posibilita cierto nivel de asimilación de los contenidos. La comprensión histórica, cultural e intelectual es un elemento añadido que no contradice la utilidad de la actividad neuronal que surge a través del acto empático pre-reflexivo en el que participan las neuronas espejo. David Freedberg y Vittorio Gallese, “Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience”, en *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 8, núm. 5, mayo, Science Direct, 2007, p. 197 y 202.

Fruición, juicio y sentido

Hay distinciones muy claras entre el goce o fruición, la contemplación y en lo que deviene posteriormente. No sentir que los segundos pasan o la implosión emocional interna es parte de ese acto de sublimación que algunas personas viven cuando están frente a una obra, sucesos que son base de todo lo que sucederá posteriormente. Hay muchas determinantes en esa entrega interior, al parecer no ocurre en automático ni pasa igual en todas las personas, y es ahí cuando, dentro de los actos estéticos, se establece una diferenciación entre el goce y el juicio estéticos, algo que el psicólogo alemán, Ernst Meumann, nos ayuda a entender claramente.

Para Meumann, (así como para la estética inglesa de los siglos XVI y XVII) el acento está en los procesos psíquicos que ocurren en la contemplación artística, donde la fantasía y el sentimiento cohabitan. Por principio, el deleite estético está muy relacionado con los motivos esenciales de la creación estética, es decir, de lo que se trata es que emulemos sentimientos y entendimientos que el artista tuvo al momento de la creación, es decir, la endopatía (del prefijo griego *endo* hacia adentro, y *pathos* sufrimiento o sentimiento). Es así como el goce empático es el punto de partida de toda experiencia estética, mientras que el resto surge como elemento añadido aportando nuevas valoraciones al acto estético. Este autor repasa todos los caminos en torno al juicio estético y la fruición estética seguidos por Immanuel Kant en cuanto al sentido de lo bello, lo sublime y lo infinito –que se puede sentir, por ejemplo, ante la naturaleza, aunque no por ello estemos estrictamente ante un deleite estético–, y también los mecanismos de endopatía que escapan a la reflexión racional y ocurren ante la inmediatez y comprensión meramente sentimental de las cosas vistas.

Ya Kant buscaba la cualidad de lo estético, considerando que lo estético no genera un juicio lógico, sino que se adecua a una finalidad determinada, la búsqueda de la belleza por sí misma. Esto se diferencia del conocimiento que genera representaciones por medio del entendimiento, mientras que lo estético busca representación a través de la imaginación: *lo bello es lo que agrada universalmente sin concepto*⁶³. Kant sentó el precedente del valor de lo imaginativo que retomaría Jauss en el Siglo XX. El juicio sobre lo bello se convierte en estético, porque está basado en el sujeto, y lo que en el sujeto causa el sentimiento de placer o displacer, lo lleva a un juicio de gusto. El juicio estético será una toma de conciencia, una afectación del ánimo en el cual el sujeto reconoce en sí mismo el sentimiento de gusto, complacencia o displacencia. Kant considerará que el placer que sentimos ante lo bello no es solo porque nos agrada, sino que es un sentimiento vital y existencial que nos permite reconocernos como humanos (reconocimiento que será clave en la *Einfühlung*). La belleza y lo sublime nos enfrentan a nuestra condición de estar vivos, en la que el juicio se basa en el sujeto y el sentimiento, lo que hace definir al juicio estético como desinteresado –esto le ha ocasionado numerosas críticas en posteriores pensadores de la estética–, pues la contemplación que implica lo bello, no tiene un propósito ulterior más que el juego

⁶³ Immanuel Kant, *Crítica del Juicio*, Cervantes Virtual, Madrid, 1876, p. 53.

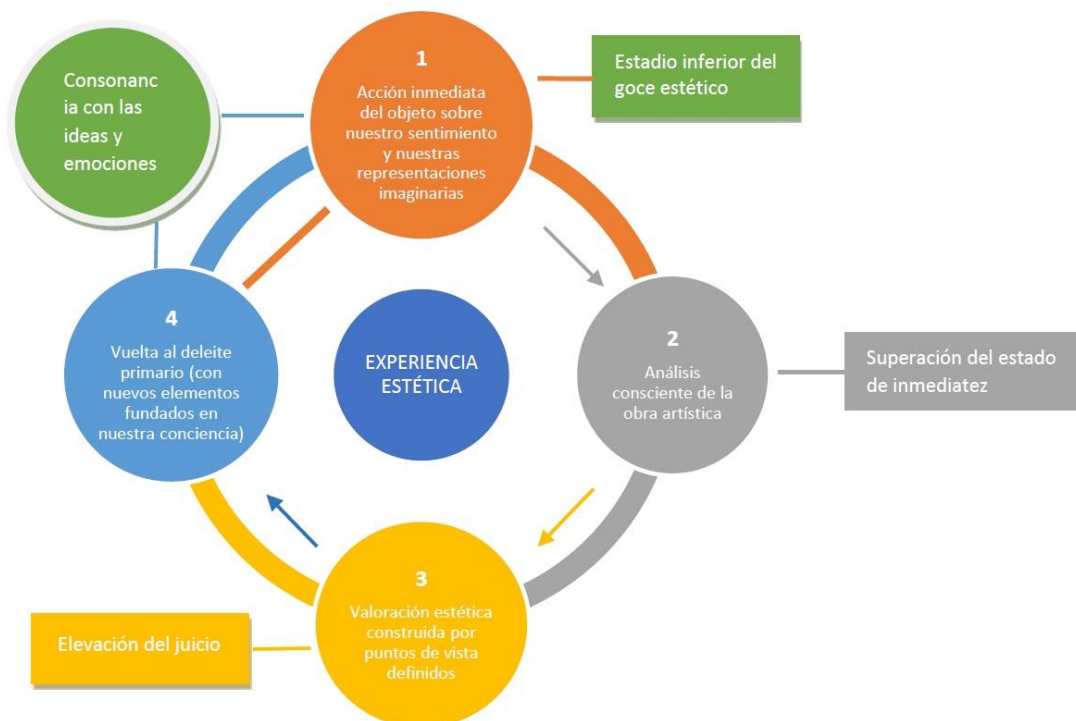
entre imaginación y entendimiento. Kant parece que descubre una suerte de espiritualidad en el arte, es un producto subjetivo, no artesanal, manual o mecánico.

Meumann entiende que en el acto del goce estético se pueden vivir procesos de endopatía, es decir, de proyección de sentimientos, que siempre están presentes en todo fenómeno sensible, pero que no pueden atribuírsele una significación estética. El goce estético es para Meumann, una disección cronológica y compleja que implica niveles, intensidades y se constituye en un ciclo que recorre cada individuo en su acto contemplativo. Es decir, el asunto no termina en el sujeto y el sentimiento.

La fruición estética es un proceso que en primer lugar recorre estadios muy diversos y, en segundo lugar, puede darse con muy distinta plenitud. Las diferencias individuales en el agrado estético se explican por el hecho de que cada individuo se detiene en un distinto estadio del placer estético; unos, más bien en la impresión total inmediata y primaria, y en los sentimientos que de ella dimanar, mientras que otros rebasan este estadio para llegar a una prolija comprensión de las distintas impresiones parciales⁶⁴.

Lo anterior indica que la experiencia estética, según Meumann, se compone por un camino que inicia en la impresión estética, deriva al juicio y llegar de nuevo al origen:

Cronología del gozo estético de acuerdo a Meumann



⁶⁴ Ernst Meumann, *Introducción a la Estética Actual*, Espasa-Calpe Argentina, Buenos Aires, 1946., p. 105.

Todo acto de gozo estético considera que quien contempla limite su experiencia a uno de los niveles, sin que ello implique que su vivencia sea superior o inferior, pues hablamos sólo de un tránsito cronológico. Finalmente, el acto contemplativo es el abandono o inmersión plena en la obra artística (a la manera kantiana) y dentro de este proceso, el contemplador se libera de los pensamientos propios que no corresponden al contenido de la obra, esto es una condición para que el artista pueda hablarnos libremente en nuestro interior y revivifiquemos su experiencia, lo que convierte al acto contemplativo en algo más que una mimesis, que replica el acto creativo, sino que es una *poiesis* individual. El juicio estético, que sucede posterior a la impresión estética, necesariamente debe tener una explicación psicológica. En este sentido, el autor revisa los conceptos de Theodor Lipps, en cuanto al placer estético en consonancia con ciertos sentimientos éticos y cita a Siebeck, al referir que *la contemplación estética es aquella que interpreta las cosas en analogía con lo humano*⁶⁵.

A partir de estos conceptos, cerremos la pinza y volvamos a ese instante en el que fascinados en el sillón nos entregábamos al goce y nos convertíamos en alguno de esos personajes que habitan dentro del drama y la comedia. Experimentar esa entrega a lo literario es vivir el *instante* y eso no sería posible sin el gozo. En su ensayo *Contra El Tiempo*, el sociólogo, historiador y académico de la UNAM, Luciano Concheiro nos recuerda que el instante tiene esa capacidad de apartarnos de la realidad circundante, *la experiencia del instante obliga a un olvido de sí. Rompemos con nuestro pasado y nuestro futuro. El yo se disuelve y nos volvemos todos los hombres. O mejor: nos volvemos cualquier hombre o mujer. Somos el otro y lo otro*⁶⁶, dice Concheiro. Ese acto en que los minutos dejan de transcurrir que, si bien no nos aleja por completo de esa cotidianeidad acelerada en la que estamos inmersos, permite *sentir* otro tiempo, es decir, que el tiempo se nos actualice de un modo diferente. Ya no es entonces perder la noción del tiempo, sino vivir el tiempo de otro modo a través de la obra, y por tanto tener otra noción tanto de mí mismo como del otro en la obra, esto posibilita percibir la realidad con otros elementos de atención, aquí es donde entra en juego esa simbiosis que sólo será posible a través del goce estético primigenio –no puede ser otra manera, de lo contrario nos evadimos y miramos hacia otro lado–, y donde cobra relevancia como mecanismos la mimesis de lo natural, la imitación interior, el juego empático mental y la posterior construcción de juicio, sentido y hasta de modulación ética. La narrativa entonces se entiende como apropiación, invención y producción de significaciones y emociones, y como acto nos cuestiona sobre el modo en que vivimos y habitamos en este mundo. Ese instante de olvido de sí es fundamental, porque es ahí donde se construye la proyección sentimental.

⁶⁵ Ernst Meumann, *Introducción a la Estética Actual*, Espasa-Calpe Argentina, Buenos Aires, 1946, p. 51.

⁶⁶ Luciano Concheiro, *Contra el Tiempo, Filosofía Práctica del Instante*, Anagrama, Barcelona, 2016, p. 116.

Habitar al otro: Einfühlung como aproximación a la obra de arte

El lugar del alma se encuentra allí donde el mundo exterior y el mundo interior entran en contacto. Allí donde se penetran, en cada punto de la mutua penetración⁶⁷.

Novalis

¿Qué es una emoción?, por lo regular lo sabemos porque la sentimos. Cuando la vivo la reconozco. Sabemos a grandes rasgos que es una alteración del ánimo individual, pero si trato de explicarla, enfrento el dilema de si estoy usando las palabras adecuadas, a veces me inclinó a usar la metáfora y el lenguaje poético como símil de lo que ocurre en mí: puedo vivir tormentas de dolor; agitarme de alegría como un mar bravío; replicar la furia de los vientos polares; o reposar en melancolía como una hoja que desciende entre la brisa. Al final, pasa como con los sentidos, es casi imposible explicar con una frase contundente cómo huele algo, la mayoría de las veces recurrimos a analogías o a referencias visuales: huele a pan tostado o huele a naranja, el olfato está ligado a nuestra percepción del mundo a través de la vista, el tacto o de las interacciones con estas cosas. Si en un sitio concurrido, por ejemplo, una cafetería, contemplamos a alguien aspirar el olor de una taza de café, su gesto nos indica que está teniendo una experiencia placentera, y nosotros lo sabemos porque hemos estado ahí, hemos olido el café anteriormente y asumimos que dicha persona puede vivir la experiencia del mismo modo que nosotros, por tanto, para comunicar este placer, lo que hacemos es usar un lenguaje común y referencial.

Pasa algo similar con las emociones, sabemos lo que es el amor, porque de sobra conocemos relatos e historias de nuestros pares enamorados y porque en alguna ocasión nos habrá ocurrido. Suponemos que los demás son capaces de replicar nuestra percepción del mundo de modo similar a como nosotros lo vemos y respecto a lo que vemos, es decir, la presencia de los otros nos hace percibir por analogía⁶⁸. Asumimos que, si mi yo consciente es capaz de oler, gustar, observar, analizar y sentir emociones, por lo tanto, por naturaleza inductiva, los otros no serán simples autómatas de carne y es razonablemente probable que puedan reproducir mis mismas capacidades.

De este modo, la *percepción trans-límite*, –entendida esta como un modo de percibir que implica el otro lado, lo que no es mío, lo que está más allá o detrás de mis propios límites perceptivos– es la vía para huir del solipsismo, una actitud necesaria, como reconocería Descartes, para el acto de filosofar, pero que en el acto estético (el motivo

⁶⁷ Novalis, *Estudios sobre Fichte y Otros Escritos*, Akal, Madrid, 2007, p. 202.

⁶⁸ El axioma lógico original del argumento de analogía fue postulado por John Stuart Mill y reza de la siguiente forma: “(...) *lo que es verdad en un cierto caso, es verdad en otro que parece ser bastante semejante al primero en sus particularidades esenciales*”. John Stuart Mill, *Sistema de Lógica Inductiva y Deductiva*, EHK, Madrid, 1917, p. 527. En este sentido, David Hume también habla sobre lo conveniente que es la analogía de lo humano sobre lo humano: “*toda criatura humana se nos asemeja, y por esto tiene una ventaja sobre todos los otros objetos al actuar sobre la imaginación*”. David Hume, *Tratado sobre la Naturaleza Humana*, Servicio de Publicaciones de la Diputación de Albacete, Albacete, 2001, p. 264.

central de este ensayo), queda de lado, pues este implica interacción con lo otro, de la obra artística, por tanto, en el acto estético, de algún modo suspendemos esa noción cartesiana que postula que solo podemos estar seguros de la existencia de nuestra propia consciencia, y asumimos consciencias ajenas a nosotros. Cuando el límite es nuestro propio pensamiento, lo otro es lo que está más allá de nuestra conciencia individual, lo *trans-límite* es aquello que nos sobrepasa, pero aun así entra en el campo de nuestra percepción, el problema aquí es reconocer si en todo el campo de percepción es plausible encontrar alguna identificación, ¿qué implica el sentir lo otro en el acto estético?, ¿sentir lo otro es sentir como lo otro?, y si no es así, ¿qué implica entonces sentir cómo lo otro, pero en sí mismo?

Ya hemos establecido que el arte sentido se manifiesta como experiencia de gozo estético, un acto que se vive en primera persona, pero fundado en el esfuerzo, la idea y la conjunción de técnica e intención de un tercero, es decir, volcamos involuntariamente nuestras emociones hacia algo que es distinto a mí. Como vimos en páginas anteriores, Aristóteles consideraba que el arte poético es un juego de espejos, esto implica la presencia de otras subjetividades en un entramado determinado como medio para alcanzar un estado de ánimo revelador, la catarsis, esa experiencia estética fundamental que revela, a través de la satisfacción y el disfrute, una acción comunicativa u orientadora, como ya también nos los reveló Jauss. Este gozo lo que crea entonces es una relación de intimidad o afirmación interior. Esto ocurre así, del mismo modo que, por ejemplo, cuando vemos a alguien llorar o reír, este gesto ajeno se constituye como la tristeza o la alegría exteriorizada, o sea la tristeza o alegría que se exterioriza a través del gesto, y que se convierte en un acto constitutivo de interpretación por medio de la percepción de un gesto del otro y su efecto en mí.

El acto fundamental e inherente a este gozo estético entonces es la percepción, el padre de la fenomenología, el alemán Edmund Husserl, entiende la percepción como la aprehensión directa de la realidad, como una plena vivencia, *con la intención de aprehender el objeto como presente en su corporeidad*⁶⁹, y esta idea encaja con el concepto del acto poético vivencial, que es presente porque está ahí, delante nuestro, pero no fragmentado, sino en concordancia: un cuadro no es color, tela y marco, es un todo. La experiencia perceptiva es integradora, *no oímos sensaciones de sonidos, sino la canción del cantante*⁷⁰, dice Husserl, estamos no ante la suma de elementos o cosas particulares entrando en relación, sino ante un "momento de unidad"⁷¹.

Una vez mostrada la obra como unidad, y de la percepción necesaria de lo otro en el gozo estético –el otro como mi analogía y mi espejo–, es necesario saber cuál es el mecanismo por el cual nos volcamos hacia aquello que habita fuera de nuestro límite. Ya desde el Siglo XVIII el naturalista y empirista David Hume había señalado en el mapa que lo emotivo es parte esencial en ese encuentro: *podemos notar que los espíritus de*

⁶⁹ Edmund Husserl, *Investigaciones Lógicas 2*, Alianza Editorial, p. 93.

⁷⁰ *Ibidem*, p. 104.

⁷¹ Para un estudio más puntual sobre el concepto fenomenológico de percepción en Husserl puede consultarse el trabajo de María del Carmen Paredes Martín, *Percepción y Atención. Una Aproximación Fenomenológica*, Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011.

*los hombres son espejos de los otros hombres, no sólo porque reproducen las emociones de los otros, sino también porque los rayos de las pasiones, sentimientos y opiniones pueden ser reflejados varias veces y pueden decaer por grados insensibles*⁷², argumentaba el pensador escocés.

Hume considera que no importan las pasiones que nos dominen como humanos, siempre en el fondo habrá un principio rector que nos rige, y es el que llama simpatía, esta es la fuerza básica del principio animador de todas las emociones, y está fundada en la compañía del otro⁷³, incluso, la simpatía está estrechamente ligada al placer, lo bello nos produce gozo y éste, por tanto, nos produce simpatía, de ahí que para Hume *la idea de la belleza no puede ser explicada más que por simpatía*⁷⁴.

En el contexto de Hume, la simpatía es esta inclinación afectiva hacia los otros, la cual es espontánea y mutua, y funciona como pegamento de lo social. No podemos estar tan seguros de si su visión de la simpatía tiene que ver con una simple expresión subjetiva de emociones, o si, por el contrario, se asemeja más a lo que hoy llamamos empatía, como aquel acto que busca la comprensión objetiva del universo interior del otro. En ese momento, el concepto de empatía aún no ha llegado al lenguaje científico tal y como lo conocemos, pero Hume parece poner el primer dedo en el renglón de muchas discusiones que serán escritas más adelante.

Es obligatorio entonces preocuparnos por conocer cómo se desarrolla esa empatía, cómo surge esa disolución del yo –olvido de sí, lo llaman algunos, o epifanía como la consideraba James Joyce, quien veía en ese flashazo literario una especie de alumbramiento o toma de conciencia–, el cual se da ante la obra artística. Todo el periplo nos conduce a repasar la construcción de la también llamada proyección sentimental (*Einfühlung*, de nuevo), el portal al que finalmente llegamos en el capítulo anterior y sobre el que descansa ese acto de entrega que sentimos y percibimos ante un relato que nos fascina, el abrazo final entre creador-lector, es decir, cuando la historia logra su cometido final, ese momento en el que sentimos el efluvio y la dicha de que todo cobra sentido en nuestra mente e imaginación.

En síntesis, la búsqueda que nos incumbe en este trabajo, relativa al “efecto” y al “afecto” en nosotros de una narración gráfica, pasa por el acto estético, pero este no sería nada sin el acto de percepción primero, el cual tiene su mecanismo de cristalización en la identificación profunda e interior con el otro en mí –la conmoción–, es decir, la empatía. Esto nos conduce a más preguntas necesarias: ¿sirve de algo conmovernos?, ¿la relación que podamos establecer con la ficción y con el acto de empatía es solamente un modo de autoconocimiento o puede convertirse en un estimulante ético para nuestro actuar en el mundo?, ¿es necesario preocuparse por el elemento ético en nuestra relación con la ficción, o podemos asumir el gozo sin necesidad de ello?

⁷² David Hume, *Op. cit.* p. 268.

⁷³ *Ibidem*, p. 267.

⁷⁴ *Ibidem*, p. 268.

Empatía: el camino múltiple

Antes de adentrarnos en terrenos más hondos, es necesario ver qué entendemos por empatía. A primera vista, el término provendría del griego *empathia* *ἐμπάθεια* (*empathos*), y haría referencia a alguien afectado o expuesto a las pasiones, sin embargo, en la antigüedad helénica se le dio un uso distinto, más emparentado con un padecimiento físico, y no fue sino hasta hace poco más de un siglo que el vocablo fue reintroducido y comenzó a utilizarse en el sentido que le damos hoy día. El *Diccionario Médico-Biológico, Histórico y Etimológico* de la Universidad de Salamanca, marca su entrada al lenguaje científico en el año 1895 de la mano del psicólogo británico Edward B. Titchener, formado en Alemania y estudioso del filósofo Theodor Lipps, quien desarrolló el concepto alemán de la *Einfühlung* aplicado al gusto estético. Titchener adaptaría *Einfühlung* a la traducción *empathy* con clara raíz griega⁷⁵. Con este autor la empatía se convierte en un habitante destacado del ámbito psicológico y ahí se quedará durante gran parte del Siglo XX, escapando del campo originario de la estética tras surgir en las teorías de Lipps y su predecesor Robert Vischer, a quien conoceremos más adelante.

En la actualidad, el diccionario de la RAE define a la empatía como ese sentimiento de identificación con algo o alguien, es decir, como la capacidad de identificarse con otro semejante y compartir sus sentimientos. Para el neurólogo Marco Iacoboni, la empatía es una experiencia privada que consiste en la capacidad de ponerse en el lugar emocional del otro y está relacionada con la actividad neuronal⁷⁶. La empatía así, está relacionada con la detonación de emociones.

La emoción vinculada a la experiencia artística cobró especial relevancia durante el Romanticismo, cuando se proclamó la supremacía del sentimiento y la subjetividad frente una razón fría e insensible proveniente del Siglo de las Luces. Los románticos meditaban sobre la lejanía de la conciencia del hombre respecto a la naturaleza y de ese anhelo casi imposible de reencontrarse con ella asumido en dolor y nostalgia. A fines del Siglo XVIII, el poeta romántico alemán Novalis exponía sobre esta relación placentera de atracción y sobre la desaparición del límite entre el yo y el no-yo, la completa unidad entre el mundo de adentro y el mundo de afuera:

Volver al interior de uno mismo significa para nosotros hacer abstracción del mundo exterior. De forma análoga, la vida terrenal significa para los espíritus una contemplación interior –un ir hacia dentro de uno mismo–, un efecto inmanente. De este modo, la vida terrenal surge de una reflexión originaria –un primitivo ir hacia adentro, recogerse en sí mismo–, que es tan libre como nuestra reflexión. Por el contrario, la vida espiritual surge en este mundo atravesando aquella reflexión primitiva –el espíritu se despliega de nuevo– el espíritu vuelve a salir hacia sí mismo, supera parcialmente aquella reflexión, y en ese momento dice por primera vez, yo. Vemos aquí

⁷⁵ Francisco Cortés Gabaudan (coord.), *Diccionario Médico-Biológico, Histórico y Etimológico*, Universidad de Salamanca, <https://dicciomed.usal.es/palabra/empatia>, 2007.

⁷⁶ Iacoboni, *op cit*, p. 81.

*lo relativos que son el entrar y el salir. Aquello que nosotros llamamos entrar es en realidad salir, recuperar la forma inicial*⁷⁷.

Este concepto de la identificación/unificación entre hombre y natura, fuera y adentro, podemos verlo también, por ejemplo, en la obra del pintor romántico alemán Caspar David Friedrich. En "Caminante sobre el Mar de Niebla", –hoy expuesta en la Kunsthalle de Hamburgo–, un peregrino anónimo vestido de negro y con bastón se coloca ante una gran extensión de cielo y montañas heladas emergiendo de entre las nubes bajas. La figura solitaria y de espaldas del viajero se posiciona como una invitación a ser nosotros mismos (el espectador) quienes compartimos la unidad con la contemplación del personaje, pero también hace evidente la soledad y pequeñez del ser individual ante el macrocosmos al que pertenece: sublimidad y sobrecogimiento van de la mano.



Caspar David Friedrich, "Caminante sobre el Mar de Niebla", (1818), pintura al óleo, 95x75 cm., Kunsthalle de Hamburgo, Alemania.

Este recurso de lo majestuoso y nuestra posición ante ello, se utilizará constantemente tanto en la obra gráfica como en la cinematográfica durante los siglos venideros, yo = no-yo, escribía Novalis, en la que consideraba *la más elevada proposición de toda ciencia y todo arte*⁷⁸.

Los románticos alemanes preconcieron de este modo la idea de que toda belleza externa es un acto que expresa una vida interior, si bien, como comenta el propio Friedrich, *el arte aparece como un mediador entre la naturaleza y el hombre*⁷⁹, al final es la emoción del artista la que aporta el elemento diferenciador. *El sentimiento del*

⁷⁷ Novalis, *Op. cit.* p. 207

⁷⁸ Novalis, "Poeticismos" (1798), en *Fragmentos para una Teoría Romántica del Arte*, antología y ed. de Javier Arnaldo, Tecnos, Madrid, 1994, p. 109.

⁷⁹ Caspar David Friedrich, "Declaraciones en la Visita a una Exposición" (1830), en *Fragmentos para una Teoría Romántica del Arte*, antología y ed. de Javier Arnaldo, Tecnos, Madrid, 1994, p. 95.

artista es su ley⁸⁰, añade, un sentimiento que está en sintonía con la naturaleza, en este sentido, el paisajista –como lo era Friedrich– no sólo pinta lo que ve ante sí, sino también lo que ve en sí⁸¹, o de lo contrario, su obra no valdrá la pena. Esta es la metáfora de ver con los ojos del alma, donde se reconoce que lo otro y lo uno se unifica en la experiencia y gozo de lo bello.

La empatía estética

El concepto filosófico de vida interior en concordancia con lo exterior –la identificación emocional con lo otro– fue llevado al terreno de la estética por un alumno de Hegel, el filósofo alemán Friedrich Theodor Vischer, quien no usó el término alemán común hoy día, *Einfühlung*, sino que habló de *Zusammenfühlen* (sentir juntos) y *Hineinfühlen* (sentir en ello)⁸², lo que influiría notoriamente en el trabajo de su hijo Robert Vischer, quien finalmente explicaría la empatía estética como una relación entre sensaciones y sentimientos. Para R. Vischer, la *Einfühlung* –que también ha sido traducida como endopatía, y puede desagregarse como *ein*=hacia adentro, *fühlen*=sentir– es un proceso psicológico que permite a una persona comprender y sentir las emociones y estados mentales de otras personas. R. Vischer es conocido como uno de los primeros filósofos que utilizó el término "empatía" en el sentido moderno del término, y su trabajo ha sido ampliamente influyente en el desarrollo posterior de la teoría de la empatía en psicología y filosofía.

Partiendo del concepto que él denomina "simbolismo de la forma", el autor argumenta en su investigación doctoral, *Sobre el Sentido Óptico de las Formas* (1873), que la empatía es un proceso mental que implica la proyección de nuestra propia vida emocional y psicológica en otras personas, lo llama *un sentido interior embelesado de la unidad de imagen y contenido*⁸³, el cual nos permite experimentar y comprender sus emociones y estados mentales de una manera más profunda, Vischer lo identifica como una emoción íntima, segura y unificadora⁸⁴. Así, la empatía es un aspecto importante de la vida social y emocional, ya que permite comprender y conectarnos con los demás de una manera más significativa.

(...) todo acto interno se produce y se refleja a la vez en ciertas vibraciones y modificaciones naturales, de tal forma que éstas representan a su imagen, es decir, producen una imagen simbólica dentro del organismo. Esos fenómenos externos que tienen un efecto tan particular en nosotros, en los que inadvertidamente leemos nuestros estados de ánimo

⁸⁰ *Ibidem*, p. 94.

⁸¹ *Ibidem*, p. 98.

⁸² F. T. Vischer: *Aesthetik, oder Wissenschaft des Schönen*, vol. 1, Leipzig, Reutlingen, 1846, (texto original en alemán), citado por Fernando Infante del Rosal, "De la Mediación a la *Einfühlung*: la Crisis de la Idea Moderna de Identidad en el Siglo XIX" en *Daímon, Revista Internacional de Filosofía*, núm. 56, abril, pp. 85-99, Universidad de Sevilla, 2012, p. 94.

⁸³ Robert Vischer, "On the Optical Sense of Form: A Contribution to Aesthetics" (1873) en *Empathy, Form and Space, Problems in German Aesthetics* (1873-1893), Getty Center for the History of Art and the Humanities/University of Chicago Press, Santa Monica CA, 1994, p. 90.

⁸⁴ *Ídem*.

emocionales, deben relacionarse con esta imagen interna como una representación e interpretación objetivas.⁸⁵

R. Vischer utilizó la *Einfühlung* como explicación al hecho psíquico que parte del individuo orientado hacia lo exterior –ya sea otra persona, una forma o acontecimiento estético o un objeto inorgánico– y concluyó que la percepción de las formas visuales puede suscitar respuestas anímicas, a esto lo llamó un acto involuntario de transferencia sentimental, un “sentirse a sí mismo” en el objeto observado, esto es, todo lo observado no es “puro”, sino que siempre estará asociado a cargas emotivas implícitas, incluso antes de ser razonadas⁸⁶.

Así, Vischer considera la empatía como un fenómeno inherente a las estructuras de la percepción, las cuales no llegan en estado natural ante el objeto, es decir, no hay experiencias visuales puras, aún en el estadio más básico, siempre habrá una carga emotiva –recordemos que en el esquema del gozo estético planteado por Meumann, aún en la acción inmediata de un objeto estético hay una afectación sobre nuestro sentimiento–. Vischer hablará de un circuito, o de tres momentos en el desarrollo del fenómeno empático: el sentimiento inmediato (*Zufühlung*), el sentimiento de respuesta (*Nachgefühl*) y el sentimiento empático (*Einfühlung*)⁸⁷, esto también puede explicarse como trasplante o trasplante (el viaje hacia el interior del objeto artístico), intercambio (en el cual formas, signos y gestos artísticos son llevados al sentido humano) y retorno (una vuelta al punto de partida, al sujeto, donde ocurre la disolución del yo y sucede el sentirse dentro de la obra⁸⁸), lo que trasciende la contemplación utilitaria de una obra y lo convierte en un sentimiento imaginativo puro en el cual está implicado el *pathos*, pero como una acción espontánea, no volitiva, es decir, no es un acto de la voluntad del sujeto, o más bien, si hay alguna voluntad implicada es la del objeto estético, que se manifiesta formalmente en mí. Entonces, el objeto artístico, no cumple solamente con su forma física expresiva, sino que el esfuerzo es trascendente, se busca extraer la “capacidad de vida” o los “fundamentos vitales”, dice R. Vischer, esto implica la existencia de una vaga pre-figuración del alma humana que tiende de modo latente hacia la espiritualización y los sentimientos⁸⁹.

Hasta aquí, R. Vischer fija los pilares descriptivos del actuar de la empatía en la contemplación estética. Pero no será sino hasta los primeros años del Siglo XX, cuando el alemán Theodor Lipps, en sus estudios de estética, otorgue un valor central al concepto de la *Einfühlung* y a la teoría de la proyección sentimental. Lipps lo tiene muy claro desde el comienzo, la empatía implica la relación entre algo que no soy yo y el sentimiento que viene inmiscuido, esto es, en la impresión inmediata en mí de un objeto distinto de mí, pero el cual, expresa algo interior propio de mí:

⁸⁵ *ídem*

⁸⁶ Rosenberg Alape Vergara, “Estética, Empatía y Mística”, en *Misticismo y Filosofía* (Colección de Textos de Ciencias Humanas), Universidad del Rosario, Bogotá, Colombia, 2015, p. 97.

⁸⁷ Robert Vischer, *Op cit*, p. 105.

⁸⁸ Rosenberg Alape Vergara, *Op Cit*, p.98.

⁸⁹ Vischer, *Op cit*, p. 119.

Yo no puedo ver ni oír la alegría, pero sí vivirla en mí, o sentirla en mí. Y si la alegría está para mí en un objeto sensible que yo veo, o algo sensible, un gesto, por ejemplo, esta "alegría", ello no puede significar otra cosa, sino que yo me "siento" en dicho gesto o que soy proyectado en él sentimentalmente⁹⁰.

Lipps elimina de tajo la posible confusión de que el pensar, y no el sentir, sobre la obra pudiera ser también proyección sentimental, pues para él, los razonamientos no son un hecho sentimental, sino que están limitados por la definición de cierto o falso, mientras que, en el caso de la emoción, la oposición que participa es la de placer y displacer. Ahora bien, esta oposición está relacionada con una fuerza que a su vez se vincula directamente a una actividad externa e interna. Casi un siglo antes de que las neuronas espejo fueran descubiertas, ya R. Vischer y Lipps intuían que la contemplación de una actividad puede despertar en mí cierta tendencia al ejercicio de esa actividad, y eso fue lo que nombraron como *Einfühlung*, más aún, está actividad pasada que se manifiesta, no es posible representarla en mí a menos que esta sea actualizada, es decir, hecha real en mí, revivida: *mi pasado penetra entonces en mi presente, sobre todo en lo que se refiere a la actividad en cuestión, se infiltra en él, o sea, tiende a existir de nuevo en mí⁹¹.*

En síntesis, para Lipps, la proyección sentimental o *Einfühlung* es aquella que procede de un objeto que no soy yo, pero que tiene efecto en mí⁹², y el cual puede manifestarse como proyección positiva (aceptada libre y espontáneamente en el interno) o proyección negativa (encontrando cierta resistencia). Esta proyección psíquica ligada a lo exterior, a la que alude, suele tener efectos poderosos en nuestra conciencia, se habla incluso (especialmente en la proyección positiva) de la experiencia de la autorrealización, de la satisfacción del instinto vital o de la afirmación de la vida. El mecanismo no es automático, al menos no en lo que se refiere a la relación con la experiencia estética, no es un acto-consecuencia, (veo llorar y emito mi propio llanto), sino que la fuga interior ocurre por una sensación conjunta de representaciones, esto es, veo el gesto de tristeza y lo aprehendo como representación, la tristeza no está en el gesto, sino que lo anuncia, lo exterioriza, es un aviso de tristeza, pero no es acto voluntario, sino subconsciente, de ahí que cuando las lágrimas brotan, sea casi imposible evitar que labren un surco sobre nuestras mejillas.

Ahora bien, ¿qué relación puede entonces establecerse entre esta proyección sentimental al posicionarnos frente a una obra de arte?, Lipps es claro al decir que no toda proyección sentimental está vinculada a la experiencia estética, por ejemplo, puede sentirse empatía hacia la naturaleza, lo cual es muy cercana al concepto romántico, o la pulsión puede emerger también ante un rostro hermoso o una experiencia cautivante.

⁹⁰ Theodor Lipps, *Los Fundamentos de la Estética*, Biblioteca Científico-Filosófica, Madrid, 1924, p. 2.

⁹¹ *Ibidem*, p. 17.

⁹² *Ibidem*, p. 19.

Volviendo al ejemplo del llanto, podemos decir que hay incluso una realidad objetiva en este suceso: "una persona llora", incluso, una obra de arte puede analizarse desde una visión antropológica, histórica o económica, hasta aquí la proyección es práctica, pero el otro punto de vista, la perspectiva estética, tiene condiciones muy distintas, centralmente es aquella que prescinde de lo utilitario y va al objeto en sí, se dirige a lo inmediatamente dado, deja de lado la cuestión de realidad del objeto –para fines estéticos no me interesa cuestionar la posibilidad de que un personaje muera y reviva muchas veces en un relato, de que un elefante vuele, o de que los humanos puedan respirar bajo el agua, porque sé que como verdad fáctica eso no es realmente posible–, el autor define esto como *apercepción puramente cualitativa*⁹³, dentro de la cual la consideración estética es tal que se pierde en el objeto contemplado su valor ontológico o su sentido de facilidad, hay un retraimiento estético, a la manera de una epojé fenomenológica, que va al carácter estético mismo de lo dado, más allá de su plausibilidad como objeto, su carácter contextual o su validez moral, estamos entonces ante una esfera en la que lo posible y lo imposible no tienen relevancia, lo real y lo no real pasan de largo, este aislamiento estético del contenido que lo vuelve puramente ideal, esto es llamado *objetividad estética*, y es la apertura a un mundo sin limitaciones y lo que permite la comprensión y asimilación del mundo del artista creador. En el caso de la narrativa, es aceptar la píldora roja del autor y validar su historia. El poeta inglés Samuel Taylor Coleridge denominó a esto "la suspensión de la incredulidad" –lo que para Aristóteles podría ser la verosimilitud–, en otras palabras, cuando el sujeto voluntariamente renuncia al sentido crítico, pasa por alto lo fáctico y se somete a la realidad de la obra de ficción. De este modo, no se pide que una obra se apegue a la realidad, se demanda que sea convincente y persuasiva, que los juicios que el autor emite sobre sus personajes puedan ser corroborados por nosotros, este es un juicio de aceptación de la ficción, pues lo leído no corresponde a la realidad.

*El poeta no juzga, sino que representa, pone las cosas delante de mí. Por lo tanto, no tiene sentido preguntar si el poeta dice verdad, en el sentido de que su relato sea históricamente cierto. (...) La voz del poeta no aspira al concepto de validez. El afecto que surge de los relatos épicos tiene asegurada una existencia absoluta, no sólo histórica, sino intemporal. (...) Están allí no para mi inteligencia, sino para mi impresión*⁹⁴.

No obstante, en Lipps, si bien la identificación es trascendental como acto intuitivo, cuando se trata de un acto estético matiza la idea de que la proyección sentimental relacionada con la obra de arte viva en uno mismo, sino que ese vivir en uno, se transforma en un "convivir estético", es decir, aquello que regocija o conmueve al espectador, que lo hace tomar parte de la contemplación estética, de los delirios de los personajes a través de un hecho psíquico, es donde habitan los valores humanos. Esto conduce, según el autor, a la ilusión estética, que no es un engaño, sino una entrega incondicional al relato, una especie de acuerdo de confianza cedida. Es la incredulidad suspendida por acuerdo propio entre el artista y el espectador, este pacto

⁹³ Theodor Lipps, *Op Cit*, p. 35

⁹⁴ *Ibidem*, p. 43.

podría validar el hecho de que lo ético no necesariamente esté contenido en lo estético, pues lo ético tiene que ver con un actuar en el mundo real.

Einfühlung como acto místico

En sintonía con Lipps, Antonio Caso, filósofo mexicano de principios de Siglo XX (contemporáneo y compañero del educador José Vasconcelos) y quien abrazó la teoría de la *Einfühlung*, considera que el acto empático no es lógico, ni ético, sino que es estético, o más aún, es “lo estético”, y, además, dado que implica la actuación plena de la persona humana proyectada sobre el mundo, trasciende a lo moral⁹⁵.

Caso, precursor del pensamiento estético en México y quien también tiene un componente eminentemente cristiano –cercano al existencialismo cristiano de Karl Jaspers y Gabriel Marcel– en su pensamiento, traduce la *Einfühlung* como lo harían los románticos, como “proyección sentimental” y recoge la idea de Lipps acerca de que la intuición sobre la belleza es posible gracias a que hay una analogía con la vida interior, por lo que la contemplación significa más “sacar de dentro” que “recibir de fuera”. Sin embargo, para él la empatía, esta eliminación del límite entre el yo y el no-yo, equivale a una experiencia casi mística⁹⁶.

“La diferencia entre arte y misticismo es sólo de grado, no de esencia, porque su causa eficiente es la misma actitud psicológica”⁹⁷, dice Caso, para quien el misticismo, no es un acto de pertenencia exclusiva a la religión, pues es algo que puede obtenerse a través de empatías generadas con las cosas del mundo y de las triviales experiencias cotidianas miradas a través de esta “proyección sentimental” a la que alude. Para Caso, la empatía dentro de la obra de arte entraña mucho más que proyección, pues debemos saber que la intuición poética es el resultado de la colisión entre dos fuerzas: las ideas y la experiencia de la vida ordinaria, por lo tanto, enfrentarnos a una obra es saber también que esa obra es una reacción a la propia vida y naturaleza (no una mimesis, como aseguraría Aristóteles): No es, por tanto, el arte, una imitación de la naturaleza. Tampoco su innecesaria repudiación. Es un mundo puramente humano, en que colaboran como excitantes las fuerzas exteriores⁹⁸.

Caso recupera los principios esenciales que Lipps esboza alrededor de la estética, es decir, un objeto estético debe cumplir con tres elementos básicos 1) una composición hecha no de objetos simples, sino de partes que refieren a un todo (unidad en la variedad); 2) apelar a la organización de estos elementos a través de un ritmo, una jerarquía o una simbología (la subordinación monárquica); 3) sin embargo, el elemento aglutinador es la propia *Einfühlung*, la actividad interna del espíritu provocada por la colaboración del objeto estético, es decir, la unificación del yo y el mundo, ese

⁹⁵ Antonio Caso, *Principios de Estética*, Secretaría de Educación México, 1925, p. 83.

⁹⁶ Carlos Tapia, “El Pensamiento Estético de Antonio Caso: Primer Estudio Sistemático Realizado en México”, en *Solar*, Volumen 15, número 2, Lima, 2019, p 98.

⁹⁷ Antonio Caso, *Op cit.* p. 93.

⁹⁸ *Ibidem*, p. 111.

momento de sublimidad en el cual el propio autor se fuga montado en el lenguaje poético hacia el territorio de lo fantástico:

*Cuando un árbol, un sauce, inclina su follaje sobre la lámina de un lago, el alma del poeta fuga de sí misma, se unifica con el follaje lánguido del sauce, y llora con él sobre el lago en silencio. (...) Si el ciprés apunta al cielo, la intuición poética sube por el ramaje que asciende y hace del árbol erecto, un episodio de su anhelo infinito*⁹⁹.

Hasta ahora, Vischer, Lipps y Caso ascienden por un sendero parecido el cual van ensanchando, quitando piedras y ramajes a medida que van avanzando. No obstante, a principios del Siglo XX, Edith Stein, una filósofa alemana de origen judío convertida al catolicismo –que a la postre morirá en el campo de concentración de Auschwitz– edificará su propio análisis sobre la empatía coincidiendo en algunos puntos particularmente con Lipps y en otros, estando en desacuerdo, para ello, utilizó el método de su maestro, Edmund Husserl, basado en la manifestación del mundo ante la propia consciencia, en las descripciones puras, en el alejamiento de “doxas” y en la suspensión del juicio (*epojé/εποχή*): la fenomenología.

Fenomenología de la empatía

Guardados en algún sótano neuronal, en lo profundo y al acecho, muchas veces escondidos en el abismo del inconsciente –sin siquiera saber que “sabemos” de ellos– están los recuerdos, esperando un detonador que los traiga a la vida, algo que sazone esos ingredientes del pasado y los convierta en un guiso de nostalgia; ahí también están las ilusiones y fantasías que nos hacemos sobre el mundo, los sueños guajiros que edificamos o historias inverosímiles que suceden sólo en el territorio de lo infinitamente imposible; viven en ese nicho las esperanzas de una vida mejor, las expectativas que creamos con arduos trabajos presentes y en las que anhelamos que se vacíen los frutos venideros. En la *memoria* alimentamos el gozo anterior que necesitamos ahora, es en ese instante de necesario escape, cuando re-presentamos ese concierto maravilloso en el que nuestra banda preferida, a golpe de guitarras y batacazos, interpretó la banda sonora de nuestros años dorados; o es cuando añoramos aquella larga caminata en el olvido del mundo con quien hasta entonces creíamos que era el amor de nuestra vida, intercambiando trivialidades y gustos comunes, haciéndonos creer que el universo giraba sobre nosotros y esa “alma gemela”; o aquel momento en que sentados bajo el regazo paterno, conocíamos por vez primera las aventuras de marineros y ladrones árabes, de caballeros de larga espada y corcel brioso, o de imperios míticos hoy hundidos bajo las aguas. En la *fantasía* nos regocijamos y nos atrevemos a lo inenarrable, podemos reinventarnos como poderosos emperadores, millonarios magnánimos, magos de toda índole, seductores avasalladores o guerreros indomables; por último, es en la *esperanza*, mediante el ejercicio de la paciencia y el tesón, donde fraguamos la idea de un porvenir de dicha económica, familiar, amorosa o intelectual. Acomodamos el colchón sobre el que recostaremos la cabeza en el futuro, el ahorro

⁹⁹ *Ibidem*, p. 94.

que permitirá enfrentar enfermedades, bancarrotas o imprevistos, la reconstrucción mental o corporal que retrasará la llegada de la vejez o el gusto que nos daremos cuando ya no tengamos nada primordial que cubrir: vivir será lo supremo cuando sobrevivir deje de ser lo prioritario.

¿Qué tienen en común la *fantasía*, el *recuerdo* y la *expectativa*, con la empatía aquí revisada? Para llegar a otro de los núcleos del concepto filosófico de la empatía, iremos unos años adelante del tiempo en que Lipps desarrolló su teoría estética de la empatía y nos valdremos de la reducción fenomenológica que la filósofa Edith Stein maduró respecto este acto humano.

Teóloga y fenomenóloga alemana, y alumna en la Universidad de Gotinga del creador de la fenomenología Edmund Husserl, Stein, a principios del Siglo XX, estableció un punto de inflexión en la discusión sobre el tema dentro de su tesis doctoral, al darse a la tarea de reducir a su expresión primaria lo que es la empatía, mediante una serie de descripciones, disgregaciones y comparaciones en *Sobre el Problema de la Empatía* (1916). Para Stein, la empatía es una forma de experiencia intersubjetiva que parte de un supuesto tácito: "nos están dados sujetos ajenos y sus vivencias"¹⁰⁰, entonces, la empatía será el desarrollo de este proceso de darse, el fundamento de este reconocimiento de una vida psíquica –no sólo física– y ajena. Por tanto, la empatía será el sentimiento básico, pero a la vez radical, de una conciencia externa, sin embargo, establece una salvedad que será básica al distinguirla de otros autores o de este ánimo de fusión sentimental que pregonaban los románticos: Para Stein, la alteración empática no significa que mi ser individual tenga el mismo contenido, las mismas emociones, los mismos pensamientos o las mismas fantasías que la otra persona está experimentando en el momento en que yo estoy empatizando con ella.

Stein parte del razonamiento de que todas las vivencias propias son originarias, pero no todo su contenido es originario. Funciona igual con los recuerdos, las fantasías y las expectativas que mencionamos al inicio de este apartado, evidentemente, hay experiencias que ocurren originalmente, pero no sucede así con el contenido de esas experiencias, el cual no es originario. Es decir, cuando uno siente nostalgia por aquella playa hermosa que visitamos con alguna persona especial no cabe duda de que la experiencia de ese recuerdo es primordial y originaria, pero está fundada en un evento que ya no es presente, sino que es re-presentando como un vivir pasado. El contenido de una fantasía será una entelequia no existente, el yo que crea esa fantasía es originario, el que la vive no, dice Stein¹⁰¹; la esperanza, por ejemplo, será traer al presente un futuro aún no concretado, por tanto, también es una vivencia no originaria¹⁰².

¹⁰⁰ Edith Stein, *Sobre el Problema de la Empatía*, Editorial Trotta, Madrid, 2004, p. 19.

¹⁰¹ Podría cuestionarse esta visión de Stein reconociendo que más bien lo que no existe en el presente, es el objeto de referencia del recuerdo o de la fantasía, sin embargo, desde la visión de la proyección sentimental podríamos decir que incluso "quien lo vive", puede vivirlo tan intensamente "como si" estuviera delante de su referente real, como la primera vez. En este "como si", está el carácter de "verdad" de la metáfora, del símbolo y del arte, es por eso podemos vivir "a través de" y "en" el arte.

¹⁰² *Ibidem*, p.25-26.

¿Pero qué ocurre en el caso de la empatía y por qué está emparentada con el recuerdo, la fantasía y la esperanza? De algún modo, la empatía es la disonancia en la familia de estas experiencias originarias con contenido no originario, pues a su manera, es también una experiencia de tal forma. Lo *sui generis*, lo que marca una gran diferencia, reside en que el contenido no está dentro de mí mismo, no es mi experiencia primordial, es la experiencia del otro, esto, obligadamente lleva a la conclusión de que la empatía en principio es, como ya lo hemos dicho, percepción pura, pues no reside en mí sino en lo que percibo, no es un acto de imaginar o razonar, es percepción directa, que no es generada por la persona que está empatizando, sino que tiene su origen en otra parte, en recibir la subjetividad del otro:

*Mientras vivo aquella alegría del otro no siento ninguna alegría originaria, ella no brota viva de mí yo, tampoco tiene el carácter del haber-estado-viva-antes como la alegría recordada. Pero mucho menos aún es mera fantasía sin vida real, sino que aquel otro sujeto tiene originariedad, aunque yo no vivencio esa originariedad; la alegría que brota de él es la alegría originaria, aunque yo no la viva como originaria*¹⁰³.

Este “no sentir” la alegría original, pero poder empatizar con ella es la clave para la autora, quien reconoce incluso que la empatía es posible en distintos niveles –ella lo llama vivencia de la discrepancia–, aun cuando nuestra experiencia originaria pudiera ser dolorosa, en el fondo podríamos empatizar con una alegría ajena. Por lo tanto, a contrasentido de la imagen común, la empatía no se constituye como un puente para acortar la brecha entre el yo y los otros, sino que en realidad es aquello que revela la brecha entre uno mismo y el otro, es decir, gracias al otro soy consciente de mi subjetividad, lo que a grandes rasgos será llegar por otro camino a la conclusión de Lipps, mirar al otro es mirarme a mí. Puedo experimentar directamente al otro en mi campo de percepción como conciencia corporeizada, esto también coincide con la visión fenomenológica y con alejarse de la tradición dualista entre cuerpo y mente. Es decir, no es ver el cuerpo de otra persona e inferir que este es un sujeto como yo, sino que experimento su subjetividad directamente como algo que yo estoy percibiendo por el hecho de estar en presencia de ella, es decir, estamos ante la experiencia de la “otredad radical”, es el principio de analogía de Mills, pero en potencia fenomenológica. La empatía pues nos arroja inexorablemente a un rincón filosófico donde encontramos cierta iluminación a nuestras nublosas existencias por medio de la identificación con otras vidas, una vuelta a aquella explicación pre-socrática de la realidad como tensión permanente entre los contrarios como afirmaba Heráclito, en donde lo uno existe por oposición a lo otro (noche y día o vida y muerte).

Los caminos entrecruzados

Lipps y Stein tienen concepciones similares, pero con diferencias sustanciales en el *modus operandi* de la empatía. Para Lipps, la empatía es un proceso de identificación emocional con los estados mentales y emociones de otras personas. Él argumenta que

¹⁰³ *Ibidem*, p.27.

la empatía es una forma de conocimiento intuitivo que se basa en la capacidad humana de imaginar cómo se sienten las personas. Por otro lado, para Stein, la empatía es una forma de conocimiento intersubjetivo que permite a una persona comprender y sentir las emociones y estados mentales de otras personas.

Lo que para Lipps es identificación, para Stein es comprensión, estamos ante una diferencia de grado. Para Lipps hay una completa coincidencia emocional entre el yo que recuerda y el yo que vivencia o empatiza, es decir, que cada experiencia de empatía es completamente vivencia, mientras para Stein, esta fusión entre el yo propio y el yo ajeno, no lo es tal, sino que habrá un “quasi” implícito, es decir una toma de posición propia y diferente ante la figura con la que empatizamos, la cual incluso puede diferir de nuestro estado presente, aun cuando identifiquemos la tristeza percibida. Stein da un sentido más utilitario a la empatía, concibiéndola como una herramienta de sostenimiento de la civilización, es decir, el componente ético está más que presente. Reconoce que la empatía es una forma de participación en la vida interior de los demás, pero al parecer esto funciona como un mecanismo que dice más del otro que de sí mismo, por lo tanto, lo considera un aspecto esencial de las relaciones humanas y del desarrollo personal.

En resumen, la principal diferencia entre los conceptos de empatía de Lipps y Stein radica en el enfoque en la naturaleza del proceso de conocimiento y de identificación. Mientras que Lipps se enfoca en la identificación emocional, Stein se enfoca en la comprensión intersubjetiva y la participación en la vida interior de los demás.

Sin embargo, desde el punto de vista de la contemplación estética, que es la que nos interesa en este trabajo, la postura de Lipps cobra especial relevancia, pues es aquí cuando surge esta relación de intimidad o afirmación interior: *el gesto es la tristeza exteriorizada / la tristeza se exterioriza a través del gesto*¹⁰⁴, dice, y así se constituye un acto constitutivo de interpretación por medio de la percepción de un gesto del otro y su efecto en mí. Y si bien, esta interpretación pudiera catalogarse como entendimiento, no lo es, no es una mera asociación, esta percepción sensible es algo más, no es una expresión, sino que es una significación –lo contemplado “me significa algo”–, estamos ante una relación simbólica, más que una relación cognitiva experiencial, muy ligada a los fenómenos físicos, y esta relación simbólica es a la que se refiere la proyección sentimental.

Símbolo y significado

Como último eslabón hacia el proceso de entendimiento de nuestra novela gráfica, vale hacer una reflexión sobre la idea del símbolo y significado, para entender por qué hablamos de una relación simbólica en el acto de la empatía. Recordando la máxima de Goethe, el símbolo es *la cosa sin ser la cosa, y sin embargo, la cosa*¹⁰⁵, es decir, la

¹⁰⁴ *Ibidem*, p. 23.

¹⁰⁵ Johan Wolfgang von Goethe, “Sobre el Simbolismo” (1818), en *Fragmentos para una Teoría Romántica del Arte*, antología y ed. de Javier Arnaldo, Tecnos, Madrid, 1994, p. 171.

representación de un ideal mucho más profundo que el propio medio de expresión, el cual no deja de ser vital para el mensaje.

Fue el filósofo Ernst Cassirer quien se encargó de definir al hombre como un animal simbólico a contracorriente de la posición que lo define como un animal racional, haciendo énfasis de que, si bien la razón es inherente a la conducta y actividades humanas, siempre va acompañada del lenguaje emotivo y de la imaginación poética, la emoción es el propósito primigenio del lenguaje, así que la realidad física siempre ha utilizado formas lingüísticas, imágenes artísticas, símbolos míticos o ritos religiosos para su descripción, asegura:¹⁰⁶

*El hombre no puede escapar de su propio logro, no le queda más remedio que adoptar las condiciones de su propia vida; ya no vive solamente en un puro universo físico sino en un universo simbólico. El lenguaje, el mito, el arte y la religión constituyen partes de este universo, forman los diversos hilos que tejen la red simbólica, la urdimbre complicada de la experiencia humana*¹⁰⁷.

Lo anterior implica que un símbolo tiene un significado profundo, que está relacionado con la interpretación y la significación que los mismos seres humanos le atribuyen, va más allá de su apariencia física y puede ser interpretado de diversas maneras, lo que lo hace más complejo y rico. Hegel, quien dotaba al símbolo de cierto sentido de externalidad, establecía una distinción clara en lo simbólico: existe su "significado", una concepción acorde con el contenido, y su "expresión", relacionada a la existencia sensible, estos dos elementos conjugados permiten aterrizar en el juego de palabras de Goethe, es lo que es sin ser lo que es. Para Hegel, el símbolo es signo en principio de cuentas, sin embargo, cuando el signo se convierte en símbolo estamos ante una caracterización más amplia e incluyente, *el símbolo tomado en este sentido amplio no es ya un signo cualquiera, sino un signo que en sí mismo abarca en su exterioridad a su vez el contenido de la concepción que lo hace aparecer*¹⁰⁸.

Contenido y expresión conjugados –en una relación no arbitraria y contextual, pues la determinación de, por ejemplo, un símbolo como el león como representación de nobleza o del zorro de astucia, está dada por una condición previa de cualidad inherente a la especie animal con la que se crea la comparativa, a su imagen y características biológicas, pero también a la idea construida socialmente de la nobleza y la astucia–, son los constituyentes del símbolo, y su atributo general es el significado, relación que para el pensador alemán está vinculada con el *símil* o la *comparación*, de donde surge la armonización entre concepto general e imagen representada¹⁰⁹.

¹⁰⁶ Ernst Cassirer, *Antropología Filosófica*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1944, pp. 47 y 48.

¹⁰⁷ *Ibidem*, p. 47.

¹⁰⁸ Friedrich Hegel, "La Forma Simbólica del Arte" (1820-21), en *Fragmentos para una Teoría Romántica del Arte*, antología y ed. de Javier Arnaldo, Tecnos, Madrid, 1994, p. 178.

¹⁰⁹ *Ibidem*, p. 180.

Pero el símbolo, aunque no es arbitrario en su correlación, –aunque lo puede ser en su expresión, por ejemplo, lingüística o iconográfica– está atado, como se mencionó, al marco relacional, de ahí que la determinación simbólica pueda tener diferentes interpretaciones dependiendo de una región geográfica o cultura distintas.

*Por eso, cuando nos acercamos por vez primera a las antiguas formas y figuras persas, hindúes, egipcias, nos desazona su mundo; sentimos que deambulamos entre tareas; estas figuras no nos hablan por sí mismas, ni tampoco placen ni satisfacen en su inmediata visión, sino que ya de por sí nos exigen avanzar por encima de ellas hacia su significado, que ha de ser algo ulterior, más profundo que las imágenes mismas*¹¹⁰.

En ese mismo tenor, Friedrich Theodor Vischer –el Vischer padre– parte de la noción simple de que el símbolo es un *vínculo externo de imagen y contenido, a través de un punto de comparación*¹¹¹. La imagen puede hablarnos literal o metafóricamente, pero es en este segundo punto (que casi siempre relacionamos con la palabra) donde el símbolo hace su aparición. El símbolo puede ser representado entonces tanto a través de la imagen como de la palabra, incitando a la imaginación, estamos pues no ante una cosa, sino ante un acto de la mente, pues es el poder de significar lo que dota del valor al símbolo, poder que es apoyado, por la imagen, según considera Vischer: *la conciencia solo tiene una vaga idea del significado; busca en la oscuridad. La imagen es una ayuda temporal para la palabra, que tendría que captar el significado en forma de pensamiento y esto crea el engaño de que este sustituto de la palabra es la cosa misma: la identificación*¹¹², o a la manera de Goethe, la cosa que no es la cosa.

Así, el significado termina derivando en sistemas de significación, imágenes, creencias, mitos, tradiciones, metáforas y narrativas, que a ver del filósofo alemán Hans Blumberg, posibilitan, a través de un proceso activo y dinámico, dar un sentido al mundo y enfrentar las preguntas fundamentales sobre la existencia, la naturaleza y el destino: *lo significativo surge también mediante la exposición de la relación entre la resistencia que la realidad opone a la vida y la aplicación de la energía que posibilita la confrontación con la misma*¹¹³. Un sentido que es individual, cuando en cada persona construye su propia comprensión del mundo, pero que también es social, pues estas interpretaciones están influenciadas por las normas culturales compartidas.

El valor del símbolo no es poca cosa, es la distinción de lo sagrado a través de la aprehensión de lo infinito, permite la apropiación de un acto cualquiera, no como verdad fáctica, por ejemplo, el vino y el pan de la consagración cristiana no son la sangre y el cuerpo de Cristo a modo literal, sino como “creencia poética”¹¹⁴, un no-

¹¹⁰ *Ibidem*, p. 181.

¹¹¹ F.T. Vischer y Holly A. Yanacek (trad.), “The Symbol”, en *Art in Translation*, Vol. 7, No. 4, Routledge Taylor and Francis Group, Londres, 2015, p. 420.

¹¹² *Ibidem*, p. 423.

¹¹³ Hans Blumenberg, *Trabajo sobre el mito*, Paidós, Barcelona, 2003, p. 86.

¹¹⁴ Vischer desarrolla aquí una idea que funciona de modo análogo a los conceptos de “objetividad estética” Lipps; “verosimilitud” de Aristóteles; y “suspensión de la incredulidad” del poeta Coleridge, mencionados atrás (p. 12).

creer y sin embargo creer, más como una verdad interna y reveladora¹¹⁵, y esta noción simbólica y significativa es la que precisamente potencializa la emoción empática en la relación estética entre creador y espectador.

En una interpretación estética, por lo tanto, el símbolo cobra un cariz especial, pues no es la cualidad de verdad humana o fáctica (los hechos reales) la perseguida en la belleza, sino que es la plataforma imaginativa, Vischer los llama *simulacros estéticos libres*, que son significativos y por lo tanto simbólicos para la conciencia libre del espectador:

*No negamos que el poeta nos engaña, pero no menospreciamos este engaño, lo aplaudimos (...). Todo el lenguaje está imbuido de expresiones poéticas que tocan este engaño esencial libre: la mañana sonrío, los árboles susurran, el trueno gruñe (...)*¹¹⁶.

Tal dice Vischer, mientras que Blumenberg, pareciera coincidir en su afirmación, aunque sugiere, que detrás del bulo poético, siempre habrá una verdad esencial:

*Que los poetas mienten es una vieja sentencia, y el descubrimiento de una verdad en la poesía acaso no sea más que un episodio de la posterior metafísica estética, que no quería dejar que el arte fuera únicamente mera fantasía*¹¹⁷.

Esta verdad se enmascara entonces de significación, y lo hace por dos vías: a través de la elevación, en donde los hechos desnudos son enriquecidos retóricamente; y por el camino del despotenciar, como vía para mitigar lo insostenible (por ejemplo, la muerte), permitiendo que eso que estremece sea algo estimulante e incitante¹¹⁸.

Empatía y narrativa gráfica: la historia y su cadencia

Llamémoslo verosimilitud, engaño poético, simulacro estético libre, objetividad estética, creencia poética, suspensión de la incredulidad o incluso una suerte de "epojé estética", el caso es que en este elemento que valida el acto artístico en nosotros, hay una "confianza dada de forma voluntaria", es un ceder por parte nuestra hacia a la obra de ficción, y tal confianza se convierte en el vínculo del ser con la obra, el individuo valida lo que se dice como "verdadero en la obra" y esta confianza es el sustrato base de la empatía y la identificación con la que opera el espectador/lector frente a la provocación estética.

La *Einfühlung* construida a partir de un mecanismo de confianza se constituye en una forma de relacionarse y empatar los destellos del creador con los anhelos del lector. Pensando a la narrativa gráfica como nuestro objeto central de estudio, reconocemos que muchos narradores gráficos saben que la empatía es la herramienta central para establecer un vínculo emocional con el lector. A partir de aquí y como cierre de estas

¹¹⁵ Vischer y Yanacek, *Op. cit.*, p. 423-426.

¹¹⁶ *Ibidem*, p. 429.

¹¹⁷ Hans Blumenberg, *Op. cit.*, p. 69.

¹¹⁸ *Ibidem*, p.86.

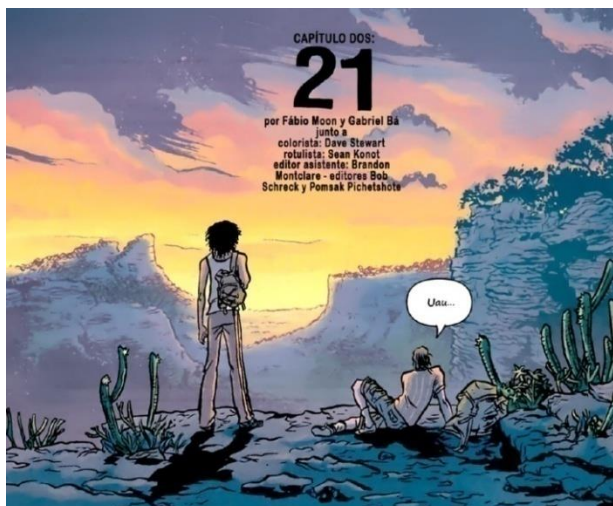
disgregaciones pretendemos asomarnos a esos espacios en que estos métodos son utilizados para contactar una parte nuestra, ya sea a través del ritmo, del drama, manejo del tiempo y de las distintas capas narrativas, del gancho o el suspenso, de la misma composición gráfica y del lenguaje en unidad y totalidad. Pero además de los recursos técnicos, lo haremos por medio de los grandes temas recurrentes a lo largo de la historia del arte, presentes notoriamente en la obra que aquí nos compete, la novela gráfica *Daytripper* de los hermanos Fabio Moon y Gabriel Bá, como son la relación con el amor, el deseo y el erotismo; escenas del inventario cotidiano como la muerte, la familia, el entorno, la amistad, la victoria y la derrota, cuestiones que de una u otra manera han ocupado no sólo a la literatura y al arte gráfico, sino a otras facetas de lo humano como el misticismo, la filosofía y la psicología desde sus orígenes.

El arte de elevadas proporciones, como el que se refleja en la constitución de una narrativa gráfica compleja, nos da la oportunidad de experimentar en primera persona esta fuga de uno mismo y unificación con la naturaleza –y/o con el relato– a la que apelan tanto Antonio Caso como los románticos, es la antesala del comienzo del viaje hacia nuestra propia *Einfühlung*, de constatar la experiencia empática individual y descubrir si es posible perdernos y a la vez encontrarnos a nosotros mismos en una obra de arte, identificar el proceso de entrega y catarsis, de quietud y conexión, de rozar la epifanía a través del gozo estético. Subamos pues por ese ramaje.

Daytripper: la continua muerte de uno mismo

Sólo cuando aceptas que algún día morirás, podrás dejarte ir, y sacar lo mejor de ti. Y ese es el gran secreto.

Daytripper



119

¹¹⁹ Imágenes del cómic *Daytripper*. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper*, Televisa Publishing International, México D.F., 2015, p. 36, 26, 136 y 243.

El pintor romántico alemán Caspar David Friedrich sentía una fascinación por admirar la naturaleza en lugares apartados, aislados y majestuosos, ya fuera en la orilla del Mar Báltico, al filo de un acantilado o ante unas montañas heladas, en la observación meditativa de lo agreste encontraba ese acto central de perderse a sí mismo. Friedrich ejemplificaba la actitud por antonomasia del romántico del Siglo XIX, una especie de auto-marginación del mundo social en aras de la consecución de un principio espiritual y sublime, la contemplación era entonces el medio por el cual se podía encontrar esa conexión empática con el mundo natural y satisfacer esa necesidad de naufragar en uno mismo y fusionarse con el cosmos. Desde entonces, es casi un cliché en la cultura popular, el que la contemplación de algo más grande que nosotros nos lleva a la introspección, el afuera que nos lleva al adentro, la inmensidad del cielo estrellado ante mí al que hace referencia Immanuel Kant en su *Crítica de la Razón Práctica*, que nos vuelve un irremediable punto en el universo y que aniquila la importancia personal, pero que a la vez es el contrapunto, igualmente admirable, de la ley moral dentro de mí; el anonimato, por ejemplo, en la pintura de "Caminante sobre el Mar de Niebla", que mencionamos en el capítulo anterior, además de ser una invitación al espectador, ayuda a potenciar ese sentimiento de disolución del uno con el todo, pero es también la visión de un uno, que se eleva en virtud de ese alejamiento de lo natural, como distinción y consciencia de lo infinito.

Las cuatro viñetas con las que abrimos nos recuerdan al caminante de Friedrich y son una muestra de un recurso utilizado en la novela gráfica *DayTripper*, de los autores brasileños Fabio Moon y Gabriel Ba, en cuya obra exploraremos el concepto de la *Einführung*: en la primera de ellas, dos amigos viajan a una región desértica cercana a Salvador de Bahía, la escena precede a un diálogo fundamental en el relato; en la segunda, un hombre joven, el protagonista, contempla el Teatro Municipal de Sao Paulo, antes de un evento que dispara el tono de la historia; en la tercera, una mujer, parte fundamental de la narrativa, contempla a lo lejos el humo de un desastre de aviación en la mancha urbana; en la cuarta, un hombre de avanzada edad reflexiona ante el mar sobre el sentido de su vida y el devenir. En todos, los personajes mantienen una relación con el punto de fuga, ya sea viendo hacia él –la chica observando el incendio, como en la tercera imagen–, o en el propio trayecto del punto de fuga o la base de este, por lo que visualmente son su origen, haciendo alusión clara a la perspectiva del individuo que mira, y a la creación de sentido del panorama que se observa, esta intersección permite que el espectador sea invitado a tomar el lugar del personaje. La intención autoral podemos sospecharla, es evidente que están puestos ahí con una razón narrativa, empero, la interpretación depende del lector, quien está atado a un progreso secuencial de la historia. A grandes rasgos, y jugando a la interpretación visual, podríamos decir que la presencia de personajes en unidad con el paisaje y la postura meditabunda nos indica que no estamos ante una simple panorámica hermosa, no es un ejercicio exclusivamente demostrativo, sino que hay algo detrás que se oculta, que nos invita a trascender el momento visual y la pura percepción del instante. Todas tienen un impacto y una relación distinta con el derrotero del relato y pasan por el asombro, el horror o el sosiego, es decir, hay un valor simbólico,

referencial, abierto a la interpretación y la comunicación, más allá de los elementos físicamente perceptibles, como un modo de construcción de empatía con el lector, y marcan eso que ya anticipaba Friedrich, la pequeñez humana ante algo inmensamente más grande que lo supera, pero a la vez lo incita a su búsqueda.

Daytripper es una especie de alegoría realista, muy en la tradición del realismo mágico sudamericano, que es llevada a una expresión gráfica en la que lo sagrado se confunde con lo real, lo onírico con lo posible y la fragilidad de la vida es constancia cotidiana. La pregunta que inferimos en esta novela gráfica es tanto existencial como filosófica: ¿morimos varias veces en la vida?, ¿cerrar un ciclo no es morir, un dejar ser lo que fuimos para ser otros, aun siendo los mismos?, ¿cómo actuamos ante la certeza de que todo puede irse al abismo en un segundo? Mira y mírate es la advertencia, tal y como Moon y Bá lo demuestran con persistentes provocaciones al lector, con sacudidas emocionales, con acontecimientos tan comunes como pueden ser el nacimiento de un hijo, el viaje de aventuras de la juventud, un convivio familiar en el campo, secretos oscuros de los padres, enamoramientos fugaces y también vínculos duraderos, en síntesis, poética de lo cotidiano, lo maravilloso de lo simple.

Dos hermanos, un relato

Bá y Moon son hermanos gemelos y narradores gráficos de origen brasileño –nacieron en Sao Paulo en 1976–, quienes han desarrollado una vasta obra desde hace más de 20 años dentro del campo del cómic y la novela gráfica, tanto como dibujantes de otros guionistas, como creando sus propias historias. Su trabajo llamó la atención de las grandes compañías estadounidenses de historieta y han colaborado en títulos considerados franquicias, con autores como Gerard Way (en *The Umbrella Academy* y *Casanova*), Neil Gaiman (en *How to Talk to Girls at Parties*) y Mike Mignola, el creador de *Hellboy* (en *B.P.R.D.*). Pese a estas colaboraciones en obras que hoy son parte del mainstream de la historieta norteamericana, la mirada más auténtica y profunda de este par de autores se percibe cuando voltean hacia a la historiografía y a los relatos inspirados en su tierra natal, como en su obra más reciente *Dos Hermanos*, adaptación al cómic de la novela original de Milton Hatoum, y la obra aquí mencionada, la miniserie *DayTripper*, editada originalmente en 10 entregas publicadas en Estados Unidos por el subsello Vértigo, con las cuales se hicieron merecedores del premio Will Eisner –el mayor reconocimiento en el mundo del cómic– la cual muestra las vidas y muertes capitulares de un escritor de obituarios, Brás de Oliveira Domingos, un hombre marcado por el éxito de la figura paterna. Nuestro protagonista muere tempranamente y después constantemente en la obra –y lo hace de forma literal, como en una especie de juego literario y metafórico que va guiando al lector hacia una reflexión de corte existencial.

Sin tener claro en los créditos, quién se hace cargo del dibujo o quien del guión (o si es una labor conjunta), la obra destaca por llevar a cabo una recreación de actos cotidianos bombardeados por extrañezas y reflexiones sobre el acontecer y la vivencia, esa misma cotidianidad está atravesada por la muerte, que sucede como un acontecimiento más de la vida diaria, con su extrañeza propia, entonces, esta novela

gráfica gira en torno al relato de ello, funcionando como un sueño recurrente, al que vuelves continuamente a enfrentar el mismo desafío. El día a día es perturbado por sucesos fortuitos y no convencionales, mientras los gestos literarios están presentes a través de la belleza de lo ordinario, de lo maravilloso de lo transitorio y lo fugaz, acercándonos a una especie de épica de la sencillez de la condición humana. *Daytripper*, que traducido del inglés es una invitación al viaje de un solo día, se constituye como una construcción simbólica del individuo, buscando la esencia humana en actos simples y banales, atravesados todos por la posibilidad de la muerte latente en cada paso que damos –“cada día puede ser el último”, nos recuerdan constantemente–.

Esta obra secuencial nos invita a celebrar la vida ante el inevitable y siempre presente destino fatal, encontrar la poética y la belleza dentro de una ineludible condición. El gran aporte desde el arte gráfico narrativo es que la ambientación invita a la introspección y se hace a través del dibujo, los colores, las viñetas y los intertextos en ellas, transportando a quien se enfrenta a las páginas a distintos lugares y situaciones, por ejemplo, a las relaciones familiares, que se constituyen como núcleo temático de varios de los capítulos, en especial la relación padre-hijo, así como la búsqueda del reconocimiento y la aceptación del mundo y nuestro rol dentro de él.

Morir y comenzar a vivir

El Teatro Municipal de Sao Paulo es una de las postales de referencia de esta gran ciudad brasileña. Esta obra, iniciada en 1903 y concluida en 1911, fue diseñada por el arquitecto Ramos de Acevedo, y es sede de la Orquesta Sinfónica, de óperas y conciertos, albergó la Semana del Arte Moderno de 1922 y está ubicada en el Centro Histórico paulista. Es uno de los hitos de la cultura de esta urbe, pues en su sala han cantado artistas como Enrique Caruso, María Callas, Ana Pawlowa o Ella Fitzgerald.

Justo en las inmediaciones del teatro, los dibujantes y autores Fábio Moon y Gabriel Ba inventaron un pequeño bar llamado “Genaro”, en el que Bras, el protagonista de la historia entra a buscar un paquete de cigarros, la noche en que su padre, un famoso escritor brasileño, recibirá un homenaje en vida en el citado inmueble. En ese pequeño y anodino sitio, a un costado de la majestuosidad, el personaje será asesinado de un tiro en la cabeza el día de su cumpleaños 32. En el cómic, se menciona que la primera representación en el teatro fue *Hamlet* de William Shakespeare. Brás morirá en su aniversario, al igual que el dramaturgo inglés.

La primera muerte de Bras –no en la vida sino en el orden en que se cuenta la historia– ocurre justo durante una noche solemne en la que se celebra la gloria del padre en un recinto de alta envergadura. Ba y Moon se valen del emblema de un recinto que existe en piedra y cal, que representa a lo más granado de una ciudad. Lo grandilocuente sirve de contraste para, a su modo, habitar a un costado en los callejones donde el sino final nos puede alcanzar de manera fortuita.

Así, Bras muere de un disparo a manos de un asaltante en un pequeño bar sin ser conocido, en medio de una absurda casualidad, en un sitio donde se supone que no debería de estar, el chico dibujado en la imagen de abajo primero ha matado a su tío en un intento de asalto que se salió de control, y Bras es un testigo incómodo –su chaqueta queda salpicada por la sangre del asesinato previo–que ha de ser eliminado. Entonces, vemos al tipo apuntar al rostro del protagonista, y tras mencionar la frase “uno no elige a la familia” –un mensaje para sí, para Bras y para el lector–, dispara sobre la humanidad de Bras, nosotros no vemos el cuerpo caído, solo la onomatopeya y un narrador omnisciente en la siguiente viñeta nos contará del trágico destino, algo que marcará el estilo narrativo en las siguientes páginas, pues ninguna muerte será representada escatológicamente, solo leeremos el obituario de Bras. Aquí, los historietistas sólo sugieren, no muestran.



La primera muerte de Bras. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p 32.

A partir de ahí, y en los capítulos subsecuentes –titulados cada uno de ellos como la edad que el protagonista tiene en cada etapa– asistiremos a los momentos más importante de la vida de Bras: cuando conoce al amor de su vida, cuando se convierte en padre, cuando muere su mejor amigo, cuando alcanza el éxito literario, cuando recibe su primer beso, cuando le detectan un tumor inoperable, en todas ellas el personaje fallece al final de cada capítulo, ya sea apuñalado, ahogado,

electrocutado, atropellado, por enfermedad o en un accidente de auto, –pronto entenderemos que aunque la muerte es representada como un evento real, finalmente será simbólica, parte de este pacto entre lector y autores en los que la incredulidad se suspende en aras de un entendimiento y procesamiento más complejo del relato, o como argumentará Theodor Lipps, como parte de la *objetividad estética*–.

En cada esclusa, estamos ante decisiones del personaje central, pero también ante sus dilemas existenciales, sus crisis y sus eventos más dichosos. Pensar en la muerte como hilo conductor y en la volatilidad de la vida humana podría de entrada hacernos pensar que estamos ante una obra lúgubre y siniestra, pero, todo lo contrario. *Daytripper* derrocha optimismo, no quizás como el que imaginamos, sino con una punzada muy similar a la vida real, con claroscuros, pero dando cuenta que lo único constante y seguro que poseemos como género humano, es la vida misma, y que es la muerte la que le otorga un valor trascendental, es la oposición y el juego de los contrarios lo que crea el sentido de la obra.

A colación del tema de la muerte repetida como recurso narrativo y estético, Hal Foster, en *El Retorno de lo Real*, un análisis de las vanguardias artísticas del Siglo XX, comenta, en un capítulo dedicado a la obra "Muerte en América" de Andy Warhol en el que se monta sobre la preocupación del psicoanalista francés Jacques Lacan por definir lo real en términos de trauma, que la repetición es una defensa contra el efecto traumático, a la vez que una reproducción del mismo¹²⁰. Foster apunta que, para Lacan, lo traumático (en este caso la muerte trágica y repetida) es un encuentro fallido con lo real, ya que, en cuanto fallido, lo real no puede ser representado, sino únicamente repetido¹²¹.

*La repetición en Warhol no es reproducción en el sentido de representación (de un referente), o simulación (de una imagen pura, un significante desvinculado). Más bien la repetición sirve para tamizar lo real entendido como traumático*¹²².

En inglés, *Daytripper* se refiere a un viajero de un día, a quien usa a tope esa jornada– el *carpe diem* en latín de Horacio, que invita a aprovechar el momento sin esperar el futuro–. En este caso, la muerte repetida de modo constante en la novela gráfica se constituye como un viaje a la cotidianidad y como una metáfora sobre el trauma que surge de lo real. Así, la lógica del mundo es rota, la lógica del sujeto que no puede morir varias veces también, pero este elemento es *lanzado como una flecha y nos atraviesa*,

¹²⁰ Hal Foster, *El Retorno de lo Real*, Ediciones Akal, Madrid, 2001, p. 134.

¹²¹ *Ibidem*, p. 136.

¹²² *Ídem*.

es algo agudo pero sordo, que grita en silencio¹²³, diría Foster. Es un elemento traumático que se convierte en significativo en nuestra mente, dada la repetición, ya no es algo que ocurre al azar, aunque así lo parezca. Los lectores ya conocemos la meta final del personaje, la suerte ya está echada, el destino del héroe es claro e inevitable, pero eso no le resta fuerza al argumento, este trágico desenlace no se ha cumplido todavía, por lo tanto, lo que vale la pena se encuentra en el camino. Son 10 capítulos en los que avanzamos en saltos –no se sigue un orden cronológico, aunque las muertes representadas suceden entre los 11 y los 76 años–, mientras que, en el penúltimo capítulo, hay una especie de pausa onírica, en la que el personaje repasa sus hitos personales. La representación es fraccionada, casi cómo funcionan los recuerdos en la mente, llegan cuando son necesarios, sin orden ni jerarquía aparente.

El héroe

Toda historia contada en el formato clásico cuenta con un héroe. Un personaje central que desafía al destino y a las adversidades, que milita por una causa –propia o colectiva– y que atraviesa un arco determinado, es decir va de un punto A hacia un punto B, ya sea metafórica o literalmente, sea como una evolución emocional y psicológica o como un relato de hechos pormenorizado a través de una misión. *Daytripper*, aunque no está contada en la estructura clásica aristotélica y lineal, (nacimiento-vida-muerte/principio-trama-desenlace) no se escapa al formato del mono-protagonista: el ya mencionado Brás de Oliveira Domingos, redactor de páginas negras, cuyo arco se da a través de saltos bruscos temporales, pero en el cual, reconocemos el paso de un joven que anhela comerse al mundo, que desea aventuras; el de un hombre decepcionado por no ser que lo quisiera ser; el de otro que se siente feliz y satisfecho con el sendero recorrido y por ello se entrega al vacío; el de un niño inocente que se declara sorprendido por la vida y el amor. El héroe que se nos muestra como prototipo, no es un superhombre o un individuo de poder y destacado, es aquel que inventa día a día su destino, como yo, como tú, como nosotros, es el retrato de un hombre común con anhelos por encima del promedio. Tal conformación de perfil abona en la construcción de ese pacto de confianza necesario entre lector y obra gráfica, cedemos nuestra confianza al relator porque nos muestra alguien que, quizás como uno, tampoco ha cumplido su destino prometido o planeado.



Algunas de las edades de Bras a lo largo del relato, a los 76, 41, 32, 21 y 11 años.

¹²³ *Ídem.*

Este designio de habitualidad no es representación trivial, por el contrario, siguiendo la figura del monomito de Joseph Campbell¹²⁴, asistimos al principio de la dicha alcanzada por el hombre común tras un extenuante camino, es el Buda iluminado bajo el árbol como momento más trascendente de la mitología oriental o la búsqueda del recto camino filosófico como una preparación para el buen morir del Sócrates que representó Platón. El héroe deberá plantarse ante el umbral de la aventura, deberá negarse o cuestionarse su misión, deberá arrojarse a la corriente, cumplir pruebas y ritos de iniciación, enfrentar a la oscuridad y a las tentaciones, deberá redimirse y reconciliarse con su guía, para finalmente alcanzar la apoteosis y la gracia última.

El guía

La figura del guía o del maestro es una de las más recurrentes en la narrativa y los relatos desde los principios de los tiempos literarios, Campbell también en su psicoanálisis del mito *El Héroe de las Mil Caras*, considera a la figura del protector como una fuerza benigna del destino que esta imbuida en un carácter sobrenatural: *la fuerza protectora está siempre presente dentro del santuario del corazón y existe en forma inmanente dentro o detrás de las extrañas apariencias del mundo. El individuo tiene que saber y confiar, y los guardianes eternos aparecerán*¹²⁵.

En el caso de *Daytripper*, si bien hay varios personajes que a lo largo del relato fungen como guías del protagonista, hasta que él mismo se convierte en maestro al entender el sentido del aparente sinsentido, lo cierto es que el referente central en buena parte de la narración es la omnipresencia del padre, Benedito de Oliva Domingos, un conocido intelectual y escritor de su país, quien ya sea en forma física o metafórica, comparte las mayores luces en la vida de Bras. Basta como ejemplo el momento en que le transmite su visión sobre la soledad y el rastreo perpetuo de lo maravilloso:

*"Cada día nos sentimos más distantes uno del otro, más solos, mientras estamos rodeados de millones de personas. Cada día observamos como nuestra ciudad se convierte en un desierto en el cual estamos perdidos, buscando ese oasis que nos gusta llamar 'amor'. Entre más esperamos todo y todos empiezan a parecerse más a un grano de arena que se nos escapa entre los dedos antes de desvanecerse en el viento"*¹²⁶.

El fragmento anterior forma parte de una conferencia que el personaje da a un público masivo durante una parte de la trama. Posteriormente, padre e hijo, como se muestra en la imagen siguiente, conversan en una comida sobre la atracción que el padre

¹²⁴ En su obra más amplia y conocida, *El Héroe de las Mil Caras*, el mitólogo Joseph Campbell establece que la unidad nuclear del monomito, que algunos conocen como "el viaje del héroe", está presente en todas las culturas y relatos de la humanidad, esto es (...) *la aventura del héroe, ya sea presentada con las vastas, casi oceánicas imágenes del Oriente, o en las vigorosas narraciones de los griegos, o en las majestuosas leyendas de la Biblia, normalmente sigue el modelo de la unidad nuclear arriba descrita; una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido.* Joseph Campbell, *El Héroe de las Mil Caras*, Fondo de Cultura Económica, México, D.F., 1959, p.27.

¹²⁵ *Ibidem*, p.47.

¹²⁶ Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p. 62.

ejerce sobre sus oyentes, y sobre sí, de algún modo, hay una suerte de engaño ficcional con el que Benedito seduce a la audiencia: *a la gente le gusta creer que todavía hay misterios por descubrirse, amores por vivirse*¹²⁷, lo que constituye de algún modo el leitmotiv de la vida, la reiteración que nos hace a estar presentes y seguir adelante a pesar de los pesares, y concluye argumentado que serán esos momentos los que permiten soportar el resto de la monotonía cotidiana. Maestro y alumno repiten la figura dialéctica que ha enriquecido el relato de la humanidad desde tiempos milenarios.



El banquete filosófico entre Bras y su padre. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p. 64.

El escudero

Ciñéndonos al esquema aristotélico del análisis de la obra, *Daytripper* tiene una estructura en la que hay una continuidad capitulada de tensiones dramáticas, es decir cada una de las muertes del personaje central, coincide con algún momento de la existencia en la que un suceso trascendental sacude su transcurrir habitual, estamos ante una especie de juego plácido en el que los actos trágicos son la vía hacia la catarsis, la cual es la vía primaria conducente hacia la *Einfühlung*. En buena parte de este juego, siempre hay referencias a Jorge, el mejor amigo del protagonista, quien hace unas veces de cómplice, otras de maestro involuntario, y otras más de un ser perdido que requiere su auxilio. Veamos un ejemplo:

En el capítulo 6, titulado "33", en referencia a los treinta y tres años de nuestro protagonista, un accidente de avión en pleno centro de Sao Paulo va guiando los acontecimientos –el mismo accidente que observa la chica de la primera imagen con la que abrimos el capítulo–. Bras deja su puesto habitual de escritor de obituarios y es enviado a cubrir el siniestro y hablar con las familias de los fallecidos. Pronto se dará cuenta que su mejor amigo, su compañero de viaje en la juventud, Jorge, debería haber viajado en ese vuelo, y teme lo peor. Así que comienza a escribir no sobre la muerte, sino sobre la desaparición de los pasajeros del vuelo en relación con su vida, a su quehacer, a sus relaciones con sus seres queridos; tal ejercicio literario significa nada para Bras ante la posible pérdida de su amigo. Justo sobre el final, recibe la llamada de Jorge, quien le relata que su vuelo era justo el siguiente, ya estaba a bordo, cuando fueron sacados de la aeronave, en ese momento, obtiene una especie de epifanía en la que descubre el vacío en su vida, y la carencia de lo extraordinario, por lo que

¹²⁷ *Ibidem*, p. 64.

decide no volver y se despide de Bras, quien ante esto, y apelando a la hermandad, parte en su búsqueda, pero fallece cuando su coche es arrollado por un tráiler en el trayecto a Río de Janeiro, mientras acudía al encuentro de su amigo.

El vuelco de los acontecimientos o la peripecia está indicado por la súbita aparición de Jorge, a quien Bras creía muerto, pero es aquí donde ambos personajes sufren su propio momento de alumbramiento, el paso de la ignorancia al conocimiento que llevará al desenlace súbito (y generalmente trágico) de la trama: Bras al reconocer los relatos íntimos de las víctimas del accidente; Jorge al percatarse de que quien pudo haber tenido un trágico destino es él mismo. Hay una acción dolorosa y desgarradora que, si bien no es vivida en carne propia, (como sí sucede en otras partes de la novela gráfica), si tiene un efecto trascendente en la existencia de los dos personajes, y los empuja a un cambio, Bras hacia la solidaridad y la búsqueda de su amigo; Jorge hacia el escape y el nuevo comienzo, al percatarse de la vacuidad con la que ha llevado sus acciones hasta el momento.

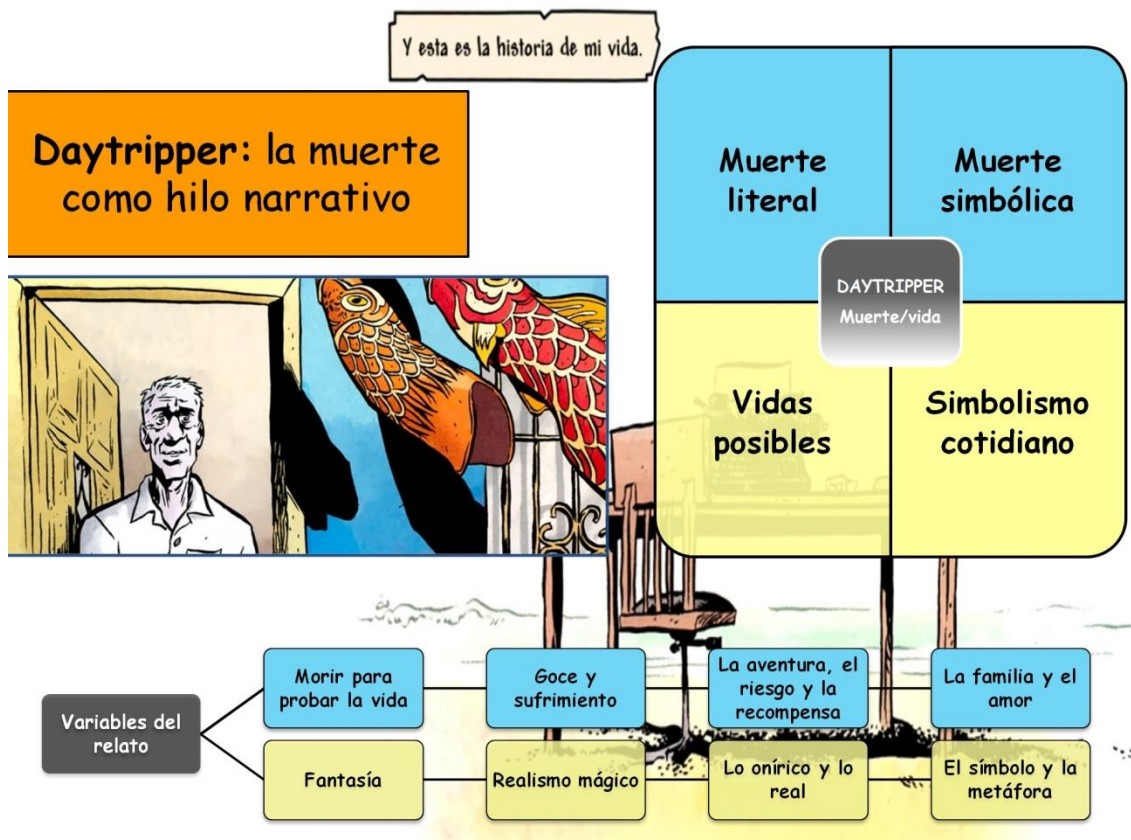
El siguiente capítulo será aún más significativo, pues retoma el camino truncado por la muerte pasada de Bras, ahora años después, tras recibir una pista de Jorge quien lo invita a visitarlo. Lo encuentra en un lugar costero, desértico y apartado, al borde la locura y el suicidio, el cual trata de evitar. Al final, nuestro protagonista es asesinado a puñaladas por su mejor amigo, pero en medio de la barbarie de su compañero, volvemos a modo de flashback a aquel tiempo de la dicha juvenil compartida, el viaje a Bahía: *murió por creer en la amistad*, dicen los autores, una de esas cosas en la vida que es complicado explicar con palabras, una amistad que puede ser también mutable, maleable y modificable, puede acercar, alejar, recomponer o incluso romperse por lo más delgado, que lo mismo puede enaltecer el espíritu humano que envilecerlo. Es finalmente otro de los juegos de espejo a los que nos sometemos en nuestra ruta vital, en los que nos percatamos de lo que somos, con la maldad y la bondad en ciernes.



“Intenta vivir un día a la vez”, le dice Jorge a Bras en el cierre de su viaje a San Salvador de Bahía. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, pp. 174 y 175.

La muerte como acto estético y narrativo

Representar la muerte constante de un mismo personaje protagonista es ante todo una decisión narrativa y una decisión estética. Narrativa, porque cada muerte marca un punto de inflexión y es el gancho que te llevará hacia otro momento del relato de cual estamos siendo testigos; pero es también una decisión estética por el poder que la metáfora y el símbolo de la muerte posee en la cultura y en el ámbito mismo de lo plenamente humano. Estamos pues ante dos conceptos de muerte: la muerte literal y representada y la muerte metafórica o simbólica. Sin embargo, en el caso de *Daytripper*, la figura del aniquilamiento tiene un valor que trasciende el instante mismo de cuando ocurre, se constituye como un portal, es el boleto para abordar el tren que nos lleva al viaje a la cotidianidad, a las vidas posibles, pero también a la meditación sobre la volatilidad de la existencia. La ficción tiene además otro elemento que añade más pistas de por dónde va la provocación de los autores: el personaje central es un autor de necrológicas, así que la muerte estará ahí no sólo desde la experiencia en primera persona del protagonista, sino latente como condición siempre presente también en los otros, aguijoneando al lector con la noción de que es necesario morir para probar la vida. Morir funge entonces como un acto estético y a la vez simbólico, es la instigación que detona la *Einfühlung*, una empatía centrada en el miedo a morir que todos compartimos.



En el arco narrativo de *Daytripper* están trenzados todos estos elementos que constituyen las variables del relato, está por un lado el ejercicio imaginativo en donde conviven el realismo mágico, la fantasía, lo onírico y lo metafórico; mientras que en paralelo corre la invitación al vitalismo, el reconocimiento del goce y el sufrimiento, pero también el asumir la aventura y los pilares que constituyen nuestra existencia (el amor, la familia, la amistad, la complicidad). Lo sugestivo en *Daytripper* es que si bien el arco de su personaje principal no es lineal, por causa de los saltos cronológicos en que está construido el relato, no es necesario que exista este tipo de orden para que como lectores comprendamos la evolución de Bras, o el paso de la ignorancia al conocimiento de parte del mismo, esto es porque pese a la forma en que está contada, por medio de la anacronía, en la cual no se sigue una secuencia temporal lógica, al final hay una unidad que sobresale tras unir las piezas del rompecabezas, una intencionalidad notoria, mientras que los altos y bajos de la historia, es decir los momentos de clímax y resolución, están muy claros y delimitados.

La diégesis del relato sigue sus propias reglas, el hilo narrativo se constituye a través de los días más importantes en la vida del personaje central y en cada uno de ellos se juega un aspecto central de la vida de una persona. Las elipsis de *Daytripper* están definidas por los saltos temporales de edad de Bras, pero incluso, en cada uno de ellos hay un tema oculto que parece que mueve los acontecimientos. De acuerdo con un análisis somero la narración va avanzando de la siguiente manera:¹²⁸

- **Capítulo 1 (32):** *Homenaje al padre escritor*, la presentación del personaje y el golpe de efecto con el que arranca la obra. Inicio *in medias res* (con una escena impactante en la parte media del relato para llamar la atención del lector). Aquí además se presentan dos de los ejes articuladores de la historia, el protagonista y su padre (mencionado más no mostrado).
- **Capítulo 2 (21):** *Viaje a Bahía*, el llamado a la aventura y a la búsqueda de la pasión y lo erótico, pero también la inclusión del elemento mágico y simbólico.
- **Capítulo 3 (28):** *El primer gran rompimiento amoroso*, las primeras lecciones del guía, el nuevo comienzo (el enamoramiento).
- **Capítulo 4 (41):** *Nacimiento del hijo y muerte del padre*, la vida da y quita, oposición vida y muerte. La familia en sus distintos rincones, la memoria recuperada.
- **Capítulo 5 (11):** *El hogar y los recuerdos de la vida simple*, la infancia, el despertar, la iniciación, el primer beso, la inocencia.
- **Capítulo 6 (33):** *El gran accidente de aviación*, la compasión y la misericordia, la amistad y la solidaridad, la epifanía, el replanteamiento, la crisis existencial.

¹²⁸ Para fines de comprensión Bá y Moon dan un orden cronológico a los capítulos, sin embargo, en la obra se resalta que están titulados como la edad del protagonista, tal y como se especifica entre paréntesis.

- **Capítulo 7 (38):** *Búsqueda y encuentro del amigo*, la locura, la madurez y el éxito intelectual, la complicidad, la verdadera amistad, la envidia y la huida.
- **Capítulo 8 (47):** *El hijo y la madre*, el amor como construcción, el juego de ausencia y la presencia, el estar sin estar, la familia, la descendencia.
- **Capítulo 9 (sueña):** *El sueño*, es el único episodio que tiene un título no numérico, y es una especie de sueño conformado por todo el trayecto vital de Bras, donde se nos revela la razón y el sentido del relato. Funciona como una especie de pausa reflexiva antes del final, como un preludio al desenlace de la existencia.
- **Capítulo 10 (76):** *La senectud del personaje*, la muerte, el misterio, el legado, la aceptación, la entrega y la celebración de la vida vivida.

Recordando a Paul Ricoeur, existe un vínculo de causalidad entre cada uno de los acontecimientos singulares a los que es sometido Bras como protagonista, y este vínculo de construcción simbólica es su muerte ocurrida al final de cada capítulo. La sorpresa otorgada en el primer episodio en que es asesinado se elimina desde que comprendemos que es la muerte el elemento unificador, metafórico e identificador de la importancia de lo que se nos está contando.

A partir de ahí, hay cuestiones que fortalecen o potencian la *catarsis* en el relato, más allá de la muerte recurrente del protagonista –la cual ya damos por hecho y se ha convertido en parte esencial del contrato de confianza entre lector y autores, es cuando la suspensión de la credulidad y/o la creencia poética están ya operando en toda potencia–. Ahora bien, la *peripecia* de la historia, es decir el cambio de la acción, está determinada por otros elementos no predictivos, es decir, los hechos y sucesos que rodean a Bras, esencialmente en los personajes que lo acompañan, pues de él, intuimos que morirá de nuevo en algún momento y lo volveremos a encontrar más adelante, sin embargo, no pasa igual con el padre, la madre o el mejor amigo, cuyas pérdidas sí serán definitivas y definitorias, y formarán parte del *lance patético* (muertes o sucesos que trastocan el relato), lo que conducirá al personaje (y a los lectores) primero a la satisfacción estética y al acto purificante (*catarsis*), y posteriormente a la *agnición* o *anagnórisis*, es decir, al reconocimiento de algo desconocido para sí mismo, a la identificación comunicativa y orientadora de la obra, que nos llega una vez superado el golpe de efecto.

Todos los elementos técnicos carecerían de fuerza y sentido si no cumplieran el principal cometido del relato: la identificación y la *catarsis* del propio lector. ¿En qué acto se cumple este cometido? usando las palabras de Irene Vallejo, el alumbramiento ocurre justo cuando, sin mediar duda alguna, se detona la creencia de que esa historia me busca a mí, de que es lo que necesitaba escuchar por alguna causa determinada en ese preciso momento de mi vida, Vallejo la denomina, una *comprensión dolorosa*¹²⁹. Identificar esa “implosión” en relación con *Daytripper* es una tarea que no puede definirse académicamente, ni como teoría general, ni siquiera se puede decir que esa obra cubre al amplio espectro de lectores, pues habrá individuos a los que les sea

¹²⁹ Irene Vallejo, *El Infinito en un Junco...*, p. 110.

completamente inocua, Cada ser tendrá su momento particular, incluso su obra particular, o un fragmento específico en donde una obra lo conmocionó. Recordando a Lipps, –o al propio Rizzolati en su variable neurobiológica–, la lectura e identificación es una internalización de fenómenos ajenos que los volvemos propios. A lo que nos sometemos cuando el arte nos toca es a un entendimiento natural de mi humanidad, y esos son los problemas a los que apelan los hermanos Moon y Bá en el devenir de su novela gráfica, y de ahí que, como experiencia personal, se sienta uno aludido.

¿Cómo funciona? Usando el sigilo como estrategia, es decir, se nos va enraizando en la mente sin nosotros abrir la puerta de par en par, es un encantamiento envolvente pero sutil, ahí reside el verdadero poder del narrador, la pericia del artista. Bras es presentado ante ti, vas conociendo sus miedos, creando una identificación, pues en algún punto todos somos como él, tenemos sueños incumplidos, amores pasajeros y permanentes, derrotas apabullantes, pérdidas cuantiosas, dudas que nos carcomen. Cuando menos lo esperas, así ocurre en la ficción, cada sablazo en el trayecto de Bras, se convierte en un golpe directo a quienes lo acompañamos páginas tras página. Hemos cogido el ardid, el enamoramiento está completo.

Así, llegará el momento en el que seremos el niño que vuela una cometa en el episodio de los 11 años; el anciano que está frente al mar a los 76; el joven que se deja seducir por una lugareña a los 21; el hombre que es padre por vez primera a los 41; el que alcanza cierto éxito a los 38.



Instante antes de una de sus muertes, un Bras en plena infancia se entrega al goce del juego. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p. 128.

No se puede soslayar que gran parte de las respuestas ante *Daytripper* se pueden fundar en correlatos y en correlaciones propias, en acoplamientos de lo que vemos en relación con lo que sentimos, así funciona en este sentido la narrativa a la que hacemos mención en este ensayo, ¿por qué funciona así?, porque finalmente, morir es un hecho que a todos los humanos nos sucederá, porque varios de los elementos de la historia, ensalzados de forma poética, ocurrieron u ocurrirán, tarde o temprano perderemos a un ser amado, seremos rechazados, nos enamoraremos, quizás enfermemos, o recibamos alguna lección importante de una figura a la que respetemos. Lo interesante es que *Daytripper* no receta pedazos de vida que se pueden equiparar a la nuestra, lo que al final deja impronta es la experiencia perceptiva integradora, es decir “momento

de unidad" de la obra, que se percibe como un todo cuando damos vuelta a la última página y nos liberamos del relato, incluso sin recordar detalles, solo entregados a la sensación de lo que acabamos de presenciar.

Podemos reconocer, desde el punto de vista filosófico, el valor de la obra como la apertura al otro –cumplido de cabo a rabo–, así como el valor de la obra como alegoría y símbolo, un juego al que constantemente nos refieren durante el trayecto literario del que tomamos parte. Es en el cierre de la lectura, cuando nos percatamos de ese proceso mental que implica la proyección de nuestra propia vida emocional y psicológica partir del relato, lo que hemos definido ya desde Lipps como el *sentido interior embelesado de la unidad de imagen y contenido*.

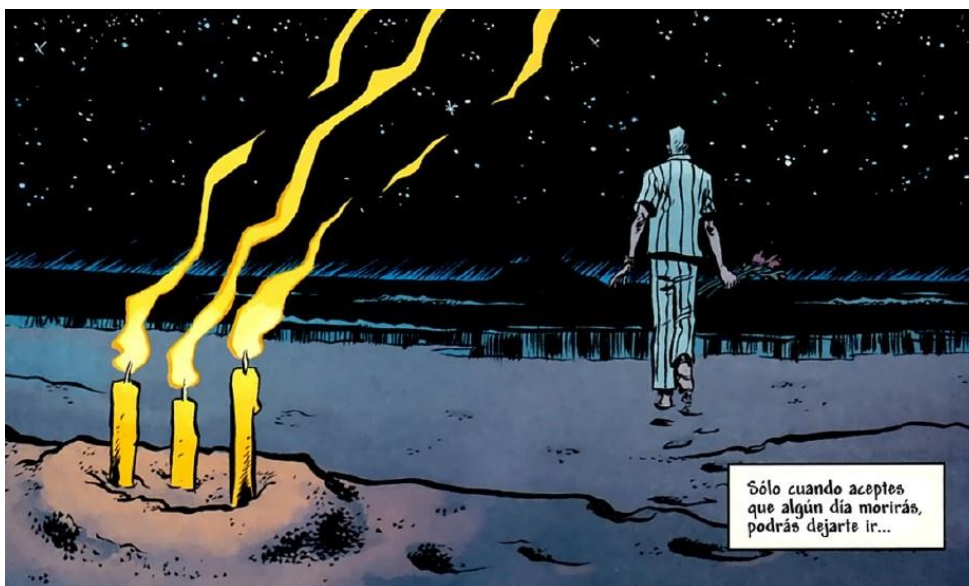
En la obra escrita o gráfica, el trasplante o el viaje al interior del objeto artístico que pregona R. Vischer (*Zufühlung*) sucede en la inmersión directa sobre las páginas, ahí no hay una reflexión o una identificación emocional consciente, simplemente nos entregamos al relato, puede ser que en determinados pasajes algo nos ocurra y nos detone cierta actitud introspectiva o devenga una respuesta determinada (*Nachgefühl*), eufórica, reflexiva, perpleja, etcétera, pero estas son sensaciones fragmentadas, el sentimiento empático definitivo (*Einfühlung*) ocurre en el alumbramiento, a veces en el cierre o cerca del desenlace, otras cuando dejamos de lado el texto, es ahí cuando hay una vuelta al punto de partida, a la disolución del yo. Es precisamente aquí cuando se torna claro esa propuesta gráfica a la que aludimos el inicio de este capítulo, es decir, el efecto de unidad trasciendo lo literario, y se funda también en lo visual, es cuando vemos como el punto de fuga "envuelve" tanto al personaje como al espectador-lector de la imagen-texto para dar reposo a la experiencia de la *Einfühlung*.

El arte, y en este caso la historia a la que nos enfrentamos impulsa a extraer los fundamentos vitales de su propio contenido, hay, en un estilo muy parecido a como lo hacían los románticos, una pre-figuración del alma humana, y una tendencia hacia lo sentimental y hacia lo espiritual, las cuatro figuras mirando al horizonte presentadas el arranque así lo indican, así como las constantes referencias a los enredijos existenciales del protagonista Bras, quien al final pasa todo su devenir tratando de descubrir qué es lo que había que entender de la vida, y más aún, "cómo" había que entender lo que acontece en la vida, de ahí el carácter propio de la peripecia, es decir, lo que iba a ocurrir, ocurre, pero de otro modo, era inminente la muerte, pero no como la esperábamos, y lo mismo pasa con cada acontecimiento de la vida, incluso sus nimiedades, todo se acomoda de un modo misterioso, las penas y los gozos, hasta el inevitable final.

Finalmente, el personaje de Bras aprende muchas lecciones en su paso al conocimiento, y los autores no dudan en compartir algunas de ellas con el lector: "*Bras averiguó que, en realidad, el hogar no es un lugar físico, sino un grupo de elementos formado por la gente con la que vives, una sensación, un estado mental*"¹³⁰,

¹³⁰ Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper*..., p. 245.

mencionan en el desenlace. El arco narrativo, así como el proceso de aprendizaje y transformación filosófica del héroe del relato llega a su base última al mismo tiempo que el trayecto vital –ya decía Platón que aquellos que filosofan en el recto sentido de la palabra se ejercitan en morir–. Bras se planta frente al mar y hace un último acto ceremonial a la usanza de la religión de los orishas, al igual que otros momentos trascendentes, se encuentra de espaldas y hacia el punto de fuga invitándonos a ser él, a integrarnos con la viñeta, pero su cuerpo camina hacia el fondo, como en una marcha hacia el infinito inasible. Es entonces, cuando arriba la liberación plena, la comprensión de la verdad, cuando entiende su propia muerte, la entrelaza con su sueño y se deja ir sin oponer resistencia, dejando a su descendencia la certeza de saber que ya no es necesario para ellos, pues ya ha dado todo lo que tiene que dar.



Bras frente al mar, al final de su vida. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p. 245

Antonio Caso ha argumentado que el arte no puede ser un producto de una conciencia moral, que no es ni ético ni racional, sino que es lo estético, y puede que así sea durante su construcción y en la primera inmersión en sus profundidades, es decir, el fluir de la historia está cimentado más en un hacer que en un pensar o en un aleccionar, sin embargo, y creo que ese es el valor de un arte efectivo y adecuado como *Daytripper*, cuando el saber preventivo de la historia o la consecuencia moral de ella surge de modo casi espontáneo, no como parte de un constructo impuesto, sino elaborado por el propio lector, quien llega a sus propias conclusiones tras asimilar la obra, es cuando podemos decir que se logra manifestar el mundo del autor en el receptor, en una suerte de identificación intersubjetiva. misma que ocurre si y sólo si, hasta que hayan transcurrido todos los capítulos, cuando una obra se siente redonda y bien concluida, lo que posibilita entender a plena conciencia la situación del personaje central y nos hundamos en el océano de la finitud al que el mismo accede.

Lipps, diría que ese momento en que nos identificamos al máximo con el relato, se da gracias a la *Einfühlung*, es decir, es claro que ahí hay una relación entre algo que no

soy yo y un sentimiento inmiscuido –que dependiendo del lector puede ser plenitud, perplejidad, tristeza, nostalgia, comprensión, regocijo, etcétera–. Pero al final de cuentas, esta impresión inmediata en mí, que proviene de un objeto distinto de mí, lo único que hace es expresar algo interior propio de mí, una comprensión que quizás yo ya tenía, de otras vivencias, de otras lecturas, de otras reflexiones, y que fueron confirmadas a través de la experiencia estética gozada en una particular obra, que recupera todo eso que nos incumbe como seres humanos.

Lo onírico como ‘epojé’ estética

La mañana que comienza es el instante en que dejamos de soñar, es la puerta de salida del mundo de lo intangible. Justo inmediato al despertar, aún recostados, es cuando se presenta la oportunidad de fijar en nuestra mente lo que soñamos, lo que resulta más trascendental lo vamos embonando como piezas de rompecabezas, lo demás se evapora. ¿Qué ocurre cuando ese despertar está compuesto de materia onírica?, ¿cuándo caemos en un falso despertar, para percatarnos, no sin cierta desesperación, que continuamos en los territorios del sueño¹³¹.

El sueño en una historia puede funcionar como una estrategia narrativa efectiva, que permite explorar distintas dimensiones psicológicas de los personajes. Inserto en un relato, es el reconocimiento total de parte del lector de la suspensión de incredulidad o de la aperccepción puramente cualitativa. Reconocer un sueño en la ficción una entrega incondicional al acuerdo de confianza entre autor y lector.

En *Daytripper*, llegamos ahí en el capítulo 9, es prelude del final de nuestra historia –decimos ya ‘nuestra’, porque a esas alturas ya nos apropiamos de ella–. Este capítulo funciona como una especie de abstracción sobre todos los temas tocados a lo largo de la novela gráfica. En los primeros momentos, Bras está inmerso en un sueño en el que se pasea con la diosa Iemanjá en una barca en Salvador de Bahía (una clara referencia al capítulo 2 cuando realizan un viaje de juventud), la entidad le indica que el bote en el que están es su vida y que las canastas con ofrendas que flotan a su alrededor son sus deseos y aspiraciones, finalmente lo invita a dejar de ser un espectador, a despertar y vivir su vida. El capítulo es una suerte de caja china o muñeca rusa –una técnica frecuente en distintos tipos de narrativa. Basta recordar los cuentos de *Las Mil y Una Noches*–, donde despierta de cada sueño solo para percatarse posteriormente que está de nuevo en otro sueño.

¹³¹ El sueño que parece real, o incluso el sueño dentro del sueño, es decir, el metasueño, es un recurso que ha sido utilizado dentro de la literatura, Shakespeare en *El Sueño de una Noche de Verano* o Calderón de la Barca en *La Vida es Sueño* hicieron uso de él, lo mismo que Lewis Carroll en *Alicia en el País de las Maravillas*. En el cine se hace alusión a ellos en *El Origen (Inception)* del director Christopher Nolan, o en *Despertando a la Vida (Waking Life)* de Richard Linklater, esta última trama sigue a un “onironauta” o explorador del sueño, quien va encontrando seres peculiares en un camino en el que no consigue despertar.



El metasueño: Varias veces intenta Bras despertar en el capítulo del sueño e invariablemente, se percata de que siempre cae de nuevo en el mismo sueño. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p. 214.

Cada nuevo despertar hace referencia a uno de los capítulos ya visitados a lo largo de la obra. Así, una charla en la cocina con el amor de su vida y su perro, se convierte en otro exhorto para “vivir” cuando todo se comienza a inundar; luego lo vemos sentado adormilado en la redacción del diario donde trabajó, donde se enfrenta a la duda y la incertidumbre de sus posibilidades como escritor, de su vacío vivencial como para transformarlo en una historia que merezca la pena; vuelve a despertar ahora a bordo de un avión, donde su mejor amigo Jorge lo interpela y lo transporta como por arte de magia a un acantilado, a unas dunas, y finalmente a verse a sí mismo volando una cometa en la infancia, y lo invita a tomar una decisión: en la metamorfosis a niño reconoce a su padre, y comienza una suerte de meta relato y diálogo con su niño interno, en el que parece hablarle directo al lector, para explicarle, de manera muy simple y clara, de qué va su historia:

–Pues, creo que es una historia sobre la muerte.

–¿La muerte?

–En realidad es sobre la vida, pero la muerte juega un papel importante.

–No me gusta la muerte.

–A nadie le gusta. Pero la verdad es que nos guste o no, todo mundo se muere. La vida es como un libro, hijo. Y todo libro tiene un final. No importa cuánto te guste ese libro, vas a llegar a la última página y se acabó. Ningún libro está completo sin su final, y una vez que llegas, sólo hasta que leas las últimas palabras descubrirás que tan bueno es el libro, es cuando se siente real.¹³²

La última muñeca rusa fuera de su caja será la invitación a vivir al final del libro, para percatarnos que tan real se sentirá. La postal de cierre es Bras, con rostro anciano, frente a su máquina de escribir, en el centro del cuadro lo percibimos diminuto, escribiendo su propia necrológica y reconociendo esa capacidad de ensoñación como una guía para su vida, *mis sueños me dicen quién soy*¹³³, afirma, mientras que se cuestiona los límites de su propia humanidad, es decir, pese a su ancianidad, no posee

¹³² Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p. 217 y 218.

¹³³ *Ibidem*, p. 223.

la certeza de haberse hecho las preguntas existenciales correctas, y ante la cercanía de la muerte, tampoco tiene la esperanza de que obtendrá las respuestas. Está igual que al principio, pero con una capacidad de comprender su pequeñez, lo que a la vez lo convierte en una persona distinta y con más sabiduría –aunque eso será una conclusión nuestra como lectores no del propio personaje, este, al contrario, se regocija con actitud filosófica en su ignorancia–.

Mención especial merece el entramado de las viñetas en este capítulo, algunas de las viñetas parecen contenerse en el interior de otras, como para resaltar el estilo onírico de la narración. Los callejones que indican la transición de acciones se mantienen, pero en cada cambio de situación, el orden de algunas cajas parece estar dentro de un marco referencial mayor. De igual forma, cada abertura a un momento distinto del sueño parece estar indicada por una paleta de colores particular. Finalmente, a diferencia del resto de capítulos, aquí el título sólo es indicado hasta el final. La estructura tiene pasos de momento a momento, de acción a acción, o de escena a escena, sin embargo, la estructura amplia del capítulo se basa en una transición *non-sequitur*, en la que no hay ninguna relación lógica de un grupo de viñetas a otras.

El sueño entonces se constituye en clímax, en momento anunciante de la culminación, en revelación de que tanto el relato de Bras, como el nuestro, pueden ser el mismo, y que a cada uno le llegará la hora de enfrentar por sí mismo la circunstancia de la extinción definitiva, aquí ya la consideración estética se ve por completo rebasada por lo que la obra intenta advertirnos, estamos tan perdidos en el objeto contemplado que lo posible y lo imposible realmente dejan de tener relevancia, estamos ante un instante de *objetividad estética*, abiertos por completos a un mundo sin limitaciones y entregados al mundo del artista creador.



Un paisaje onírico y una recapitulación en la que confiesa, pese a su edad, su candor ante la vida. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p. 223.



Bras, después de escribir sobre los otros (y morir por los otros), al final del camino, decide escribir sobre sí y tomar el poder sobre su propia muerte. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p. 223.

El elemento onírico es así la fuga final y definitiva de un relato que apela a lo real pero siempre salpicado de elementos fantásticos, es la constatación de que, como aduce Antonio Caso, a través de la empatía estética, del lenguaje poético y ayudado aquí por el valor de la ilustración, es posible alcanzar la misma actitud psicológica de una experiencia mística. Líneas atrás enumeramos la composición capitular de *Daytripper* y sus respectivas anclas narrativas, todos armonizadas a través de un ritmo, una jerarquía y una conjugación simbólica, todos estos factores combinados (la unidad en la variedad) lo que hacen es arrojarnos a nuestra propia *Einfühlung*, a un instante de sublimidad en el que unificamos el yo y el mundo con el objeto estético.

Analogía, empatía y cotidianidad

Sobre las páginas finales, Moon explica en sus propias palabras, la intencionalidad de *Daytripper*, como para dejar en claro la mano autoral y su deseo de tocar fibras más allá de lo iconográfico o de lo técnico: *cada referencia, cada foto, cada color y cada personaje, todo fue creado para reproducir sentimientos. La sensación de estar vivo, feliz, solitario, temeroso o enamorado. Queríamos generar la sensación de que la vida estuviera sucediendo allí misma, frente a cada uno de nosotros, y que la estábamos viviendo. Y la vivimos. Y a veces morimos para probar que vivimos.*¹³⁴

Esta declaración nos confirma que la voz del poeta no aspira al concepto de validez, sino a la impresión y al afecto, a la generación de emociones, pues esto garantiza la existencia absoluta e intemporal en la nave de los tiempos. En este sentido, ¿dónde está el convivir estético en *Daytripper*? Pues justo ahí, en el espacio que señala Moon, donde habitan los valores humanos y sólo siendo posible a través de la entrega incondicional al relato, de la confianza cedida y de la capacidad de hacer, por medio de la empatía, la analogía de lo contado con nuestra vida interior.

Las analogías sobre la vida individual que enarbola *Daytripper* no están ocultas, sino que saltan en cada página que avanzamos, en cada frase y coyuntura que se nos presenta. Ahí yace el deseo de trascendencia: *pensé que iba a vivir la vida al máximo y que luego escribiría sobre ello*; el anhelo del enamoramiento, del eros: *ella era la*

¹³⁴ *Ibidem*, p. 252 y 253.

*criatura más hermosa de la tierra...su cabello lo decía en ese idioma que sólo el cabello puede hablar; el afán por tener vivencias memoriales: ese es el único momento que permanecerá conmigo cuando los demás se hayan desvanecido, el único que hace que los demás valgan la pena; la búsqueda de la amistad: los buenos amigos no se van tan fácil, se quedan contigo adheridos a tus recuerdos, como fotos en la pared; el ansia de escape de un mundo que nos agobia: En tiempos como estos buscamos consuelo en los placeres más insignificantes. Cosas que agradecemos que haya inventado el hombre. No importa de dónde vengas o cómo te sientas... siempre habrá paz en una taza de café cargado*¹³⁵.



(..) *Ella era la criatura más hermosa de la tierra...tras un encuentro fortuito en un supermercado, Bras recibe el flechazo fulminante del amor a primera vista.* Fábio Moon y Gabriel Brá, *Daytripper...*, pp.75 y 77.

La potestad del símbolo y su representación gráfica

El símbolo siempre es más de lo que a simple vista es, recordando Goethe *–la cosa sin ser la cosa–* y a Vischer padre, en sus visiones sobre lo simbólico, podemos decir que estamos ante un funcionamiento a dos fuegos, en el que conviven expresión y significado, el primero ligado a la experiencia sensible, el segundo a la reflexión inferida, ambos vinculados partir de un punto de comparación.

Quedando establecido entonces, que una relación simbólica es mucho más que una relación cognitiva experiencial o que una impresión sensible emocional por separado (es más bien la relación armónica entre ambas) y a sabiendas de que el arte, expresado a través de la literatura y la novela gráfica, es de las actividades que más se vale de esta relación *–quizás junto a la religión, la antropología y el psicoanálisis–*, es menester indagar de qué modo se manifiesta el acto simbólico en una obra como *Daytripper*, es decir, identificar la conjugación entre el contenido y su expresión.

¹³⁵ *Ibidem*, pp. 22, 77, 64, 159 y 72.

No ahondaremos más en el juego literario de las muertes reiteradas y su valor como metáfora, pues es algo que hemos venido revisando reiteradamente a lo largo de estas páginas, sí, en cambio, nos valdremos del sentido gráfico de la obra –el medio por antonomasia por el que se comunica un símbolo–, y las representaciones mitológicas que se alimentan de añejas tradiciones, y que operan como potenciador y amplificador del corpus discursivo de la obra.

Ya exploramos la alegoría del hombre frente al abismo y la inmensidad, sus equivalencias con el Romanticismo y el arte de Friedrich, entendiendo que la imagen de un ser diminuto frente a un escenario majestuoso nos remite a un sentimiento de magnificencia y sobrecogimiento, a la relación con lo natural y lo divino. Valgámonos ahora de tres iconografías y referencias simbólicas que se muestran en varios momentos y que están ahí por la labor del artista-demiurgo, en este caso Moon y Bá, ambos artífices y ordenadores del universo ficcional, no de forma causal ni arbitraria, sino con una determinación atada a la línea narrativa y a la cultura a la que pertenecen.

La barca, la diosa y el condenado

La primera e inmediata referencia simbólica de *Daytripper* tiene que ver con el ritual de lemanja, que se exhibe en el Capítulo 2 de la novela gráfica y regresa más adelante en el penúltimo episodio. La ceremonia está tomada de un evento real que sucede cada 2 de febrero en la playa Rio Vermelho (Río Rojo) de San Salvador de Bahía, Brasil, y forma parte de uno de los ritos del candomblé o la mitología yoruba (religión animista de origen nigeriano que llegó a América durante la época del tráfico de esclavos) en el que se le rinde pleitesía a la Diosa del Mar. En la orilla, barcas de viajeros se llenan con ofrenda como flores, collares, monedas y otras figuras, que serán llevadas mar adentro a los dominios de esta orixá. La madre de los peces, que representa la sapiencia, el génesis y la continuidad de la vida, pero también la volubilidad y el capricho, tomará los regalos y cumplirá las peticiones, pero en ocasiones se enamorará de alguno de los navegantes, y cuando lo desee, se lo llevará al fondo del océano para convertirlo en su consorte, tal y como le ocurre al protagonista Bras.



Al inicio del capítulo segundo de la obra, Bras sueña con la figura de la Diosa lemanja sobre una barca, mientras esta se cepilla el cabello y lo invita a visitarlo. Luego conocerá a una exótica mujer de la que se enamorará y fungirá como la representación terrenal de la orixá. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p 35.

El mar es fuente de construcciones simbólicas en numerosas culturas, basta recordar a la deidad del océano Váruna en el hinduismo, a Poseidón en la mitología griega, Mamacocha para los incas, o sin ir más lejos a Tatei Haramara, la diosa creadora de la vida en la cultura wixárika. Pero el evento de *Daytripper* también nos remite la barca de Caronte, el encargado de llevar las almas errantes a los infiernos de Hades, mito que fue recogido por Virgilio en la Eneida y más adelante por Dante Alighieri en la Divina Comedia. Bras es recogido en una barca por un hombre delgado y sombrío de facciones desdibujadas que lo llevará al encuentro fatal con la diosa.



Tres instantáneas previas a la segunda muerte de Bras, cuando es llevado por un lanchero hacia Iemanjá y fallece ahogado. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper*..., p 53, 54 y 55.

Este tipo de sucesos, de gente que cae de las lanchas que los transportan durante la festividad o de pescadores que mueren en altamar es parte del imaginario popular brasileiro, y se dice que son llevados por lemanja, como se muestra en el tema "Conto de areia", de Toninho Nascimento y Romildo Bastos:

*O vento que rola das palmas
Arrasta o veleiro
E leva pro meio das águas
De lemanjá
E o mestre valente vagueia
Olhando pra areia sem poder chegar
Adeus, amor*

*Adeus, meu amor
Não me espera
Porque eu já vou me embora
Pro reino que esconde os tesouros
De minha senhora*

*El viento que rueda de las palmas
Arrastra el velero
Y lo lleva a la mitad de las aguas
de lemanja
Y el valiente maestro deambula
Mirando la arena sin poder alcanzar
Adiós, amor*

*Adiós, mi amor
no me esperes
porque ya me voy
Para el reino que esconde los tesoros
de mi señora*

El niño y la cometa

Volar cometas es uno de los juegos más recordados de la infancia, es una práctica que tiene siglos, desde que los chinos la inventaran y luego pasara a Europa a través de las expediciones de Marco Polo. En el pasaje en que Bras retorna a sus años infantiles, cuando recuerda los domingos en el campo que pasaba con su familia, uno de los símbolos de esa inocencia y candor es precisamente ese atrevimiento de surcar el cielo a través del hilo y la madeja. Si de retratar la felicidad se trata, el vuelo de este sencillo artefacto parece ser la ocasión perfecta: Ahí podemos encontrar la libertad personal, la aventura, la agilidad, pero a la vez la vulnerabilidad, construida con papel fino y varillas ligeras tan solo una delgada fibra lo une a tierra y cualquier cosa puede destruir una cometa, una ráfaga de viento, la lluvia, o puede quedar destruida en medio de cables y perderse para siempre.

La narración de ese capítulo habla de cómo Bras llegó al mundo en medio de un apagón, de ahí que su madre lo considerara un milagro, a continuación, se presenta la vastedad del mundo familiar reunido en la casa de campo de la abuela, y esos espacios en donde entre animales, juegos, naturaleza y comilonas, todo parecía sencillo y divertido. La fugacidad de la vida vuelve a aparecer como temática recurrente de la historia, y el cometa que conducirá a Bras a la muerte luego de que se enrede en unos cables de alta tensión eléctrica es la representación más clara de este buscar la vida a través de la muerte al que alude en cada uno de sus cierres episódicos *Daytripper*, o de este manejo narrativo y técnico de la peripecia, en la que como lector esperamos que se cumpla una condición dada desde el planteamiento del relato, así que la siguiente vara por cruzar es "cómo" se cumplirá la misma.



El capítulo de los 11 años de Bras, es el que retrata la inocencia, la libertad y las amplias posibilidades vitales, así como la huella de la familia en nosotros. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p. 126.

Volviendo al recurso simbólico de la cometa, el cual se replica en varias culturales, vale decir que, en México, en la zona del Istmo de Tehuantepec los cometas o papalotes son los vehículos que ayudan a que las almas regresen a la tierra en el festejo del Día de Muertos, por eso sus colores y formas llamativas. La palabra es poética en su origen y sonoridad, *papalotl*, vocablo proveniente del náhuatl que significa mariposa. Es tan lúdico y liberador imaginar el vuelo de este juguete de hilos, tela o papel, que pareciera que España y Latinoamérica se han esforzado en nombrarlo de forma excepcional: papaventos en Galicia, milorcha en Asturias, barrilete en Argentina, pipa o pandorga en Brasil y Uruguay, piscucha en El Salvador, chiringa en Cuba, en algunos estados de sureste mexicano se conoce como papagayo, lo mismo que en Venezuela, donde también se le dice volantín –el escritor venezolano Luis Brito García ha escrito un cuento, Helena, en el que conjuga un amor primerizo con las instrucciones para construir y volar una cometa–. La cometa es un elemento que cumple de manera cabal el uso literario y simbólico, y como tal, fortalece ese lazo de afinidad entre obra y lector, para abonar, mediante el ejercicio estético, a la construcción de la empatía con la obra.

El hombre bajo el árbol

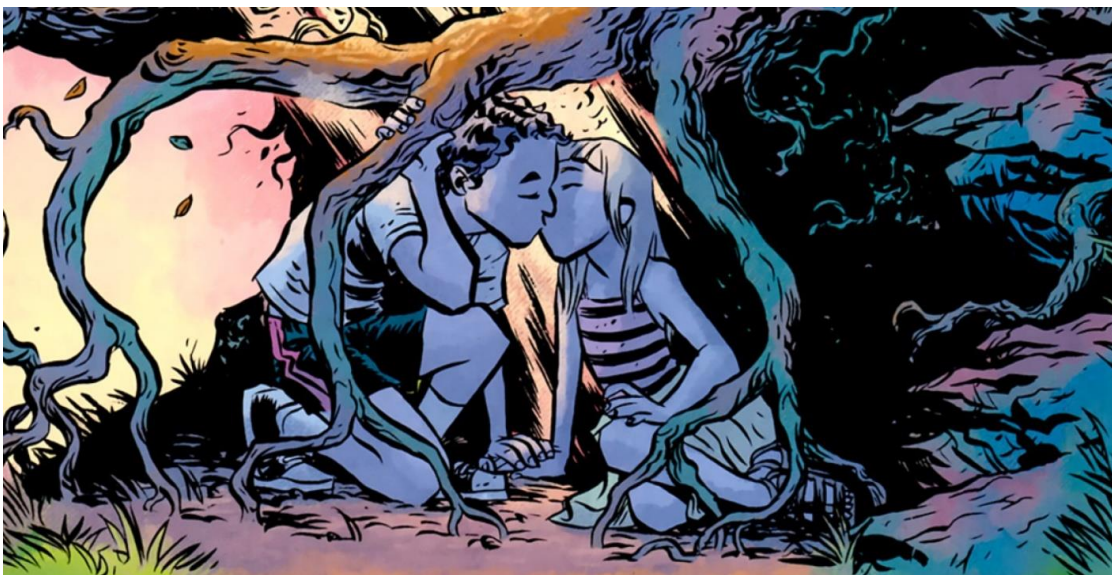
Benedito, el padre de Bras, es un hombre taciturno e introspectivo, como muchos escritores, busca la soledad y un espacio privado para ordenar sus ideas y ordenar el crisol de sus palabras. En sus escapes a la naturaleza, en el rancho, encuentra ese lugar especial bajo la sombra de un árbol y nos regala un elemento simbólico que será retomado después en el capítulo del sueño. Apenas y llega a su casa de campo, Benedeto se refugia con libreta en mano debajo de un frondoso árbol y se olvida de todo, incluso de su familia.



La escena bajo el árbol se dibuja como un rito de admiración de su hijo Bras, quien lo mira a la distancia. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p. 114.

El árbol desempeña un rol central en muchas tradiciones, representa protección, sabiduría, abundancia, crecimiento, regeneración y fuerza, es el eje entre los mundos y dador de vida. Su simbolismo es fundamental en culturas originarias de Asia Menor y Medio Oriente (asirios, armenios, egipcios y persas lo consideran en su cosmogonía); en la mitología cristiana existe el árbol del bien y el mal, pero también el árbol de la vida es representado como el amor de Dios; para los mayas, la ceiba es el árbol central del mundo, en el Popol Vuh, se establece que en sus raíces se ubica la morada de los muertos, en su base la tierra que habitamos los seres vivos y en sus ramas la morada de los dioses. Isis y Osiris surgieron del árbol de acacia de Saosis, En la tradición del pueblo Lakota, la Danza del Sol se lleva a cabo alrededor de un árbol: Durante la ceremonia, que se practicó inicialmente en el norte de Estados Unidos, los danzantes realizan su ritual de sacrificio –en el que pasan cuatro días bailando en el círculo ceremonial sin tomar agua ni comer, además de que se hace pequeña una ofrenda de piel–.

La referencia más conocida popularmente es quizás la iluminación de Siddharta Gautama, el Buda, ocurrida bajo la sombra de una higuera, hoy conocida como el árbol Bodhi. Así, siendo una especie de Buda del intelecto, Benedito, cobijado bajo la sombra de un árbol, encuentra la inspiración literaria; un par de metros abajo, bajo su raíz, Bras dará el primer beso de su vida. Es ahí en ese mismo sitio, varias páginas adelante, durante el pasaje onírico, donde padre e hijo se reencuentran más allá del tiempo y de la muerte.



El primer beso fue dulce, puro y rápido, según recuerda Bras. Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper...*, p. 123

Del símbolo a la empatía

Todos los detalles, referencias y recuentos mencionados no refieren aún al valor sentimental de la obra, al detonador de empatía, confirman, en un inicio, las coincidencias simbólicas con otras tradiciones que han utilizado la misma expresión o el mismo icono en otro lugar, en otro tiempo, en otras condiciones, y apuntan hacia la pertenencia a una cultura y especie humana con rasgos comunes, que representa ideas, conceptos y características enraizadas en iconografías que configuran la creencia poética, la cual dotará de significado al símbolo. Como datos valiosos nos iluminan el camino, como referencias antropológicas nos dan un argumento de defensa, pero no nos solucionan aún el problema estético. Entendemos las analogías porque otros las han estudiado y recopilado, pero este entendimiento no es todavía *Einfühlung* en pleno, aunque es un elemento que la preconfigura.

Gran parte de la emoción desatada, del hechizo que nos domina al enfrentarnos a la obra gráfica, procede de una combinación de formas y colores, de relatos y acontecimientos que nos conmueven y forman un todo, una suerte de armonía, sí con una disposición para simbolizar los objetos representados, pero sólo una vez que hayamos atravesado por el umbral del goce estético, una vez que estemos entregados, que seamos prisioneros del relato aún contra nuestra voluntad, habitantes de un mundo ideal aislado y existente en sí, sólo tras ese instante, conviviremos con el símbolo estético que se constituye como esencia del arte. Amamos una canción por las fibras que los sonidos, el canto y la letra nos transmiten, el análisis de la estructura y de los símbolos que utiliza, incluso de las metáforas o historias que nos cuenta, nos pueden dar una razón nueva para amarla posteriormente, pero antes de descodificarlos, aún la amábamos como parte de un acto de entrega irracional.

El contenido simbólico de la obra gráfica es todo aquello que el artista pone en la obra, pero no tiene que explicarlo como una lección, sino que lo medita o lo especula pero

no lo comunica de forma directa, referenciada y consciente, sino que de algún modo se filtra en el modo en que perfila sus imágenes y palabras, en cómo proyecta un paisaje o enuncia un verso, y entonces es descifrado en un encuentro posterior por el espectador: lemanja puede significar la continuidad de la existencia y su caprichoso devenir; el cometa puede representar la libertad y la inocencia del individuo; el árbol puede manifestar la protección y el crecimiento. No obstante, en la contemplación primaria nosotros solo vemos a un hombre sobre una barca, a un niño volando una cometa y a un hombre sentado bajo un árbol, como diría Lipps, *nada está dado inmediatamente en los elementos sensibles que tenemos ante la vista*¹³⁶.

Para obtener las representaciones debemos acudir al mundo conceptual, a elementos extra-estéticos dirá Lipps¹³⁷, los cuales habitan fuera de la representación ideal y sensible. Todo comentario sobre una obra de arte, inclusive el comentario filosófico, es extra-artístico. La cuestión estética entonces no es que comprendamos la simbología, que identifiquemos los trazos y su técnica, o que nuestra cultura general individual identifique con facilidad como podemos representar simbólicamente la libertad, el conocimiento o cualquier otra virtud, es simplemente que haya una conexión, un abandono al contenido de la obra durante la contemplación, o sea, una construcción empática (Einfühlung), una suerte de amor narrativo sin contemplaciones.

¹³⁶ Theodor Lipps, *op. cit.* p. 86.

¹³⁷ *Ibidem*, pp. 85-89.

Conclusiones

El valor de las historias en la intersubjetividad

Un espejo es una superficie completamente lisa y opaca, capaz de rebotar toda la luz que recibe, lo que vemos en él, cuando nos vemos a nosotros mismos, no es otra cosa que la luz reflejada, dado que sus ondas mantienen el mismo grado de curvatura y vergencia que las ondas originales (en dirección igual pero opuesta), por esto, es posible que los objetos reflejados mantengan las mismas características físicas de origen. Lo que vemos no es el objeto físico, sino una energía que lo emula.

A nivel ontológico, la experiencia intersubjetiva funciona como ese espejo, es un proceso recíproco en el que la conciencia y el conocimiento del otro se comparten para constituir el "nosotros". Ya hemos dicho que Hume mencionaba que los hombres son espejos de los otros hombres y que sus reflejos van concatenándose de ser en ser. Más allá de constituirse este como un tratado de ontología, un camino bastante andado por otros, en estas páginas intenté comprender por vías poco ortodoxas los mecanismos intersubjetivos que subyacen en la vivencia ajena, entendiéndola desde el gozo estético. Es decir, el camino fue a través de la empatía y la conexión emocional que subyace entre el autor de una obra artística y el receptor, obra que se constituye como un territorio de construcción de subjetividad compartida, es decir, de intersubjetividad. El espejo que es el otro, sin ser el otro.

Tras una larga exploración y el paso por distintos estados y modos de percibir la obra de arte –el estado catártico, el estado imitativo o mimético, la fruición, el juicio y el sentido, la interpretación simbólica, la epojé estética donde se manifiesta la empatía, y la misma empatía asimilada como sentimiento místico–, es notorio que la cadencia narrativa puede traducirse en una seducción que nos arroja hacia la experiencia intersubjetiva usando la misma empatía (Einfühlung) como vía. Para llegar aquí, fue necesario un análisis de la relación entre la estética y esta empatía, y de las estructuras propias del arte narrativo gráfico, vía elegida en este ensayo, pero también adentrarnos en los artilugios estéticos, narrativos, simbólicos y técnicos del arte secuencial o, mejor dicho, del cómic.

La exploración de la novela gráfica *Daytripper* me permitió entrar en un universo donde la estética, la empatía y la narrativa se entrelazan de manera profunda, generando una experiencia de lectura única y significativa. A través de este estudio, se ha logrado conocer los mecanismos intersubjetivos presentes en la obra, así como desentrañar la seducción que provoca la experiencia intersubjetiva mediante la cadencia narrativa. Desde una perspectiva filosófica y estética, se ha analizado cómo la novela gráfica puede ser un vehículo poderoso para provocar reflexiones sobre temas fundamentales como la vida, la muerte, el amor y la identidad. La narrativa visual de esta obra, en la que la idea de la muerte funciona como elemento aglutinador de todo el relato, se mostró

capaz de generar una conexión –aunque la apreciación artística siempre será subjetiva, existen elementos suficientes que nos hacen inclinarnos hacia esta idea–, permitiendo surgir una serie de reflexiones sobre temas universales. La importancia de la empatía como método de aproximación a los personajes y situaciones ha sido evidente, así como el impacto del goce estético y la interpretación simbólica en la apreciación y comprensión de la obra.

Daytripper nos engaña sobre la muerte, pero a la vez nos recuerda que siempre está ahí, asomándose en el camino, para en algún momento salirnos al paso. Su testarazo es brutal en el sentido de que nos hace notorio el hecho de que, no pensar en la extinción, empodera la ilusión de que la existencia es infinita. No a muchos les place que les recuerden de su fragilidad e insignificancia, ni que todo acabará eventualmente. Al final, todas las historias, hasta las más entusiastas, tendrán un desenlace fatal, pero eso no necesariamente tiene que ser trágico. Lo vaporoso de la vida también nos da otra posibilidad, la del valor de cada momento pasado y por pasar. Ante lo precario que es el permanecer intactos en este trayecto vital, aquella noche lluviosa en la que tu ropa era un manantial sumido en feromonas tras aquel largo y húmedo beso, aquel momento en que descubriste que la majestuosidad de las montañas también cautiva, aquel instante en que te descubriste fundido en el abrazo cálido y consolador de tu madre, todos ellos se transforman en partes tan entrañables de ti, que ya no concibes tu andar sin esas burbujas de ventura, tan presentes que es imposible asirlas. Somos cazadores de momentos sublimes, su carácter de irrepetibles son su mayor valor, y hace ineludible la pregunta ¿cuántos amaneceres más me tocará experimentar?

Morir entonces, y más morir de forma repetida, se consolida como un acto estético y a la vez simbólico, como menciona Foster, es una defensa contra el efecto traumático de lo real, y justo esa es la provocación narrativa que detona la *Einfühlung*, una empatía que nos vincula gracias a la muerte que todos padecemos de algún modo. Este miedo representado estéticamente, que bebe de lo literario y de lo gráfico, es fundamental porque humaniza –y aquí volvemos a la potencialidad que nos refiere Sloterdijk al principio de este trabajo–. La muerte entonces es el elemento que unifica y vivifica la metáfora, que reviste de importancia lo que se nos está narrando y nos arroja de cuerpo entero a nuestro propio vínculo empático y a un estado de sublimidad, similar a la epifanía mística a la que refiere Antonio Caso.

La tesis central de estas páginas es que esta obra en particular contenía los elementos necesarios y la cadencia narrativa efectiva para desencadenar los estados mencionados. Lo anterior se ha confirmado constatando, al menos por relatoría individual, que el arte del cómic puede generar una respuesta emocional y cognitiva en el lector, estableciendo un diálogo íntimo entre la obra y quien la lee. La importancia de la empatía como método de aproximación a los personajes y situaciones ha sido resaltada, junto con el impacto del goce estético y la interpretación simbólica en la apreciación y comprensión de la historieta.

Este trabajo ha intentado explorar de manera detallada cómo los elementos visuales y narrativos se entrelazan en esta novela gráfica. Se ha destacado la profundidad y significancia de esta obra, equiparándola con la narrativa escrita en su impacto estético. La propuesta gráfica de *Daytripper* trasciende lo puramente literario, fundiéndose en lo visual y en una expresión única que combina texto e imagen, para crear un lenguaje propio, y envolver tanto a los personajes como al lector en una experiencia de *Einfühlung*.

Se ha encontrado que la relevancia estética y filosófica de una novela gráfica radica en su capacidad para transmitir significados profundos a través de elementos visuales y narrativos. Abordar un objeto de estudio poco referido por la filosofía nos ha llevado a descubrir nuevas formas de análisis y comprensión del arte secuencial. El valor del símbolo en la estructura narrativa de una novela gráfica ha sido fundamental para la construcción de significados y la conexión con el lector.

Se ha pretendido abordar la complejidad del cómic como objeto de estudio desde la filosofía, destacando la falta de aproximaciones académicas en este campo y la necesidad de considerar su valor tanto literario como gráfico, pero también estético y filosófico. Se ha señalado la importancia de reconocer al cómic como un género híbrido con un lenguaje único condicionado por el uso de viñetas, lo cual abre nuevas perspectivas para futuras investigaciones en el ámbito de la estética y la narrativa gráfica. En este sentido, este trabajo contribuye a ampliar el horizonte de estudios filosóficos y estéticos sobre el cómic, mostrando la relevancia de analizar este medio desde perspectivas que integren la experiencia estética, la empatía y la catarsis. La noción de *epojé* estética, como el instante de conexión entre obra y espectador, han sido fundamentales en la argumentación teórica desarrollada.

La paradoja es que para abordar lo que representa lo trans-límite (aquello que nos sobre pasa y está más allá), es decir, el modo intersubjetivo, debemos partir desde la experiencia enteramente subjetiva y personal del goce estético, para determinar qué implica el sentir lo otro, lo creado por una conciencia externa y saber si sentir lo otro es sentir como lo otro, el mecanismo que posibilita eso es la *Einfühlung*. Lo intersubjetivo entonces es lo coincidente, los puntos espejo, los que nos identifica a nosotros mismos y por ende construye el nosotros, pues está ahí del otro lado. Este aparente escape del mundo al que nos lleva un relato viene a ser, entonces, por contradictorio que parezca, una re-conexión con el mundo, tanto el propio como el distinto. El arte entonces no nos separa, nos integra. La narrativa gráfica es un engaño que, cierto es, puede hacer llevadera la rudeza cotidiana, pero su valor tiene la posibilidad de trascender el simple escapismo, y su lectura puede tener un enorme poder y que puede dar lugar a un auténtico conocimiento al que se llega gracias a la artimaña estética y al despliegue de lo imaginario.

Como el resto de los relatos que funcionan y trascienden, *Daytripper* miente deliberadamente, y lo hace de una manera tan efectiva, que damos por sentado las imposibilidades que ahí nos relatan. Su fortaleza radica en un principio en la técnica, en un andamiaje narrativo potente y consistente, en un sentido gramático y sintáctico adecuado, en una unidad discursiva y un trazo gráfico coherente y revelador que provoca a la imaginación, para causar así un impacto vital. Todo se amalgama de modo

crucial en la obra, sin embargo, el corolario definitivo tiene que ver con que el contenido al que nos enfrentamos deje un sabor perdurable. Cuando la epifanía joyciana desciende sobre nosotros, somos sabedores que, al hablarnos de otros, la obra al mismo tiempo se refiere al yo, se armoniza así la mirada subjetiva con una experiencia trans-subjetiva, que al final de cuentas devendrá en una vivencia colectiva que, al ser plural y referencial para todos, será entonces necesaria para vivir.

Más allá de la Einfühlung

En algún momento de este texto nos preguntamos si servía de algo conmovernos, si la relación con la ficción se puede constituir en un estímulo de lo moral en el mundo –no en vano, las fábulas intentaban siempre dejar una lección clara para sus leyentes–, y ante esta posibilidad debíamos preocuparnos más del contenido ético que del contenido poético de un relato. Lo uno puede darse sin lo otro, pero incluso, asumiendo el gozo sin la necesidad de la ética, puede ocurrir que detrás de esa potencia de empatía y vínculo, en medio de ese convivir estético, de manera natural y sin forzarlo, si la entrega es auténtica y real respecto a la subjetividad del otro, se asomen esas cargas emotivas implícitas en el receptor que lo hagan cuestionarse sobre su actuar ante sí y los demás.

Aristóteles y Jaus consideraban a la catarsis la experiencia estética fundamental, es decir, la explosión interna que detona un chispazo o una comprensión por medio del disfrute –y que lleva a una acción orientadora y, por lo tanto, ética–. Si bien, la catarsis es un elemento primordial en el flujo del goce estético, considero que la empatía es aún más determinante. Si hablamos de implicaciones éticas –algo que puede ser fruto de posibles ampliaciones académicas– la identificación de la experiencia del sujeto ajeno a mí puede tener muchísimas más repercusiones en mi actuar en el mundo. Este puede ser un punto de partida valioso para reflexionar en otro lado acerca de si hay utilidad en esta conmoción y si hay elementos necesarios para pensar que la narrativa gráfica, o incluso la ficción o el arte mismo, aportan contenidos que puedan constituirse como un estimulante ético para nuestro quehacer en sociedad –preguntas que a mi parecer no pudieron ser resueltas en estas páginas–.

Hay posturas que consideran que no, que el gozo se asume sin necesidad de dar cuenta de otros elementos –Jaus es uno de ellos–, para otros, como Aristóteles, sí es necesario preocuparse por el elemento ético cuando hablamos de poética. Theodor Lipps coincide un poco con Jaus, y considera que la conclusión elaborada se resuelve en la conciencia *a posteriori*, en la discusión y los tratados sobre la obra, o incluso, en la revisita que hagamos a esta, pero estos serán solo los ecos de la obra, resonancias posteriores de lo que en algún momento fue el primer acto revelador. *El goce estético de la obra de arte es solo el goce estético de la obra de arte, dice Lipps, cuando otra cosa sucede, cuando se introduce un nuevo elemento, en la contemplación estética, el espectador se engaña a sí mismo respecto de la naturaleza de su propio sentimiento. Piensa gozar de la obra de arte y goza con sus propios pensamientos*¹³⁸.

¹³⁸ Lipps *op cit*, p. 89.

Más allá de esta idea interesante, es necesario considerar nuestros límites. Este trabajo se restringió a explorar a la *Einfühlung* como hecho psíquico y valor estético, y asumirlo como presente en una obra de narrativa gráfica, identificando algunos de los acontecimientos estéticos, formas visuales y narrativas que fueron capaces de suscitar respuestas anímicas o transferencias sentimentales a nivel subjetivo.

Como otras líneas futuras de investigación podría profundizarse en el estudio de la interacción entre la estética, la empatía y la narrativa gráfica en otras obras del cómic. Asimismo, explorar cómo estas conexiones influyen en la construcción de identidades individuales y colectivas a través del arte secuencial, quizás añadiendo estudios de caso. La continuidad de este trabajo podría abrir nuevas perspectivas en el campo de la filosofía del arte y la literatura visual, enriqueciendo el entendimiento de la experiencia estética y emocional en la lectura de novelas gráficas.

Otro sendero que se podría explorar a futuro es aquel que tiene que ver con entender más el lenguaje secuencial del cómic, el uso de viñetas y sus transiciones que aquí solo se analizaron someramente, pues decidí decantarme más hacia el elemento simbólico y a identificar el momento estético de la obra que detona la *Einfühlung*. Entender los modos y técnicas en que opera la narrativa visual para llegar ahí podría abonar bastante a la discusión sobre el cómic y su función estética y filosófica. Es un hecho que las narrativas visuales suelen presentarse en contextos multimodales, donde tanto el texto como las imágenes contribuyen al significado, cómo podemos articular estas estrategias multimodales con un concepto como la empatía estética a través de explorar aún más el tema de la secuencialidad y el análisis visual abre al campo y da posibilidades interdisciplinarias, lo que puede ser una vía para la mejora de la comprensión social hacia la novela gráfica, entender su complejidad artística y deshacer sesgos cognitivos y prejuicios.

Anotadas las rutas de ampliación y los grandes pendientes de este ensayo, queda la constancia de la riqueza y complejidad de la novela gráfica como medio artístico, resaltando su capacidad para generar conexiones emocionales y reflexiones profundas en los lectores. Las bases para futuras investigaciones personales en el campo de la estética y la narrativa gráfica están ahí, abriendo posibilidades para explorar la interacción entre el arte visual y la empatía en la experiencia de lectura.

Las armas poéticas

A título personal, solo resta decir que considero que la relación con una obra que nos fascina es la configuración de un acto de amor que comienza en la empatía, al tocar puntos que nos trastocan. Morir en cada capítulo es recordarnos que nuestra propia vida pende de un hilo en cada paso que damos, esto le da un nuevo sentido y valor a la propia existencia. Pero además, un relato que causa efecto, como me pasó con *Daytripper*, funciona por ese modo tan certero de combinar lo sobrenatural –ese cierto apego al pensamiento mágico ancestral que activamos cuando nos entregamos a algún relato ficcional–, con la poética de lo cotidiano: un simple beso, un flechazo romántico, un viaje inolvidable, una pérdida repentina, una noche de erotismo místico, la construcción de una familia que nos acompaña en el trayecto, todos son fragmentos de

una vida, que puede ser ajena, pero también propia. Tú eres lo que yo podría ser, ese es el principio empático que se activa en esta narración.

En su concepción, este ensayo pudo estar rebosante de florituras, referencias personales y explicaciones quizás innecesarias en un texto de corte académico y filosófico, y fue necesario limpiarlo y eliminar elementos distractores que hacían más densa y tediosa su lectura –no en su totalidad, pues hubo algunas que decidí mantener, pues me parecía que demostraban un punto–. Soy de la idea –quizás equivocada– de que la academia no tiene por qué estar necesariamente disociada todo el tiempo del lenguaje natural, de la literatura y de las armas poéticas, de que puede ser vías también para acceder al conocimiento. El estilo poético nos hace más llevadero el mundo, y creo que vale la pena reflexionar sobre ello usando sí, el pensamiento riguroso, pero también la seducción de las palabras.

Somos de la materia de los sueños nos ha recordado por siglos Shakespeare, y es el arte el que nos remite a esa noción. Podemos ser parcos, prácticos, utilitarios, resolver lo cotidiano de forma tecnicista, rápida y eficaz, como exige la vida posmoderna y la sociedad industrializada, pero sólo actuar de esa manera haría que nos perdiéramos de las delicias de la metáfora o de la riqueza de un dibujo hermosamente ejecutado. Nunca será lo mismo decir “murieron y se llevaron muchos recuerdos con ellos”, que seducir con: *se fueron con una sensación cálida, tan pura como el sueño de una siesta. Sus mentes burbujeaban, chispeantes, por todas las aventuras vividas. Recuerdos que llevarían consigo para el resto de sus vidas. No es un largo viaje después de todo si vuelven a casa*¹³⁹.

¹³⁹ Fábio Moon y Gabriel Bá, *Daytripper*, Televisa Publishing International, México D.F., 2015, p. 125.

FUENTES DOCUMENTALES

Alape Vergara, Rosenberg, "Estética, Empatía y Mística", en *Misticismo y Filosofía* (Colección de Textos de Ciencias Humanas), Universidad del Rosario, Bogotá, Colombia, 2015.

Anderson Ellie, "Empathy: philosophical debates and phenomenology", en *Overthink Podcast*, <https://www.youtube.com/watch?v=bH2EjxAn0Fk&t=988s>, 7 abril de 2023.

Aristóteles, *Poética-Magna Moralia*, Gredos, Madrid, 2011.

Aristóteles, *Retórica*, Gredos, Madrid, 1991.

Barthes, Roland, *Fragmentos de un Discurso Amoroso*, Siglo XXI, Madrid, 1982.

Ballester, Sergio. *El Cómic y su Valor como Arte (tesis doctoral)*, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2017.

Blumenberg, Hans, *Trabajo sobre el mito*, Paidós, Barcelona, 2003.

Campbell, Joseph, *El Héroe de las Mil Caras*, Fondo de Cultura Económica, México, D.F., 1959.

Carl Gustav Carus, "El Taller de Caspar David Friedrich" (1835), en *Fragmentos para una Teoría Romántica del Arte*, antología y ed. de Javier Arnaldo, Tecnos, Madrid, 1994.

Cassirer, Ernst, *Antropología Filosófica*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1944.

Caso, Antonio, *Principios de Estética*, Secretaría de Educación, México D.F., 1925.

Cohn, Neil, "Visual Narrative Structure" en revista *Cognitive Science*, vol. 37, 2012.

Cohn, Neil, "Visual narratives and the mind: Comprehension, cognition, and learning", en *Psychology of Learning and Motivation: Knowledge and Vision*, vol. 70, Universidad de Tilburg, Tilburg, Países Bajos, 2019.

Concheiro, Luciano, *Contra el Tiempo, Filosofía Práctica del Instante*, Anagrama, Barcelona, 2016.

Cortés Gabaudan, Francisco (coord.), *Diccionario Médico-Biológico, Histórico y Etimológico*, Universidad de Salamanca, <https://dicciomed.usal.es/>, 2007.

De Arteaga, Santiago, "Philosophy and Neuroscience: Relation between Mirror Neurons and Empathy" en *Revista Metafísica y Persona*, núm 20, año 10, pp. 11-25, Universidad de Málaga y Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, México, julio-diciembre 2018.

- Eisner, Will, *El Cómic y el Arte Secuencial*, Norma Editorial, Barcelona, 1994.
- Eisner, Will, *La Narración Gráfica*, Norma Editorial, Barcelona, 1994.
- Escribano, Xavier, *Por Mi Dolor Comprendo... El Reconocimiento del Dolor en la Ciudad Multicultural*, Universitat Internacional de Catalunya, Ponencia del VII Congreso Internacional de Fenomenología, "Interculturalidad y Conflicto", en la Universidad de Salamanca (España), 28-30 de abril de 2004.
- Flick, Uwe, *Introducción a la Investigación Cualitativa*, Ediciones Morata, Madrid 2004.
- Freedberg, David y Gallese, Vittorio, "Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience", en *Trends in Cognitive Sciences*, vol. 8, núm. 5, mayo, Science Direct, 2007.
- Friedrich, Caspar David, "Declaraciones en la Visita a una Exposición" (1830), en *Fragmentos para una Teoría Romántica del Arte*, antología y ed. de Javier Arnaldo, Tecnos, Madrid, 1994.
- Foster, Hal, *El Retorno de lo Real*, Ediciones Akal, Madrid, 2001.
- Goethe, Johan Wolfgang von, "Sobre el Simbolismo" (1818), en *Fragmentos para una Teoría Romántica del Arte*, antología y ed. de Javier Arnaldo, Tecnos, Madrid, 1994.
- Hegel, Friedrich, "La Forma Simbólica del Arte" (1820-21), en *Fragmentos para una Teoría Romántica del Arte*, antología y ed. de Javier Arnaldo, Tecnos, Madrid, 1994.
- Hume, David, *Tratado sobre la Naturaleza Humana*, Servicio de Publicaciones de la Diputación de Albacete, Albacete, 2001.
- Husserl, Edmund, *Investigaciones Lógicas 2*, Alianza Editorial, Madrid, 1999.
- Iacoboni, Marco, *Las Neuronas Espejo*, Katz Editores, Buenos Aires, 2009.
- Infante del Rosal, Fernando, "De la mediación a la Einfühlung: la crisis de la idea moderna de identidad en el siglo XIX" en *Daímon, Revista Internacional de Filosofía*, núm. 56, abril, pp. 85-99, Universidad de Sevilla, 2012.
- Jauss, Robert, *Pequeña Apología de la Experiencia Estética*, Ediciones Paidós, Barcelona, 2002.
- Kant, Immanuel Kant, *Crítica del Juicio*, Cervantes Virtual, Madrid, 1876.
- Lewis-Williams, David, *La Mente en la Caverna*, Ediciones Akal, Madrid, 2005.
- Lipps, Theodor, *Los Fundamentos de la Estética*, Biblioteca Científico-Filosófica, Madrid, 1924.
- MacIntyre, Alasdair, *Tras la Virtud*, Crítica, Barcelona, 1984.

Martin-Loeches Garrido, Manuel, "El cerebro humano no busca la verdad: una explicación científica a por qué mentimos", en *The Conversation*, <https://theconversation.com/el-cerebro-humano-no-busca-la-verdad-una-explicacion-cientifica-a-por-que-mentimos-214810>.

Masotta, Óscar, *La Historieta en el Mundo Moderno*, Paidós, Barcelona, 1982.

McCloud, Scott, *Entender el Cómic: El Arte Invisible*, Astiberri, Bilbao, 2005.

McCloud, Scott, *Reinventar el Cómic*, Planeta Cómic, Barcelona, 2016.

McKee, Robert, *El Guion: Sustancia, Estructura, Estilo y Principios de la Escritura de Guiones*, Alba Minus, Barcelona, 2013.

Meumann, Ernst, *Introducción a la Estética Actual*, Espasa-Calpe Argentina, Buenos Aires, 1946.

Meumann, Ernst, *Sistema de Estética*, Calpe, Madrid, 1924.

Mikulan, Ezequiel, *Entrevista a Giacomo Rizzolatti, descubridor de las neuronas espejo*, (entrevista videograbada), TECtv, Universidad Nacional de San Martín, San Martín, Argentina, <https://www.youtube.com/watch?v=0K3T7A9qsX0>, 2017.

Miranda Morla, Lucía, "Daytripper de Fabio Moon y Gabriel Bá, Dibujando la Vida a través de la Muerte", en *Amerika: Mémoires, Identités, Territoires*, <https://journals.openedition.org/amerika/6382>, 2015.

Moon, Fabio y Bá, Gabriel, *Daytripper*, Televisa Publishing International, México D.F., 2015.

Novalis, *Estudios sobre Fichte y Otros Escritos*, Akal, Madrid, 2007.

Novalis, "Poeticismos" (1798), en *Fragmentos para una Teoría Romántica del Arte*, antología y ed. de Javier Arnaldo, Tecnos, Madrid, 1994.

Paredes Martín, María del Carmen, *Percepción y Atención. Una Aproximación Fenomenológica*, Universidad de Salamanca, Salamanca, 2011.

Pérez, Francisco, "Psiquiatría y Censura en el Cómic Estadounidense. Fredric Wertham y la Seducción del Inocente", en *Revista de Historia de la Psicología*, vol. 30, núm. 2-3 (junio-septiembre), Universidad Camilo José Cela, 2009.

Ricoeur, Paul, *Tiempo y Narración I. Configuración del Tiempo en el Relato Histórico*, Siglo XXI, México, 2004.

Rizzolatti, Giacomo y Arbib, Michael A., "Language Within our Grasp", en *Trends in Neurosciences Magazine*, Vol. 21, No. 5, 1998.

Sánchez Palencia, Ángel. "Catarsis en la Poética de Aristóteles" en *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía*, No. 13, Servicio de Publicaciones UCM, Madrid, 1996.

Sloterdijk, Peter, *Venir al Mundo, Venir al Lenguaje*, Pre-Textos, Valencia, 2006.

Stein, Edith, *Sobre el Problema de la Empatía*, Editorial Trotta, Madrid, 2004.

Stuart Mill, John, *Sistema de Lógica Inductiva y Deductiva*, EHK, Madrid, 1917.

Tapia, Carlos, "El Pensamiento Estético de Antonio Caso: Primer Estudio Sistemático Realizado en México", en *Solar*, volumen 15, número 2, Lima, 2019.

Vallejo, Irene, *El Infinito en un Junco*, Ediciones Siruela, Buenos Aires, 2021.

Vischer, Friedrich Theodor y Yanacek, Holly A. (trad.), "The Symbol", en *Art in Translation*, Vol. 7, No. 4, Routledge Taylor and Francis Group, Londres, 2015, pp. 417-448.

Vischer, Robert, "On the Optical Sense of Form: A Contribution to Aesthetics" (1873) en *Empathy, Form and Space, Problems in German Aesthetics (1873-1893)*, Getty Center for the History of Art and the Humanities/University of Chicago Press, Santa Monica CA, 1994, pp. 89-123.