

# Informe final sobre Kaspar Hauser: La rebeldía de la inocencia

2021

---

PROYECTUAL DIBUJO NIVEL 3  
CÁTEDRA MOLINA

---

Fabricio Germán Salvatore  
DNI: 39558742



## Índice

<b>Objetivos.....</b>	<b>3</b>
<b>Problemas.....</b>	<b>5</b>
<b>Estado de la cuestión.....</b>	<b>7</b>
<b>Fundamentación de la importancia de la investigación.....</b>	<b>8</b>
<b>Marco teórico.....</b>	<b>10</b>
<b>Marco referencial.....</b>	<b>13</b>
<b>Desarrollo .....</b>	<b>14</b>
<b>Sobre el caso .....</b>	<b>14</b>
<b>Possible conclusión.....</b>	<b>43</b>
<b>Sobre el caso .....</b>	<b>43</b>
<b>Sobre la historieta .....</b>	<b>44</b>
<b>Árbol de proyección.....</b>	<b>45</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>47</b>

## Objetivos

Los objetivos planteados para este proyecto son variados y han mutando a lo largo de los tres años de producción implicados. Por un lado, existe el objetivo principal de difundir o bien trasladar a un medio más accesible la historia real en la cual el proyecto se basa. Así como también generar reflexión sobre las temáticas que esta historia aborda. Del mismo modo los campos semánticos, que el proyecto abarca se fueron afianzando y consolidando a medida que la obra fue tomando forma. Sin contar además que el lector siempre enriquece la obra con interpretaciones que el autor puede no haber tenido en cuenta desde lo intencional.

*“[Definimos] la Obra abierta como proposición de un “campo” de posibilidades interpretativas, como configuración de estímulos dotados de una sustancial indeterminación, de modo que el usuario se vea inducido a una serie de “lecturas” siempre variables”.*<sup>1</sup>

Antes de continuar con los objetivos, es pertinente definir el concepto de campo semántico para una lectura clara y unívoca de esta sección del trabajo. Cuando hablamos de campos semánticos en términos estéticos, nos referimos a la cadena cohesiva de significantes que la obra contiene. En otras palabras, se trata de los temas generales que la obra aborda. A su vez cada campo semántico contiene distintas ramificaciones a medida que la obra se desarrolla y especifica en su discurso.

A continuación se adjunta un cuadro ejemplificando uno de los tantos posibles campos semánticos de la obra. Para este caso realizamos un cuadro de los distintos trastornos que el protagonista manifiesta a lo largo de la historia. ¿Quiere decir esto que la historia habla sobre todos estos temas en la misma jerarquía y profundidad? Claro que no, pero al hacer mención sobre ellos, se encuentran inevitablemente dentro del campo semántico y a esto se complementa una segunda jerarquía crucial que genera el lector; Dada su individualidad, cada lector pondrá su foco interpretativo en los elementos que más le hayan interpelado de cada tema. La historia, por dar un ejemplo, no impactará de la misma manera en un joven de 15 años que aún comienza a conocer el mundo y empatiza con el protagonista

---

<sup>1</sup> ECO, Umberto. (1985). *Obra Abierta*. España, Barcelona: Planeta Agostini. (p.172)

directamente, que en una madre cuyos hijos sufren patologías congénitas y ve al protagonista con una mirada tal vez más maternal.

Palabra	sema compartido	semas distinguidores
<i>Alienación</i>	[+trastorno][+negativo]	[+mental][+ego]
<i>Ansiedad</i>	[+trastorno][+negativo]	[+mental][-emocional]
<i>Retraso madurativo</i>	[+trastorno][+negativo]	[+mental]
<i>Impedimento del habla</i>	[+trastorno][+negativo]	[-físico][+mental]
<i>Atrofia muscular</i>	[+trastorno][+negativo]	[-físico]

De esta misma manera, la obra contiene otros campos más abstractos donde las palabras continentes pueden llegar a ser existencialismo, iluminismo, positivismo, racionalismo y nihilismo. Luego campos de orden pedagógico o bien histórico. No nos detendremos, al menos ahora, en cada campo posible para no desviarnos de la explicación de objetivos. Además es justo decir que la tarea estética de asignar campos semánticos a una obra es comparable a la tarea que describe Borges en “El idioma analítico de John Wilkins” donde el autor escribe sobre una enciclopedia potencialmente inagotable dada la inherente arbitrariedad de cualquier proceso clasificatorio.

*“El autor ofrece al usuario, en suma, una obra por acabar: no sabe exactamente de qué modo la obra podrá ser llevada a su término, pero sabe que la obra llevada a término será no obstante, siempre su obra, no otra, y al finalizar el diálogo interpretativo se habrá concretado una forma que es su forma, aunque este organizada por otro de un modo que él no podía prever completamente...”<sup>2</sup>*

---

<sup>2</sup> ECO, Umberto. (1985). *Obra Abierta*. España, Barcelona: Planeta Agostini. (p.85)

El objetivo de este proyecto entonces, es no tanto profundizar de forma homogénea sobre cada palabra del campo semántico, sino más bien generar diversas reflexiones en el lector sobre cualquiera de estos temas. La obra estética en su apertura busca generar que el lector tenga sus propias conclusiones sobre el caso real. Se optó sin embargo por generar un momento metafísico, donde Zarathustra se manifiesta al protagonista y a través de él, el autor deja ver algunas de sus perspectivas. Por más indivisible que sea la subjetividad del autor de la obra, esta decisión se tomó para ser lo más respetuoso y objetivo posible con los textos fuentes. Así como también para dar el espacio a que el lector pueda generar sus propias lecturas antes de saber qué opina el autor.

Por otro lado, dado que el proyecto consiste en una historieta y se trata en este caso de la primera historieta que el autor realiza, existe un objetivo tácito de justamente aprender a hacer historietas. Con esto queremos decir que la historieta (como cualquier disciplina artística) es un dispositivo en el cual por más clases, lecciones, libros y tutoriales que se consuman, se aprende el quehacer mientras se produce. Si bien una formación teórica es tanto útil como crucial, no hay cantidad teórica que le pueda pesar más que la sumatoria acumulada de horas sentado frente a un tablero dibujando.

Un tercer objetivo que surge en los últimos tramos del proyecto está relacionado no tanto con la producción de historieta en sí, sino con el contexto de mercado en el cual la historieta se desenvuelve. Esto es decir el circuito de historieta nacional independiente. Aquí el objetivo planteado en cuestión consiste en profundizar conocimientos prácticos sobre el desenvolvimiento de los autores en el circuito, su relación con las editoriales, librerías y lectores. Así como también profundizar conocimientos sobre las editoriales de historietas argentinas. Se podría decir sintéticamente que el objetivo es definir y profundizar sobre el estado de la cuestión del mercado de la historieta nacional argentina.

## Problemas

Podemos jerarquizar las problemáticas del proyecto como una cuestión troncal y luego distintas problemáticas adjuntas que en su mayoría fueron surgiendo a medida que se fue realizando la historieta. La pregunta troncal de la historia puede establecerse como *¿Qué es lo que hace que el humano sea tal y no otra cosa?* Esta pregunta nace a raíz de los trastornos

de lenguaje que manifiesta Kaspar los cuales serán profundizados durante la sección de desarrollo de este trabajo. Luego, hay una clara intención de hablar sobre el concepto de alienación y sobre la sensación que esto genera. Kaspar Hauser experimenta sentimientos alienantes constantemente a causa de su condición de aislamiento. Sin embargo, la búsqueda de la historieta es evidenciar que estos no son sentimientos tan ajenos a nuestra condición como sujetos sociales y que la alienación como muchos sentimientos, tiene una característica más bien universal. De estas mismas preguntas se desprenden otras relacionadas a otros campos semánticos del tipo histórico, filosófico, antropológico, psicológico y político que la historia aborda. ¿Qué elementos del zeitgeist de la Europa del S.XIX aún resuenan en lo contemporáneo? ¿Qué implican estas resonancias a nivel social y pedagógico? ¿Qué significa “reinserción social”? ¿Qué tiene para enseñarnos a nosotros la historia de Kaspar Hauser? Todas estas, son posibles preguntas generadas a partir de los conflictos y tensiones que la historia expone.

*“Al narrador le quedará entonces una única solución: Narrar su personaje como se manifiesta en la situación, narrarlo de las maneras propuestas por la situación, describir la complejidad y la imprecisión de sus relaciones, la inexistencia de sus parámetros de comportamiento a través de haber puesto en crisis unos parámetros narrativos.”<sup>3</sup>*

Esta historieta busca comentar constantemente -sin nombrarlo en su discurso porque sería anacrónico- sobre el concepto de lo normativo. Una problemática evidente para el autor es la forma en que las pedagogías fabriles contemporáneas buscan generar un concepto de normalidad utilitaria, donde lo que no entra en esta normalidad, se margina. De esta manera se aplacan los florecimientos creativos e individuales del sujeto al cual dicha pedagogía se destina. Cabe aclarar que para este proyecto el objetivo no es criticar los sistemas filosóficos o pedagógicos del S.XIX sino que se trata más bien de generar reflexión sobre qué formas de pensamiento de hace dos siglos aún siguen pregnantes en el inconsciente colectivo contemporáneo. Una problemática válida a partir de estos puede ser ¿Tiene la sociedad a nivel general realmente las condiciones para autodenominarse posmoderna?

---

<sup>3</sup> ECO, Umberto. (1985). *Obra Abierta*. España, Barcelona: Planeta Agostini. (p.280)

## Estado de la cuestión

*“Esta historia sobre el joven aprisionado y luego abandonado no solo es realmente horrorosa, sino también un enigma extraño y oscuro en el que se pueden hacer una extraordinaria cantidad de preguntas y conjeturas pero poco se puede responder con certeza y que, mientras no se logre resolverlo, tiene por supuesto en común con cualquier otro enigma la cualidad de ser enigmático.”<sup>4</sup>*

Mi primer acercamiento al caso de Kaspar Hauser se dio a través de la película de Werner Herzog *Jeder für sich und Gott gegen alle* (Cada uno por su parte y Dios contra todos). La película, que fue un disparador de todo este proyecto, es la influencia más notoria que se tuvo en cuenta a la hora de producir la historieta. Sin embargo, la necesidad de hacer una historieta también surge justamente de cierto punto débil de la película. Más allá de que el film sea una obra magnífica en sí misma, estamos hablando aquí de cine alemán independiente de los años setenta. Por ende el ritmo narrativo, el lenguaje y ciertos aspectos cualitativos propios del contexto de la obra, hacen que esta sea una película con demasiada carga de información para un público no acostumbrado a ese tipo de cine o bien no científicamente interesado en el caso de Kaspar Hauser. Es por esto también que la difusión es uno de los objetivos principales de esta historieta. La búsqueda de este trabajo consiste en traer la historia real a un medio más accesible para el lector contemporáneo.

Lo que me impactó en primer lugar fue la dimensión antropológica y filosófica que toma la película. Plantea discursos sobre los eternamente recurrentes dilemas de qué es *lo natural* y *lo cultural* en el ser humano. En mi propia interpretación, la historia de Kaspar nos habla de la aparente universalidad de la alienación (al menos en los individuos atravesados por los aparatos civilizatorios). Por otro lado, la puesta en ridículo y sutil satirización de los paradigmas positivistas del siglo XIX cuyos ecos todavía resuenan en los discursos vulgares me llamaron mi atención lo suficiente como para intentar reproducirlos en mi propia obra, actualizándolos a los discursos actuales.

---

<sup>4</sup> FEUERBACH, Paul Johann Anselm. (2017). *Kaspar Hauser: Ejemplo de un crimen contra la vida interior del hombre*. Buenos Aires: Interzona. (p.45)

En el texto fuente sobre el caso de Kaspar, se le atribuye la frase “Madre, me siento tan lejos de todo”, durante un episodio en el que Kaspar se siente profundamente angustiado. Para una persona incapaz de procesar las metáforas y recursos retóricos, esta frase resulta devastadora. Kaspar sin saberlo realiza un salto enorme y crea su propia poesía, le da palabras a un sentimiento que no conoce, crea de la nada. Ese “sentirse lejos de todo” es la mejor forma de describir el sentimiento de alienación que buscamos retratar.

Luego existe al menos una docena de canciones y poemas realizados sobre Kaspar Hauser, cada uno con su propia interpretación, sus propias licencias y abordajes. No fue un objetivo planteado desde un comienzo el explorar todo lo habido sobre Kaspar Hauser en materia artística. Esto se debe a la pretensión de buscar la mirada más personal posible sobre el caso. No queremos decir con esto que las otras obras no puedan aportar miradas útiles al proyecto, pero la prioridad en la investigación fue sobre todo tipo de texto científico, psicológico y antropológico sobre el caso de Hauser y sobre sus trastornos en general.

Por último, si bien no se trata de una producción artística, la principal fuente de información y contenido para realizar esta producción fue el libro original del caso de Kaspar Hauser, escrito por Paul Johann Anselm von Feuerbach, criminalista y filósofo Alemán. Dada la formación académica de Feuerbach, el enfoque del libro no es tan novelístico sino más bien una serie de crónicas, anécdotas y análisis jurídico y penal sobre el caso, así como también archivos médicos y forenses sobre el sujeto. Sin embargo, la naturaleza dramática del caso no requiere de una narración demasiado novelística para generar impacto en el lector. Se podría decir que la historieta es una versión novelada del libro fuente del caso de Kaspar Hauser.

## **Fundamentación de la importancia de la investigación**

*“Los cómics de no ficción pura -los que abordan un tema directamente, sin el pretexto de una historia- brillan por su escasez [...] Aun así, las sensibilidades realistas siguen*

*siendo un componente vital en el frente literario del cómic...y esa revolución sí parece prometedora".<sup>5</sup>*

En primer lugar, sostengo que este proyecto es relevante justamente por lo poco difundido que es el caso de Kaspar Hauser fuera del ámbito académico. Por otro lado, justifico la importancia de este proyecto basándome en la universalidad del problema planteado. Si bien a nivel mundial los casos como los de Kaspar se cuentan con por docenas, esta historia nos permite abrir el diálogo a cuestiones que nos interpelan a todos o bien la gran mayoría. No hubiera elegido realizar este proyecto de tres años si no fuera este un caso que me haya interpelado profundamente en cuestionamientos sobre la condición humana. Este es un proyecto que no sólo es útil para mí, sea por sus lecciones de vida, oficio o autoconocimiento que el quehacer artístico me pueda generar. Sino porque creo que hay en esta historia algo para todos. Escribo este informe luego de 4 meses de publicación, las devoluciones de los lectores de todo tipo de variedad etaria y vocacional dan cuenta por sí mismo de la importancia de la investigación. En la historia de Kaspar Hauser hay algo para todos.

*"El cómic necesita apelar a necesidades y deseos humanos básicos...Precisa ofrecer una imagen del mundo digna de ser revisada".<sup>6</sup>*

Fuera del caso en sí, el medio de producción y distribución de la obra es tan importante como la obra misma, por lo cual sostengo que realizar esta historieta de forma independiente, autogestiva y autoeditada es una decisión ética e ideológica. En este contexto, producir historieta es también realizar un aporte al corpus de historieta nacional autogestiva. Es apostar por un modelo específico de producción y distribución artística. Esto remite a la frase de Marshall McLuhan que dice "El medio es el mensaje", producir de manera independiente es a su vez manifestarse a favor del método. Además, el proceso de tercerización de la producción a través del trato directo con las imprentas hace que el autor tenga mayor control y acceso a su propia obra sin intermediarios, siempre y cuando se asuma a sí mismo como editor. Si bien todas estas quitas de intermediarios se celebran y son bienvenidas, es

---

<sup>5</sup> MCLOUD, Scott. (2016). Reinventing Cómics. USA: Planeta Cómic. (p.41)

<sup>6</sup> Ibíd. (p.19)

importante también aclarar que aquí se sacrifica mayor control de la obra por menor infraestructura de distribución y publicidad.

*“La camaradería entre autor y lector es mucho más íntima y activa en el cómic que en el cine, mientras que las imágenes estáticas simbólicas de la historieta pueden llegar directamente al corazón sin la continua mediación de la voz autoral de la prosa.”<sup>7</sup>*

Sin bien cada caso es muy particular y las redes sociales juegan un papel clave en materia de difusión, es importantísimo tener en cuenta que el autor debe asumir el papel de todos los intermediarios que opte por correr a un lado. De esta manera el autor autogestivo carga mucho más trabajo sobre sus hombros. No se hace aquí un juicio de valor al respecto, pero si es parte de las responsabilidades que se asumen al quitar intermediarios. No pretendemos un ideal donde no existan intermediarios entre autor y lector, porque eso sería directamente narrarle vía oral el cuento al lector. La obra es en sí ya un intermediario, la búsqueda aquí consiste en prescindir de los intermediarios que puedan encarecer la obra, afectar la obra creativamente y/o apropiarse de derechos creativos.

## Marco teórico

Los cimientos de esta obra consisten en una lectura y aplicación de la estructura estética y semiológica que Umberto Eco desarrolla en *El signo* (1976) y sobre todo en *Obra Abierta* (1962). Si bien durante el desarrollo de este trabajo evidenciaremos de qué manera Eco se hace presente durante el abordaje estético, se añade a continuación una frase del autor que sintetiza lo más posible el concepto troncal de su estructura de pensamiento:

*“Hemos visto, pues, que:*

- 1) Las obras “abiertas” en cuanto en movimiento se caracterizan por la invitación a hacer la obra con el autor.*
- 2) En una proyección más amplia, hemos considerado las obras que, aun siendo físicamente completas, están, sin embargo, “abiertas” a una germinación continua de*

---

<sup>7</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Reinventing Cómics*. USA: Planeta Cómics. (p.39)

relaciones internas que el usuario debe descubrir y escoger en el acto de percepción de la totalidad de los estímulos.

3) Toda obra de arte, aunque se produzca siguiendo una explícita o implícita poética de la necesidad, está sustancialmente abierta a una serie virtualmente infinita de lecturas posibles, cada una de las cuales lleva a la obra a revivir según una perspectiva, un gusto, una ejecución personal.”<sup>8</sup>

Luego, la estructura narrativa que se tuvo en cuenta a la hora de adaptar esta historia real a una forma ficcionalizada, está basada en gran medida por lo que Joseph Campbell llamó “El camino del héroe”, el cual desarrolló de forma extensa en su libro El héroe de las mil caras (1949). De la misma forma que hicimos con Eco, adjuntamos a continuación un esquema ilustrativo que resume a grandes rasgos en qué consiste esta estructura:



<sup>8</sup> ECO, Umberto. (1985). Obra Abierta. España, Barcelona: Planeta Agostini. (p.87)

Sin embargo, para poder adaptar todo este cuerpo teórico a un formato práctico y estructurado de narrar, se optó por inscribir la historia en un guión que funciona dentro del Paradigma de tres actos que Syd Field expone en *El manual del guión* (1984).

<u>Principio</u>	<u>Medio</u>	<u>Final</u>
Primer Acto	Segundo Acto	Tercer Acto
<u>Planteamiento</u> pp. 1-30 <u>Primer nudo de la trama</u> pp. 25-27	<u>Confrontación</u> pp. 30-90 <u>Segundo nudo de la trama</u> pp. 85-90	<u>Resolución</u> pp. 90-120

Además sobre este paradigma, Syd Field escribe:

*“El paradigma es la estructura dramática. Es una herramienta, una guía, un mapa para encontrar el camino en el proceso de escritura del guión. Tal y como lo definía en *El libro del guión*, un paradigma es un “modelo, un ejemplo, un esquema conceptual.”<sup>9</sup>*

Por último, nada de esto tendría un lugar donde hacer pie sin la trilogía de Scott McCloud sobre entender, hacer y reinventar el cómic. McCloud brinda todos los elementos esenciales y específicos para poder escribir, dibujar y sobre todo narrar historieta de forma efectiva y clara. Es difícil encontrar un párrafo o esquema donde se pueda sintetizar todo su corpus desarrollado a lo largo de su trilogía de libros. Como con todo lo mencionado, su influencia en la obra será expuesta a lo largo del desarrollo, sin embargo la siguiente cita capta muy bien al menos su intención respecto al medio:

*“Nuestra historia afecta a cómo vemos el mundo. Como vemos el mundo afecta a lo que queremos y esperamos del mundo. Y cuando esos deseos y expectativas colisionan con los deseos de otros o con la naturaleza... esa es la fuente de muchas de las mejores historias que se han contado”.*<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> FIELD, Syd. (1999). *El libro del Guión*. Madrid: Plot. (p.28)

<sup>10</sup> MCCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.66)

## Marco referencial

*“Queremos que [Los espectadores] entiendan lo que tenemos que contarles y queremos que les importe lo suficiente como para que no se vayan hasta el final.”<sup>11</sup>*

En los comienzos de gestación del proyecto, el tipo de ambientación que juzgué más propicio para esta historieta, era el que genera From Hell, de Alan Moore y Eddie Campbell. Un ambiente gótico, victoriano, hostil y repleto de connotaciones terroríficas. Sin embargo, en cierto momento del proceso exploratorio me di cuenta que por momentos la obra, como si tuviera su propia autonomía, es la que le exige al autor lo que más le conviene. Entendí que un contexto con espíritu tan dramático como el que dibuja Campbell iría en detrimento con la importancia de contar los sucesos de forma clara y concisa. No querría entonces que esa intención inicial de barroquismo opacara lo que la historia tiene para contarnos. Sin contar que, como ya se dijo en los objetivos, la intención de esta historieta es la difusión y por ende que pueda ser disfrutada tanto por lectores experimentados como por gente que nunca leyó historietas.

*“En algunos cómics, esta diferencia es mucho más pronunciada. El estilo belga de “líneas claras” del Tintín de Hergé combina personajes muy icónicos con fondos inusualmente realistas.”<sup>12</sup>*

Si bien admito jamás haber leído una página de Tintín, este contraste que McCloud plantea fue muy influyente a la hora de decidir qué tipo de ambientación querría generar. Si bien más adelante en el desarrollo nos adentraremos en las especificaciones respecto a las decisiones de estilo, puedo adelantar que en cuanto a lo formal, la línea de pincel suelta y fuertemente modulada como las de Manuel Loza (quien acompañó este proyecto desde sus inicios) y Mariano Taibo fueron también muy relevantes a la hora de optar por hacer esta historieta con pinceles, sobre todo teniendo en cuenta que la línea a pincel modulado es una técnica con la cual no estaba para nada familiarizado al momento de comenzar el proyecto.

---

<sup>11</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.8)

<sup>12</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Understanding Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.42)

*“El trabajo de pincel tiende a inclinar nuestro dibujo en una dirección más fluida, rítmica y a veces “pulida”.*<sup>13</sup>

En un aspecto más amplio relacionado al formato del libro y de su publicación, yo opté por lo que se conoce como formato europeo. Donde la obra, en vez de publicarse de forma mensual y serializada en revistas enrapadas -como en su contraparte norteamericana-, se publica la historia entera una vez finalizada y bajo un marco de autoría. Con marco de autoría nos referimos a la característica donde se jerarquizan más las miradas personales y creativas del autor o autores, sea dibujante o guionista, por sobre el hecho de adaptar la historia o personaje dentro de lo que llamamos línea editorial. Esto no quiere decir que las editoriales europeas o argentinas no tengan criterios de publicación. Queremos decir que en este formato de publicación, el autor tiene un mayor margen de dominio sobre lo que haya creado. Mientras que, por dar un ejemplo, en el mercado estadounidense o japonés, sabemos que quien dibuja Batman o Goku no tiene los derechos de Batman o Goku como personajes, y mucho menos tienen derechos sobre las páginas que dibujan. En el mercado argentino, los autores son -en su mayoría- dueños de lo que producen siempre que no lo cedan bajo contrato.

## Desarrollo

### Sobre el caso

Los sucesos narrados ocurren en Núremberg, entre 1828 y 1830 y tratan sobre un muchacho -llamado Kaspar Hauser- que vivió los primeros 17 años de su vida encerrado en un sótano, sin contacto con el mundo exterior. Éste muchacho un día es liberado a su suerte en medio de la ciudad y debe lidiar con lo que implica el hecho de “nacer al mundo a los 17 años”. Las causas, motivos y orígenes de todo lo sucedido aún permanecen difusos y sin respuestas concretas.

*“Quitando aquellas frases siempre recurrentes, se manifestaba en él una carencia absoluta de palabras y conceptos, solo comparable con el estado de un fueguino, una*

---

<sup>13</sup> MCCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.194)

*ignorancia tan perfecta de los objetos más comunes y los fenómenos más cotidianos de la naturaleza, tal indiferencia y tal repugnancia por todas las costumbres, comodidades y necesidades de la vida, a la vez que unas características tan extraordinarias en toda su naturaleza intelectual, moral y física, que unos podría haber reído estar obligado a elegir entre considerarlo un habitante de otro planeta trasladado a la tierra por medio de algún milagro o uno de aquellos hombres de Platón, que nacido y criado bajo tierra solo a edad madura había subido al mundo superior y a la luz del sol".<sup>14</sup>*

A Kaspar se lo encuentra en medio de la plaza de Núremberg, sosteniendo una carta, sabemos que no podría haber caminado hasta allí por su cuenta dado que al haber estado toda su vida sentado, sus piernas estaban atrofiadas y no podía caminar correctamente. Cuando Kaspar es encontrado, se realizan una serie de experimentos en él, donde se lo estimula de distintas maneras sin respuesta alguna, o bien sin las respuestas esperadas. Hablamos aquí de un sujeto que no tiene ningún tipo de agenciamiento o autonomía.

*"La noción de autonomía humana es compleja porque depende de condiciones culturales y sociales. Para ser nosotros mismos, nos hace falta aprender un lenguaje, una cultura, un saber, y hace falta que esa misma cultura sea suficientemente variada como para que podamos hacer, nosotros mismos, la elección dentro del surtido de ideas existentes y reflexionar de manera autónoma. Esa autonomía se nutre, por lo tanto, de dependencia; dependemos de una educación, de un lenguaje, de una cultura, de una sociedad, dependemos, por cierto, de un cerebro, él mismo producto de un programa genético, y dependemos también de nuestros genes. "<sup>15</sup>*

Kaspar fue privado de cualquier elemento cultural formador, no recibió educación alguna ni tuvo acceso a ningún lenguaje propiamente dicho. Tardó varios años en aprender alemán y aun así hablaba solo con verbos en infinitivo. Kaspar además de ser sometido a distintos

---

<sup>14</sup> FEUERBACH, Paul Johann Anselm. (2017). *Kaspar Hauser: Ejemplo de un crimen contra la vida interior del hombre*. Buenos Aires: Interzona. (p.25)

<sup>15</sup> MORÍN Edgar. (1988) *De Culture, signes, critiques, Presses de L'Université de Québec, (Cahiers Recherches et théories, Colección «Symbolique et idéologie», nro. S 16)*, (p.16)

experimentos científicos, es educado para aprender música, matemáticas y catequesis. Sin embargo, la forma pedagógica en la que se aborda el caso de Kaspar no tiene en cuenta justamente los elementos de los cuales Kaspar es despojado. Esto es, cualquier tipo de voluntad interna. Las narrativas tanto del libro como de la película dan cuenta de que Kaspar se transforma en un recipiente vacío al cual sus tutores intentan llenar de ideas a veces demasiado complejas para él.

*“Por lo tanto, en lugar de definir al hombre como un animal racional lo definiremos como un animal simbólico.”<sup>16</sup>*

Uno de los aspectos que más nos puede llamar la atención inicialmente sobre el caso de Kaspar Hauser, radica en los rasgos en apariencia automatizados de su persona. Cuando Kaspar es encontrado apenas puede decir dos palabras, “Caballo” y “Jinete”. Sin embargo, no tardamos en darnos cuenta que estas palabras no poseen por parte de Kaspar una carga simbólica, Hauser las repite como un ladrido, se produce aquí en quienes lo encuentran una confusión entre un lenguaje que aparenta proposicional pero es en fondo emotivo. Un efecto comparable al que nos provoca la ilusión de un loro al ser capaz de repetir palabras y frases enteras, pero sin poder dotar esta comunicación de significado.

*“Entre los muchos fenómenos llamativos que mostró Kaspar durante los primeros días y semanas, se observó que la idea de caballo, sobre todo de caballo de madera, debía ser para él de no poca importancia. La palabra “caballo” parecía ocupar el espacio más grande en su diccionario, que apenas si contenía media docena de vocablos; esta palabra era la que mayor cantidad de veces pronunciaba en las ocasiones y ante los objetos más disímiles, y no de manera infrecuente entre lágrimas, en acongojado tono de ruego, como si en ello expresara la nostalgia hacia algún caballo”.<sup>17</sup>*

---

<sup>16</sup> CASSIRER, Ernst. (1968) *Antropología filosófica*, Fondo de cultura económica. (p.27)

<sup>17</sup> FEUERBACH, Paul Johann Anselm. (2017). *Kaspar Hauser: Ejemplo de un crimen contra la vida interior del hombre*. Buenos Aires: Interzona. (p.25)

Kaspar podía imitar fonéticamente las palabras que escuchaba, pero tardó mucho tiempo en desarrollar los procesos cognitivos necesarios para poder cargar de significado las palabras que emitía.

*“La diferencia entre el lenguaje proposicional y el lenguaje emotivo representa la verdadera frontera entre el mundo humano y el animal.”<sup>18</sup>*

Sin dudar en ningún momento sobre la humanidad de Kaspar, lo interesante del caso de es que abre interrogantes sobre lo constituyente al humano. Más adelante en la narrativa nos enteramos, que Kaspar tenía dos cartas en su haber. Una de ellas dictaba que *“este muchacho quiere ser un jinete como lo fue su padre”*, encontramos entonces, de dónde Kaspar puede haber aprendido estas dos palabras, caballo y jinete. Sin embargo, damos por sobreentendido que estas no son más que entelequias de quien escribe la carta, dado que como dijimos Kaspar se trata de un sujeto despojado de posibilidad de agenciamiento alguno.

*“El caso de los “niños salvajes” perdidos en la campiña desde sus primeros años y que por una serie de casualidades excepcionales pudieron subsistir y desarrollarse sin influencia alguna del ambiente social impresionó intensamente la imaginación de los hombres del siglo XVIII. Sin embargo, de las antiguas relaciones surge claramente que la mayoría de estos niños fueron anormales congénitos y que es necesario buscar en la imbecilidad, mostrada en grado diferente por cada uno de ellos, la causa inicial de su abandono y no, como se quiere a veces, su resultado.”<sup>19</sup>*

Aquí caemos en ciertas asperezas con las declaraciones de Levy-Strauss, las pericias médicas no indican patologías congénitas en Kaspar. Luego, las pericias forenses que se realizan en Kaspar luego de su atentado<sup>20</sup> establecen que el tamaño del cerebro de Kaspar era inusualmente pequeño. No parece que estemos hablando aquí de frenología u otras

---

<sup>18</sup> CASSIRER, Ernst. (1968) *Antropología filosófica*, Fondo de cultura económica. (p.30)

<sup>19</sup> LEVY STRAUSS, Claude (1081) “Estructuras elementales del parentesco” Editorial Paidós. (p.3)

<sup>20</sup> Kaspar es asesinado en 1830, tres años después de ser encontrado, los eventos de su asesinato siguen difusos y nunca se encontró al culpable.

pseudociencias de la época, pero si podemos adjudicar el tamaño irregular del cerebro de Kaspar, a una infancia con una nutrición paupérrima en la que solamente comía pan y agua<sup>21</sup>, así como también a la falta de comunicación con otros seres humanos y al estrago que pueda haber causado en su cerebro el aislamiento de aproximadamente 17 años de duración. Sin embargo podemos coincidir en algo con Levi-Strauss en su cita, este es sin duda un caso que estimula la imaginación.

*“El punto de vista inverso que yo propongo es que es la cultura, y no la biología, la que moldea la vida y la mente humanas, la que confiere significado a la acción situando sus estados intencionales subyacentes en un sistema interpretativo, Y esto lo consigue imponiendo patrones inherentes a los sistemas simbólicos de la cultura: sus modalidades de lenguaje y discurso, las formas de explicación lógica y narrativa. Y los patrones de vida comunitaria mutuamente interdependientes”*<sup>22</sup>.

Hemos explicado ya cómo se manifiesta la comunicación en Kaspar; a través de un lenguaje principalmente emotivo cuyos rasgos preposicionales están gravemente deteriorados y limitados. El libro de Feuerbach manifiesta que en el muchacho no había manifestaciones explícitas del tipo sexual<sup>23</sup>. Sumado a esto, Feuerbach escribe que en las últimas etapas de su vida Kaspar había logrado expresar su deseo por tener una esposa, sin embargo Feuerbach también nota que Kaspar habla de una esposa como quien habla de tener una casa o una mascota. Incluso se le atribuye a Kaspar la frase “Creo que las mujeres solamente sirven para estar sentadas. Pues solo están quietas tejiendo o cocinando”. Esto más que de un machismo en Kaspar, habla de un contexto patriarcal en el que Kaspar se encontraba imbuido. No es la idea hacer un juicio de valores si no un análisis cultural. Aquí los patrones inherentes de los sistemas simbólicos provocan un designio de roles en los

---

<sup>21</sup> En ocasiones al pan se le ponía opio para que Kaspar pudiera dormir profundamente y se lo pudiera asear.

<sup>22</sup> BRUNER, Jerome. (1990) *Actos de significado*. Alianza Editorial (p.48)

<sup>23</sup> Debemos sin embargo tomar estas declaraciones con cautela, dado que todo texto pre-freudiano no sólo no aborda a la sexualidad en nuestros mismos términos, sino que previo a Freud existe una negación conservadora a hablar de sexualidad en niños. A pesar de su edad, Kaspar era visto como un niño no sólo por sus facultades mentales limitadas, sino porque tampoco existía en aquella época una noción de adolescencia o de estadio intermedio entre niñez y adultez.

géneros que Kaspar malinterpreta como inherentes al género en sí más que como un desarrollo cultural de roles.

*“La elaboración de marcos proporciona un medio de «construir» el mundo, de caracterizar su curso, de segmentar los acontecimientos que ocurren en él, etc. Si no fuésemos capaces de elaborar esos marcos, estaríamos perdidos en las tinieblas de una experiencia caótica, y probablemente nuestra especie nunca hubiera sobrevivido.”<sup>24</sup>*

Kaspar resulta un ejemplo de este ser perdido en la experiencia caótica. No sólo por su incapacidad de generar o incorporar marcos, sino por algo que hasta ahora hemos estado obviando; Los parámetros biológicos. Durante los 3 años en los que Kaspar pasó fuera del cautiverio, todos sus sentidos le jugaron una mala pasada. Desde una sensibilidad extrema a olores, susceptibilidad a la luz prolongada y dificultades al caminar entre otras. La experiencia caótica de Kaspar no sólo fue semiótica y cultural, sino física y fisiológica. A la hora de la enseñanza lógica y narrativa Kaspar también encuentra terribles problemas para entender ciertos conceptos abstractos tales como el valor monetario, la existencia del alma, sumas y restas o conceptos teológicos. Los testimonios dan cuenta que mejor la forma de hacerle entender las cosas era usándolo a él mismo como medida de las cosas. Dice Vygotsky:

*“Para comprender el problema del desarrollo cultural del niño, es muy importante aplicar la concepción del primitivismo del niño, que ha sido recientemente desarrollada. El niño primitivo es un niño que no ha tenido un desarrollo cultural o que ha tenido uno de muy bajo nivel. Si consideramos el primitivismo del niño en un estado aislado como un tipo especial de subdesarrollo, contribuiremos a una comprensión cabal del desarrollo cultural del comportamiento. El primitivismo del niño, es decir, su atraso en el desarrollo cultural, se debe fundamentalmente al hecho de que, por alguna causa externa o interna, no ha llegado a dominar los medios culturales de comportamiento, especialmente el lenguaje.”<sup>25</sup>*

---

<sup>24</sup> BRUNER, Jerome. (1990) *Actos de significado*. Alianza Editorial (p.66)

<sup>25</sup> VYGOTSKY, Lev. (1987) *El problema del desarrollo cultural del niño* (p.32)

Resulta inevitable no leer este párrafo de Vygotsky y pensar en Kaspar. En este caso la causa externa fue el encierro que impidió en Kaspar la dominación de medios culturales de comportamiento.

*“El aprendizaje de la psicología popular que caracteriza a nuestra cultura se produce muy pronto; la aprendemos al tiempo que aprendemos a usar el lenguaje que adquirimos y a realizar las transacciones interpersonales que requiere la vida comunitaria”.*<sup>26</sup>

## **Sobre la historieta**

*“¿Por dónde empieza el escritor? Por un tema y la estructura.”*<sup>27</sup>

Para la producción de esta historieta, el primer paso consistió en reunir y leer todo el material de lectura posible ya expuesto brevemente en el marco teórico. Luego de eso, comenzó la redacción de un guión completo que necesitase la menor cantidad de modificaciones posibles durante la producción de la obra. Una filosofía de trabajo que se aplicó durante estos tres años de proyecto fue “hacer ahora todo el trabajo de forma completa y prolífa para hacerle más fácil la vida al Fabricio del próximo paso”. El guión debía estar escrito sin dejar ningún elemento de forma tácita. Ya que entre que terminase el guión y empiece a dibujar cada escena, pasarían muchos meses y perdería cualquier idea surgida espontáneamente.

*“Escribir un guión es un proceso, un periodo de desarrollo orgánico que cambia y avanza continuamente... [...] Y un guión se define como una historia contada en imágenes por medio del diálogo y la descripción y situada en el contexto de la estructura dramática.”*<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> BRUNER, Jerome. (1990) *Actos de significado*. Alianza Editorial (p.49)

<sup>27</sup> FIELD, Syd. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot. (p.17)

<sup>28</sup> *Ibíd.* (p.15)

El guión sufrió pocas modificaciones una vez terminado, la mayoría de los cambios tuvieron que ver con recortar cantidades de diálogo que en la práctica cargaba mucho la página de texto e interfería con el flujo de la historieta. Hubo pocos o casi ningún cambio estructural. Eso se debe a que más allá del paradigma de tres actos, no trabajé a partir de una historia original sino que realicé la adaptación de un caso real. Eso genera que de alguna manera la historia ya venga dada y mi tarea sea más bien la de armar un rompecabezas narrativo donde se llenan los espacios cotidianos que el formato del libro original no abarca. Jean Renoir alguna vez dijo que aprender es ser capaz de ver las relaciones entre las cosas.

*“Un guión sigue una línea de acción narrativa determinada, concisa y ajustada, una línea de desarrollo.”*<sup>29</sup>

Se podría decir entonces que mi trabajo en cuanto al guión fue el de generar una línea de desarrollo fiel a los sucesos reales que a su vez no se vuelva costumbrista y de esa forma pierda atractivo para el lector. La adaptación consiste en poder mostrar lo que se cuenta y llenar el espacio entrelíneas de contenido relevante. El desafío tácito de esto es que esa entrelínea no se convierta en simple relleno sino que se pueda aprovechar ese espacio narrativo para cautivar al lector. Jamás sabremos, más allá de lo que Kaspar ha contado, como eran literalmente los días dentro de su sótano, o la verdadera cotidianeidad durante su paso por la casa de su tutor, o bien como fue llevado al centro de la plaza.

*“Si está escribiendo una historia basada en un acontecimiento real, mostrará tendencia a transmitir fielmente cómo ocurrieron las cosas en realidad. Eso no da resultado, La realidad del incidente interferirá con las necesidades dramáticas de su historia.”*<sup>30</sup>

Es ahí donde mi trabajo con el guión es más importante. ¿Qué quiero que la obra transmita además de los sucesos? ¿Qué atmósfera envuelve la línea narrativa? Al comienzo de la historieta por ejemplo, existe una intención de comunicar la cotidianeidad y la monotonía a través de secuencias repetitivas no explicadas. La historieta, más allá del prólogo o la

---

<sup>29</sup> FIELD, Syd. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot. (p.19)

<sup>30</sup> *Ibíd.* (p.94)

sinopsis en la contratapa, no tiene un preámbulo o un texto introductorio a la trama y los elementos expositivos no surgen sino hasta el segundo capítulo. La historieta comienza con un panel en negro porque es lo que Kaspar experimentó durante diecisiete años. Luego de eso la intención es mostrar escenas rutinarias e imaginar además a la persona que lo aprisionó todo ese tiempo. Se pudo entonces atender a las necesidades dramáticas de la historia a través de lo que la historia no cuenta, es decir, lo cotidiano. Por otro lado, hacia el final de la historia existe una escena aislada, completamente ficcional, que funciona como cierre y perspectiva del autor. Más adelante desarrollaremos sobre esto.

“¿Cuál es el secreto de un buen personaje? Cuatro elementos: la necesidad dramática, el punto de vista, el cambio y la actitud. [...] La necesidad dramática se define como lo que su personaje quiere ganar, adquirir, obtener o lograr en el transcurso de su guión.”<sup>31</sup>

Abordaremos ahora otro conflicto más relevante a la hora de adaptar esta historia; ¿Cómo adapto los cuatro elementos de un buen personaje que -como dijimos anteriormente- no posee agenciamiento ni voluntades internas aparentes? Se resolvió por entender que aquí la necesidad dramática será siempre un elemento externo al personaje, que incluso un Kaspar tardío que logra ciertos niveles de articulación tendrá voluntades y necesidades fuertemente veladas por su adoctrinamiento. Kaspar es aquí más bien un reflejo de las necesidades ajenas y funciona en este sentido como espejo de su entorno. Lo que nos lleva al segundo punto y el más importante en Kaspar: El punto de vista.

“Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos.”<sup>32</sup>

Resulta crucial para lograr que al lector le importe lo que a Kaspar le suceda, que se pueda mostrar lo mejor posible la forma que el protagonista tenía de ver el mundo, esta es una de sus características más atrapantes de Hauser. Respecto a las cuestiones de cambio,

---

<sup>31</sup> FIELD, Syd. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot. (p.51)

<sup>32</sup> *Ibíd.* (p.49)

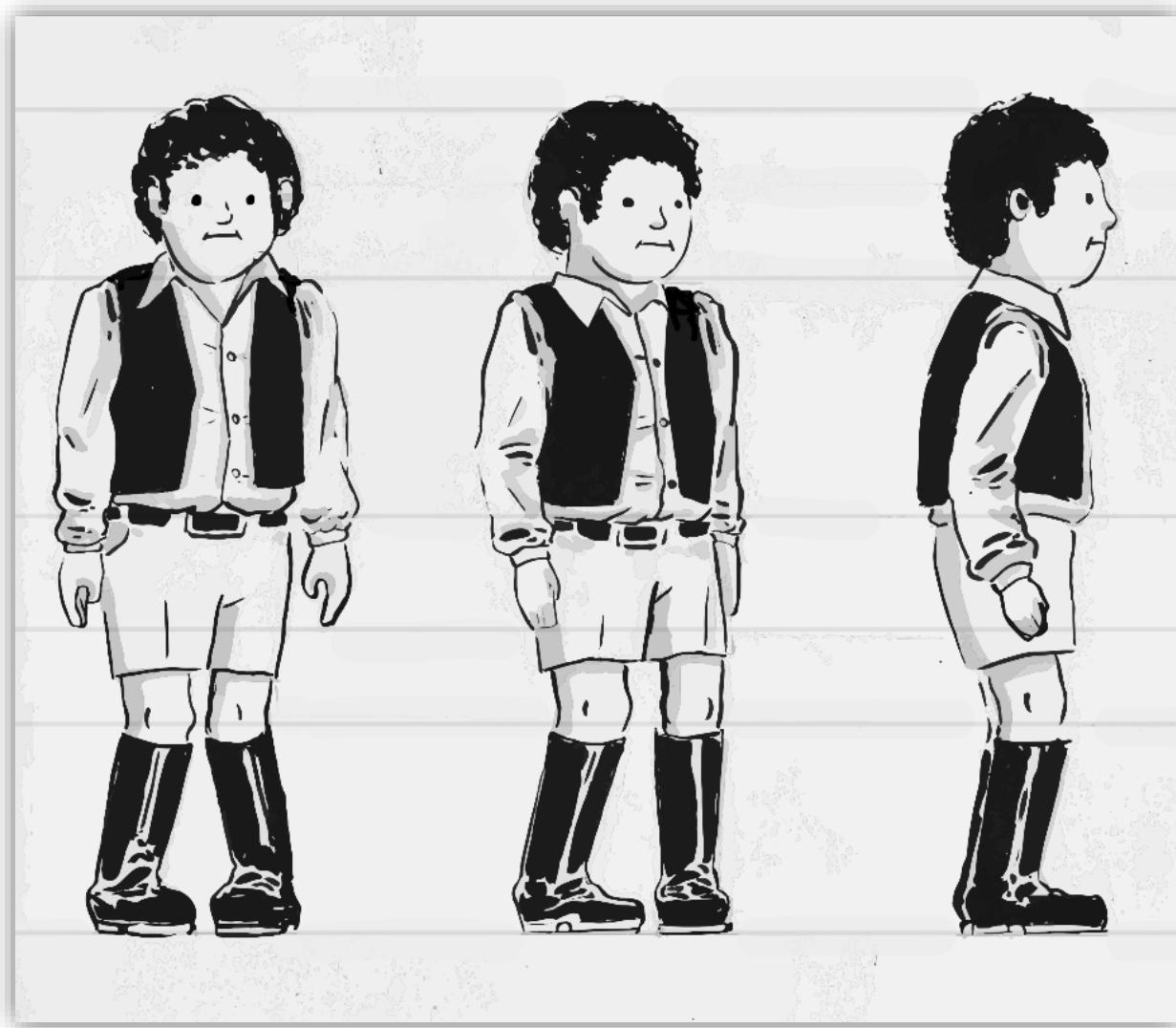
podemos decir que Kaspar atraviesa dos momentos de transformación notoria. El primero se muestra a mediados de la historia. Se trata de un montaje donde mediante una elipsis el lector entiende que ha pasado un tiempo y que Kaspar aprendió diversas tareas relacionadas a la convivencia y cotidianeidad. De hecho es sólo luego de este montaje que Kaspar logra hablar de forma más articulada y donde el lector puede empezar a entender las motivaciones del protagonista. El segundo cambio se da en lo que llamaríamos la apoteosis de la historia. Hablamos del momento crucial donde Kaspar alcanza un breve momento de reflexión. Donde pone en dimensión todo lo que perdió en diecisiete años. A eso le sigue el dramático momento en el que Kaspar ve por primera vez el cielo nocturno. Por último las palabras que guían la actitud de Kaspar a lo largo de toda la historieta no pueden ser otras que inocencia y bondad. Esto se pone en contraste con los horrores que padeció, aumentando el valor dramático de los sucesos narrados.

*“Hay tres cualidades sin las que ningún personaje de cómic puede pasarse. Una vida interior, distinción visual y rasgos expresivos.”*<sup>33</sup>

Si lo comparamos con Field, las categorías que McCloud propone están naturalmente más orientadas hacia lo visual dado que hablamos aquí de un historietista. Respecto a esto, lo que McCloud llama vida interior es a medianos rasgos una forma distinta de lo que Field llama necesidad dramática, así que no nos detendremos sobre eso. Sin embargo McCloud distingue la importancia de la distinción visual y los rasgos expresivos, por lo cual desarrollaremos a continuación las decisiones detrás del diseño de personaje de Kaspar Hauser, su vestimenta, nivel de iconicidad y gestualidad.

---

<sup>33</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.63)



*“La idea no es simplificar los personajes, sino asegurarse, por cualquier medio necesario, de que el reparto de personajes representa un espectro completo de puntos de vista sobre la vida”<sup>34</sup>*

¿De qué manera acentuamos la cuestión de la distinción visual? La primera medida consiste en que Kaspar use siempre la misma ropa, este es un recurso común en casi todas las narrativas que busquen generar iconicidad sobre sus personajes de manera tal que se vuelvan instantáneamente reconocibles a medida que la historia se desenvuelve. Kaspar en toda la historieta no cambia de atuendo sin contar la chaqueta y sombrero con la que se lo abandona en medio de la plaza que luego no vuelve a usar.

---

<sup>34</sup> MCCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.69)

*“Está usted contando su historia en imágenes, así que encuentre el mejor modo de presentar visualmente a su personaje”* <sup>35</sup>

De abajo hacia arriba; Las botas campestres y grandes pretenden dar una sensación de anormalidad. Hablamos de botas utilizadas usualmente para trabajos pesados o largos recorridos, sin embargo Kaspar no es capaz de realizar ninguna de estas cosas. Son botas que también buscan dar la sensación de clase baja, de botas encontradas. Respecto a los pantalones cortos, si bien forma parte de la vestimenta con la que se lo encuentra por primera vez, la decisión de dejarle pantalones cortos a lo largo de toda la historia está relacionada a la simbología coloquial y local de vincular los pantalones cortos a la niñez y los pantalones largos a la adultez. Así como también el cambio de pantalones visto como un umbral de transición y crecimiento. La camisa blanca y chaleco negro, además de brindar un provechoso contraste, atractivo y de ser una vestimenta versátil que no aburre ver ni dibujar transmite simpleza y austedad. Es importante que el diseño de un personaje que va a estar en casi todos los paneles de la historieta sea -dentro de ciertos parámetros- simple para no sobrecargarse a la hora de dibujar. La idea de diseño detrás del pelo no fue la de recrear el cabello del verdadero Kaspar (al cual se lo ha retratado en pinturas con bucles castaños) sino de darle al cabello una carga simbólica al hacerlo oscuro, amorfo y enmarañado, siendo así representativo de la mente que abriga.

*“Cuando abstraemos una imagen a través de dibujos animados, no eliminamos detalles sino que nos enfocamos en detalles específicos. Al reducir una imagen a su “significado” esencial, un artista puede amplificar ese significado de una manera que el arte realista no puede”*<sup>36</sup>

Respecto al rostro de Kaspar, cabe destacar que es el único personaje de toda la historia que no posee párpados ni pupilas. Esto funciona en contraste con el resto del nivel icónico de la historieta cuyos rostros buscan ser más angulosos, detallados y específicos. Esta decisión, si bien ya la adelantamos en el marco referencial cuando citamos a McCloud

---

<sup>35</sup> FIELD, Syd. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot. (p.75)

<sup>36</sup> MCCLOUD, Scott. (2016). *Understanding Cómics*. USA: Planeta Cómics. (p.30)

hablando de Hergé, tiene que ver con reducir a Kaspar a un nivel icónico notorio. Hacemos esto para que el lector de manera inconsciente pueda ponerse de forma más fácil en lugar de Kaspar y poder empatizar así con su situación.

*“Otro es la universalidad de las imágenes de dibujos animados. Cuanto más caricaturesco es un rostro, por ejemplo, más personas se podría decir que describe”.*<sup>37</sup>

El rostro de Kaspar consiste en dos puntos ligeramente ovalados para los ojos, una nariz pequeña y simple, y labios apretados con comisuras marcadas. Si bien la intención inicial de las comisuras marcadas sí tenía que ver con buscar algún anclaje de parecido en el Kaspar de la vida real, resultó siendo útil para manifestar una constante expresión de extrañeza. Es parte de las serendipias inherentes al proceso creativo.

*“Aplica todos tus conocimientos de narrativa a hacer que esa vida interior de tus personajes sea clara y memorable y tus lectores serán más capaces de reconocer esas cualidades en ellos mismos.”*<sup>38</sup>

El guión realizado busca tener un formato cinematográfico con todas las salvedades específicas de un verdadero guión cinematográfico moderno. Esto quiere decir que el texto guión consiste en descripciones denotativas de la línea de acción narrativa. Sin detenerse en descripciones detalladas ni en pensamientos internos de los personajes. Las connotaciones, que en una película serían tarea del director, son aquí tarea del dibujante que en este caso también es quien escribe el guión. No existe una receta ni método definitivo ni formato estandarizado de guión de historieta<sup>39</sup>. El método de producción que aquí se explica es resultado de la formación, aprendizaje y sobretodo comodidad a la hora de trabajar. Así como también compromiso a entender a la labor artística como un trabajo necesariamente metodológico.

---

<sup>37</sup> MCCLOUD, Scott. (2016). *Understanding Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.41)

<sup>38</sup> MCCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.120)

<sup>39</sup> Sin contar los métodos estandarizados de editoriales industriales que aplican un método de línea de ensamblaje en la producción de historietas.

*“Este es un ejemplo de una de las formas en que puede empezar una aventura: Una ligereza -aparentemente accidental- revela un mundo insospechado y el individuo queda expuesto a una relación con poderes que no se entienden correctamente”.*<sup>40</sup>

El elemento de ligereza en el caso de Kaspar Hauser está relacionado a la falta de explicaciones. No sabremos jamás -y ese es uno de los puntos dramáticos más fuertes de la historia- porqué fue liberado. Ni hablar de los motivos de su encierro, el caso permanece como un enigma hasta el día de hoy y es este uno de los puntos atractivos de la historia. El hecho de que nuestra imaginación es en potencia más grande que cualquier motivo real.

*“El horizonte familiar de la vida se ha sobrepasado, los viejos conceptos, ideales y patrones emocionales dejan de ser útiles, ha llegado el momento de pasar el umbral”.*<sup>41</sup>

De forma bastante obvia, el umbral de esta historia es el literal umbral que cruza Kaspar involuntariamente al salir de su sótano hacia el mundo exterior. Dejando atrás una no-vida para adentrarse a lo desconocido. El punto clave aquí es que para Kaspar el todo y lo desconocido son una misma cosa indivisible y es a través del aprendizaje inculcado por otros y la propia observación que Kaspar aprenderá sobre el mundo que lo rodea.

*“A menudo en la vida actual no poco frecuentemente en los mitos y en cuentos populares, encontramos el triste caso de la llamada que no se responde; porque siempre es posible volver el oído a otros intereses. La llamada no atendida convierte la aventura en una negativa. Encerrado en el fastidio, en el trabajo duro, o en la “cultura”, el individuo pierde el poder de la significante acción afirmativa y se convierte en una víctima que debe ser salvada”.*<sup>42</sup>

En el caso de Kaspar Hauser, no encontramos un caso literal de negación de la llamada a la aventura. Sin embargo la extrema sensibilidad e irritabilidad de sus sentidos a causa del cautiverio, generan que Kaspar no tenga en general una actitud optimista hacia la aventura. Para Kaspar las acciones más cotidianas se tornan un martirio y son repetidas las ocasiones

---

<sup>40</sup> CAMPBELL, Joseph. (2006). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de cultura económica. (p.54)

<sup>41</sup> Ibíd. (p.55)

<sup>42</sup> Ibíd. (p.61)

en las que Kaspar manifiesta querer volver a su sótano. Desprenderse de ese querer volver es parte del camino del héroe para Kaspar. El protagonista no niega la aventura de forma explícita porque al salir de su sótano no posee voluntades internas. Es el entorno y la buena fe de los ciudadanos de Nüremberg la que en cierto modo guía la aventura de Kaspar.

*“Para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano) que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar”.*<sup>43</sup>

A lo largo de la historia, Kaspar se encuentra con dos principales figuras protectoras, la primera es la de Feuerbach. Quien se interesa por el caso, lo documenta y difunde. El segundo es Daumer, quien lo acepta en motivo de tutor y es quien le enseña a Kaspar sobre el mundo. En esta analogía el amuleto no es otra cosa más que un techo, abrigo, comida y educación. La figura del dragón puede ser interpretada como el entorno en sí el cual resulta hostil para Kaspar. Otra interpretación válida consiste en que los dragones son los médicos y clérigos que Kaspar manifestaba detestar profundamente por sus maneras invasivas de tratar con él.

*“Con las personificaciones de su destino para guiarlo y ayudarlo, el héroe avanza en su aventura hasta que llega “al guardián del umbral” a la entrada de la zona de la fuerza magnificada”.*<sup>44</sup>

Aquí los guardianes del umbral bien pueden ser Hiltel, el literal guardián de la torre/prisión donde Kaspar se hospeda al principio. Ya que Hiltel es uno de los detractores que no creen en la historia de Kaspar. De estos detractores sabemos que existían varias personas que creían que Kaspar no hacía más que hacerse el tonto para recibir comida y alojamiento gratis. La opinión general de estas personas es dejar a Kaspar abandonado a su suerte. Y en última instancia, la veracidad del caso de Kaspar Hauser a esta altura no nos es relevante para disfrutar la historia.

---

<sup>43</sup> CAMPBELL, Joseph. (2006). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de cultura económica. (p.70)

<sup>44</sup> *Ibíd.* (p.77)

*“La idea de que el paso por el umbral mágico es un tránsito a una esfera de renacimiento queda simbolizada en la imagen mundial del vientre, el vientre de la ballena. El héroe en vez de conquistar o conciliar la fuerza del umbral es tragado por lo desconocido y parecería que hubiera muerto”.*<sup>45</sup>

El vientre de la ballena aquí consiste en la casa de Daumer donde Kaspar termina hospedándose. La muerte simbólica es la renuncia de Kaspar a la vida pública, dado que al mudarse también se prohíben las numerosas visitas que el protagonista tanto padecía y que le resultaban agobiantes. Lo desconocido sigue siendo aquí el mundo que lo rodea y sobre el cual sigue aprendiendo.

*“Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas. Esta es la fase favorita de la aventura mítica”.*<sup>46</sup>

Las pruebas a las que Kaspar se someten están sintetizadas en un montaje ya mencionado donde vemos a Kaspar aprender y experimentar con el mundo. Así como también la puesta a prueba que se da cuando lo visita la antagónica figura del Conde Stanhope, representativa de todo un cuerpo ideológico que Kaspar termina aborreciendo. A su vez la última prueba que genera un terrible trauma en Kaspar es el atentado que sufre por parte de su captor. Este al ver que Kaspar no fue abandonado a su suerte sino que fue adoptado y su caso tomó un status célebre, decide asesinarlo para no correr riesgos de que sepa la verdad. El primer intento de asesinato fracasa pero despierta en Kaspar una nueva perspectiva sobre su entorno.

*“[La apoteosis] Esta es la liberación potencial que está dentro de cada uno de nosotros y que cualquiera puede obtener a través del heroísmo”.*<sup>47</sup>

Aquí el momento de apoteosis, de mayor tensión dramática, sucede cuando Kaspar luego de estar un tiempo en el vientre de la ballena, comienza a razonar por sí mismo y desmantelar no sólo alguna de las farsas que lo rodean como el concepto de dios del S.XIX.

---

<sup>45</sup> CAMPBELL, Joseph. (2006). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de cultura económica. (p.88)

<sup>46</sup> Ibíd. (p.94)

<sup>47</sup> Ibíd. (p.141)

Sino que también toma dimensión de todo el tiempo perdido, de todo lo que sufrió sin motivo ni respuesta. Este es, además de su atentado, un momento en el cual se genera un contraste emotivo fuerte. Pasamos de un Kaspar pasivo, que toma las cosas como vienen y acepta lo dado como natural, a un Kaspar que se cuestiona e interpela, que llora y grita por primera vez. Y que sobretodo logra un momento de apreciación estética en lo sublime del cielo nocturno. Poder apreciar la belleza que ofrece el mundo a pesar de los sufrimientos le otorga una capa de significado a la apoteosis que resulta efectiva para la narrativa.

*“El encuentro con la diosa es la prueba final del talento del héroe para ganar el don del amor (caridad: amor fati) que es la vida en sí misma, que se disfruta como estuche de la eternidad”.*<sup>48</sup>

En esta historia no tenemos encuentro con la diosa, al menos no en el momento del círculo del camino del héroe que Campbell marca. Esto de alguna manera puede explicar la naturaleza de un final tan trágico. Se podría decir que el encuentro con la diosa, en este caso un dios, se concreta hacia el final de la historia. Y el regalo, el don del amor que según Campbell sirve para combatir al dragón, resulta siendo el caballo de juguete que acompañó a Kaspar toda su vida. Esto le recuerda a Kaspar sus orígenes y presagia el devenir del cuento. Si bien el significado del Caballo es uno de los elementos más abiertos y ambiguos de la historia, el dios que se presenta ante Kaspar se lo devuelve para poner énfasis en la inocencia, su virtud más valiosa. Lamentablemente el mundo es cruel y la inocencia no detiene los filos. El misterioso captor realiza un segundo atentado, esta vez exitoso, el cual termina con la vida del joven Kaspar.

*“Porque el aspecto del ogro del padre es un reflejo del propio ego de la víctima, derivado de la sensacional escena infantil que se ha dejado atrás, pero que ha sido proyectada hacia el futuro”.*<sup>49</sup>

Aquí la figura del ogro es la del captor y eventual asesino de Kaspar. Pensarlo, como propone Campbell, como un reflejo del propio ego del héroe resulta propicio ya que ambos son el

---

<sup>48</sup> CAMPBELL, Joseph. (2006). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de cultura económica. (p.112)

<sup>49</sup> Ibíd. (p.122)

misterio que mueve a la historia hacia adelante. Kaspar hace el esfuerzo por crecer, por adaptarse a la sociedad, por proyectar un futuro que termina truncado por la figura del ogro.

*“Es en esta prueba [Reconciliación con el padre] donde se abre la posibilidad de que el héroe derive esperanza y seguridad de la figura femenina protectora, por cuya magia es protegido a través de todas las aterradoras experiencias de la iniciación en el padre que hace desfallecer al ego”.*<sup>50</sup>

Como ya dijimos, no hubo aquí una figura protectora por parte del encuentro con la diosa. Dado que este dios no tiene permitido, por respeto a que la historieta cuente las cosas como sucedieron, modificar o intervenir en los sucesos. De esta manera el dios solo deja una moraleja explícita y le devuelve a Kaspar un elemento perdido que como ya dijimos no lo protegerá del peligro. Kaspar estuvo muy cerca de la reconciliación con esta figura paterna (de la cual no sabemos si es en verdad el padre o que rol cumple en la vida de Kaspar mas allá de ser su captor) ya que este lo atrae prometiéndole que le contaría sobre sus orígenes. Esto termina siendo un engaño, una trampa para atraerlo y apuñalarlo, por ende la reconciliación aquí no es más que la muerte. Lo que desde un punto de vista derrotista se puede entender como un descanso para un joven que no hizo más que sufrir y padecer la cotidianeidad.

*“¿Cómo dar en el lenguaje del mundo de la luz, los mensajes que vienen de las profundidades y que desafían la palabra?”*<sup>51</sup>

Uno de los puntos más trágicos, sino el más trágico, que es a su vez la base fundamental de toda tragedia, se basa en la imposibilidad de la comunicación. Resalto que toda tragedia es en el fondo un desentendimiento. Sin ir más lejos tenemos a la metonimia de las tragedias, el final de romeo y Julieta como ejemplo. Hacer que para el lector la resolución sea obvia y esté a plena vista genera una impotencia que lejos de ahuyentarlo, lo inserta más aún en la historia. La incomunicación o los desentendidos en las narrativas son la madre de las tragedias porque es la base de muchos de los conflictos reales con los que lidiamos en la vida real. No estamos tan acostumbrados a la presencia de un mal puro y bíblico, sino que

---

<sup>50</sup> CAMPBELL, Joseph. (2006). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de cultura económica. (p.123)

<sup>51</sup> *Ibíd.* (p.201)

nuestro mayor desafío es aprender a generar intercambios y comunicaciones fructíferas para crecer como sociedad.

*“No nos interesa particularmente saber si en realidad vivieron Rip Van Winkle, Kamaru-s-Semán o Jesucristo. Sus Historias son las que nos interesan y estas están tan ampliamente distribuidas por el mundo, unidas a diferentes héroes en diferentes países, que el problema de si es o no histórico, vivo, este o no el otro portador local del tema universal solo puede tener una importancia secundaria. El subrayar este elemento histórico llevaría solamente a la confusión, serviría para ofuscar el mensaje de la imagen”.*<sup>52</sup>

De la misma forma en que no nos interesa saber si Jesucristo realmente vivió, no es tan importante para nosotros saber si Kaspar era en verdad un impostor como declara Hiltel y sus detractores. Es importante al menos rescatar el mensaje y enseñanzas que podamos de la historia. Que la importancia histórica no nos impida aprender lo que nos tenga que transmitir la narración.

*“El último acto de la biografía del héroe es el de su muerte o partida. Aquí se sintetiza todo el sentido de la vida. No es necesario decir que el héroe no sería héroe si la muerte lo aterrorizara; la primera condición es la reconciliación con la tumba”.*<sup>53</sup>

No podríamos decir que la muerte de Kaspar fue conciliadora. Si podemos decir que en ella no se sintetiza el sentido de su vida sino que es parte de su constante falta de sentido. La muerte para Kaspar fue más una sorpresa que una búsqueda del peligro en la aventura. La trágica muerte de Kaspar fue otro de los tantos enigmas que rodearon su vida.

A continuación, se adjunta para facilitar la explicación del proceso de producción; Unas citas del texto fuente, una página del guión hecha a partir de esa cita, dos carillas sin editar a partir de esa página y por último la versión final de la escena.

---

<sup>52</sup> CAMPBELL, Joseph. (2006). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de cultura económica. (p.211)

<sup>53</sup> *Ibíd.* (p.316)

## Citas del libro:

*“De esta y muchas circunstancias fue posible deducir lo que no tanto más tarde se convirtió en total certeza: las ideas de lo vivo y lo muerto, lo animado y lo inanimado, lo orgánico y lo inorgánico, de los elementos de la naturaleza y los productos del hombre se hallaban mezclados de manera singular en su alma infantil”.<sup>54</sup> “Con no poco esfuerzo y frecuentes reprimendas costó hacerle entender, y que le resultara normal, la diferencia entre lo orgánico y lo inorgánico, lo vivo y lo muerto, así como entre el movimiento voluntario e impartido desde afuera.”<sup>55</sup>*

## Página de guión a partir de la cita:

CON LAS CÁMARAS. VENIMOS COMO CIELOS UN ACCIDENTE INTERACTUANDO CON UNA PISTOLA.

EXT. DÍA. Afuera de Núremberg.

Daumer y Kaspar caminan por las afueras de Núremberg. Cuando pasan cerca de una iglesia, Kaspar mira una estatua elevada de un Cristo crucificado, mira sus heridas, la sangre, los clavos, la corona de espinas y se horroriza. Luego de temblar, grita e intenta escalar la iglesia para rescatar a Cristo.

Daumer  
-;Kaspar baja de ahí!

Kaspar  
-;Debo rescatar al hombre! ;Bajarlo de ahí! ¡No merecerlo!

Daumer  
-;Es una estatua! ;Recuerda Kaspar! ¡No siente nada!

Daumer agarra a Kaspar y éste se calma.

EXT. NOCHE. Casa de Daumer. Seguido de un INT. Sala de estar.

Daumer entra a la sala de estar con una vela en la mano y se asusta al ver a Kaspar leyendo en el sillón.

Daumer  
-Maldita sea Kaspar, me diste un susto, aún no me acostumbro al hecho de tu visión nocturna, es increíble que puedas leer sin luz.

Kaspar  
-Haber vivido en un agujero tener sus ventajas... si tan solo el olfato no me jugar tan mala pasada...

Daumer  
-Esas son cosas que mejorarán con el tiempo Kaspar, ya te acostumbrarás.

Kaspar  
-Supongo...también querer disculparme con el Señor Feuerbach, hace ya algún tiempo él mostrar el exterior de una ventana para que ver el día y Kaspar reaccionar mal... cuando antes mirar por la ventana, para Kaspar era como colocar una persiana bien cerca de mis ojos y un pintor rociar esta persiana, con diferentes pinceles. De blanco, azul, verde, amarillo, rojo, todos los colores mezclados. No poder antes reconocer y distinguir cosas aisladas, tal como ver ahora. Ser antes algo horrible

<sup>54</sup> FEUERBACH, Paul Johann Anselm. (2017). *Kaspar Hauser: Ejemplo de un crimen contra la vida interior del hombre*. Buenos Aires: Interzona. (p.33)

<sup>55</sup> Ibíd. (p.76)

Página escaneada sin editar:



Página terminada a partir del guión:



En el guión, para poder diferenciarse, el texto descriptivo está marginado hacia la izquierda mientras que el diálogo se encuentra centrado. Esto genera que durante la lectura los diálogos se lean de forma más fluida. Primero se describe en tres palabras el ambiente [EXT. DÍA. Afuera de Nüremberg], luego se describe la acción dramática. No se especifican los tipos de planos ni descripciones detalladas del entorno dado que esa no es la tarea del guionista, todo lo referido a composición de página sería tratado más adelante a la hora de dibujar. El foco está en contar la historia.

*“Es necesario escribir un pequeño resumen en fichas. El resumen le permite ver su historia con una perspectiva y una claridad que no volverá a tener durante muchos meses”.*<sup>56</sup>

Para ayudar al flujo creativo y evitar bloqueos de escritura, Field también propone la realización de pequeñas fichas que describan en pocas oraciones los sucesos principales de cada capítulo, esta herramienta resultó tremadamente útil teniendo en cuenta que estamos hablando de una adaptación. De manera que mientras se escribe el guión, también se realiza una serie de siete fichas, una por capítulo más el epílogo, contando en cortas oraciones lo sucedido.

Existe un elemento del guión de Kaspar Hauser que es de invención propia. Para generar cierto orden a la hora de componer la página. En la fórmula hollywoodense, se entiende de forma tácita que aproximadamente una página de guión equivale a un minuto de tiempo en pantalla. La historieta en cambio es un medio artístico donde el autor no controla los tiempos de la obra, sino que los controla el lector. Por eso no hablamos aquí de minutos de pantalla, sino del tiempo que el lector decide detener su mirada por cada panel. Por ende la herramienta inventada para ordenar cierta estructura del libro a la hora de componer páginas se basa en lo que llamo “líneas de cambio de página”. Se trata de las líneas horizontales que en la imagen del guión adjunta se pueden ver arriba y abajo del texto. Las mismas están para marcar el comienzo y el fin -no de una página- sino de un pliegue entero, lo que serían dos carillas. ¿Por qué se optó por hacer una separación teniendo en cuenta dos carillas y no una? Por comodidad narrativa. En esta historieta rara vez entre página y página suceden

---

<sup>56</sup> FIELD, Syd. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot. (p.41)

bruscos saltos temporales. Y es importante que siempre al final de cada cambio de página haya al menos un ligero aumento de tensión dramática para motivar al lector a pasar de página. Se podría decir que el salto temporal en esta página de ejemplo es excepcional. Por lo general los grandes saltos de tiempo o espacio en mi historieta se dan capítulo a capítulo o en cambios de página.

*"Sin embargo, las formas de los paneles varían considerablemente, y aunque las diferencias de forma no afectan los significados específicos de esos paneles en relación con el tiempo, pueden afectar la experiencia de lectura".<sup>57</sup>*

Ahora bien, si como dijimos en la historieta el tiempo es del lector y como autor no puedo controlarlo ¿Qué herramientas poseo para controlar el ritmo narrativo? La respuesta parcial es manipular la lectura a través de la variación de tamaño y posición de los paneles. Sin embargo este recurso siempre se ejerce teniendo en cuenta que el tamaño de los paneles no existe en un vacío, sino que está acompañado siempre de un grado mayor o menor de intensidad dramática del cual es importante ser consciente a la hora de componer una página.

*"Acumula demasiados elementos y obtendrás un galimatías incomprendible. En tales casos, la intensidad de la obra como conjunto puede acabar bajando. ¡Al fin y al cabo, si todas las viñetas están subidas al máximo volumen en todo momento, las posibilidades de contraste dramático se pierden! ¡De hecho, no hay un solo nivel de intensidad que pueda funcionar de una viñeta a otra! Los verdaderos efectos dinámicos se crean en la variación entre viñetas".<sup>58</sup>*

En la página que usamos como ejemplo podemos ver estas manipulaciones en acción. El primer panel establece tiempo y lugar: Un día por las calles de Nüremberg, también deja ver una iglesia en el fondo presagiando como continuará la escena. Luego sigue un plano y contraplano de Kaspar y una estatua de Jesús que al ocupar la mitad de espacio que el panel anterior da lugar a una lectura fugaz. A eso le sigue una sucesión de planos detalle

---

<sup>57</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Understanding Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.99)

<sup>58</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.49)

que a su vez son un plano y contraplano constante entre Kaspar y la estatua. Cabe aclarar que esta es una de las poquísimas veces en las se rompe la composición ortogonal de paneles que no se solapan entre sí. Se respeta lo más posible la composición ortogonal y solo se rompe en momentos en los que la intensidad dramática lo requiera. Mi prioridad por sobretodo es que la historieta sea clara y comprensible sobre todo para el lector que no está acostumbrado a leer historietas. Las composiciones complejas, aunque atractivas, pueden resultar ahuyentando a cualquier incurso en el medio.

*“La forma más fácil de evitar la confusión viñeta a viñeta es hacer que sea sencilla [...] Asegúrate de que tu diseño de página sirva a tu historia y no al revés”*<sup>59</sup>.

Cabe destacar también la elección de no mostrar a Jesús por completo, sino más bien de sugerirlo a través de planos detalle. Esto no sólo le da un aire de misterio a la estatua, sino que ubica al lector más aún en la mirada subjetiva de Kaspar, quien no logra ver a la figura por lo que es: una estatua sin vida. Una vez establecido el fugaz ir y venir de miradas entre Kaspar y Jesús, se establecen dos planos cuadrados iguales al primero que no establecen variaciones de tiempo. Aquí quien funciona como manipulador del tiempo es el diálogo obligando al lector a detener la mirada para leer el texto.

*“Unos diálogos buenos y eficaces hacen avanzar la historia y obligan al lector a seguir pasando las páginas. Y esa es la tarea del guionista: un guión es una experiencia de lectura antes de convertirse en experiencia visual [...] La exposición de los hechos se consigue generalmente a través del diálogo; los personajes hablan de lo que ha ocurrido con el fin de establecer la línea argumental. Un exceso de exposición resulta trivial e inútil”*<sup>60</sup>.

¿Cómo podemos contar esta historia sin un exceso de exposición? Para Eco la información en la obra estética es una variable que se manifiesta a través de un espectro de magnitud que varía entre la redundancia y la entropía. Siendo el primero un exceso de datos y la segunda una carencia del mismo. Por datos entendemos cualquier elemento distingible

---

<sup>59</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.33)

<sup>60</sup> FIELD, Syd. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot. (p.62)

semánticamente dentro de la obra estética. De esta manera en la historieta mostrar diálogos expositivos mientras se muestra lo mismo que se está exponiendo es caer en una redundancia que al menos no es deseada para este proyecto. Por ende es importante que los diálogos no describan acciones que están sucediendo en el momento, sino que expliquen sucesos pasados, hagan avanzar la línea de acción dramática o bien complementen la acción narrativa.

*“Las elecciones de momento, encuadre, trazo y flujo están gobernadas por la claridad mucho más que por la intensidad”.*<sup>61</sup>

En la segunda carilla de la página de ejemplo, vemos un contraste acentuado de tamaño de paneles. El primer panel consiste en un plano exterior de la casa donde Kaspar habita, eso nos pone de nuevo en tiempo y espacio. El lector sabe que es otro momento del día o bien un día completamente diferente, eso a la historia es irrelevante y por ende se decide no especificar lo que no sea necesario. El panel es ancho y ocupa un tercio de la página para persuadir al lector a detenerse sobre el panel y hacer una pausa que ralentice el tiempo de la historieta. Seguido de eso nos encontramos con tres paneles cortos y consecutivos, que tienen a su vez un tercio de tamaño del panel anterior. Esto sugiere por un lado un tiempo más corto y por el otro un ritmo lineal donde los tres momentos ocupan igual jerarquía.

*“Una buena documentación puede marcar la diferencia entre una gasolinera genérica y otra que conecta con los recuerdos y experiencias de tus lectores o entre un edificio vulgar y otro con carácter y credibilidad”.*<sup>62</sup>

La documentación para esta historieta intentó ser lo más exhaustiva posible. El desafío aquí consiste en que si bien el S.XIX posee en general un buen registro de vestimenta, costumbres y arquitectura, no estamos hablando de un Londres gótico y victoriano, o de un París burgués y bohemio. Estamos hablando de Nüremberg: Una ciudad mediana y aún campesina en el sur de Alemania. Por ende se tuvo en cuenta el hecho de no caer en ropas demasiado refinadas, ni en arquitecturas demasiado monumentales. Sin embargo todos los edificios relevantes a la historia, como la torre-prisión en la que Kaspar se hospeda, la catedral y el ayuntamiento de Nüremberg están retratados en la historieta tal cual figura en

---

<sup>61</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.45)

<sup>62</sup> *Ibíd.* (p.177)

los registros. En cuanto al resto de la historieta, la particularidad urbana de Nüremberg radica en sus improvisadas calles eclécticas y su mezcla arquitectónica de casas Tudor y antiguos torreones medievales. De esta manera el equilibrio pictórico se busca entre un refinamiento que resulte atractivo para la obra y una austeridad relacionada a la fidelidad y verosimilitud de la historia. Las fuentes para la documentación resultaron ser un sinfín de búsquedas por internet entre páginas de museos de historia de la moda, blogs de arquitectura y urbanística, así como también pinturas y dibujos contemporáneos al caso real.

*“...pero dentro de una obra única y auto contenida como una novela gráfica, la coherencia es importante para mantener a los lectores bajo tu embrujo. Con ella, puedes conseguir la sensación de que un solo personaje pasa por la vida viñeta tras viñeta”.*<sup>63</sup>

Una vez terminado y revisado el guión y la documentación el siguiente paso es hacer bocetos de composición de página. Esto no es lo mismo que un boceto de dibujo. El boceto de composición se hace en una hoja aparte más pequeña mientras se lee el guión. Es un tipo de boceto al cual le favorece un dibujo ágil, sin detalles y e icónico. Lo importante de este boceto no consiste en la calidad del dibujo sino en que los paneles y espacios de la página sirvan a la historia que queremos contar.

Los dibujos originales están realizados sobre hojas de registro exacto de 35x25mm. Se optó por registro exacto porque es un papel muy absorbente que puede lidiar con grandes cantidades de tinta sin arrugarse o esparcir la tinta. La medida de la hoja nace a partir de cortar una hoja de 35x50 a la mitad, se trata de medidas estandarizadas de fábrica. Lo importante a tener en cuenta, para que no haya una pérdida de calidad entre el escaneo y la impresión del dibujo, es que al trabajar sobre papel, el tamaño original del dibujo debería ser aproximadamente un 20% más grande que el tamaño final de impresión que en este caso es de 24x18cm.

El dibujo de cada página consiste en un trabajo de 5 etapas; un primer boceto a lápiz para ubicar los elementos de la composición, un segundo boceto a lápiz más detallado, el entintado de la página, el trazado de los paneles y por último el agregado de sombras en marcador. Para esto no hay secreto más que la observación y la práctica del oficio, a eso se

---

<sup>63</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.79)

le suman los 5 años de formación académica de dibujo. La edición digital de este libro consistió en agregar los globos de diálogo, corregir las escuadras de algunos paneles y los contrastes que se pierden durante el escaneo. A su vez, como se ve en la página de ejemplo, se agregaron una serie de grises de forma digital que debido a su extensión, de haberlos hecho con el marcador, hubiera tomado demasiado tiempo y posiblemente hubiera arruinado el dibujo.

Para el maquetado del libro, me valí de la ayuda de una diseñadora gráfica que me orientó en el armado de libro. Con maquetado nos referimos al conjunto de elementos que conforman la estructura del libro, es decir; tipografías, tapa, contratapa, portada, portadilla, prólogo, espacios, separadores de capítulo, colofón y demás elementos. Fue crucial esta ayuda para que el libro tuviera una presentación prolíja y profesional. Respecto a la tapa, la idea inicial consistió en que esté compuesta por un collage de dibujos que el propio Kaspar Hauser realizó en vida. Luego de mostrarle un boceto a la diseñadora gráfica, se realizó la tapa en conjunto. Sumado a esto, el material de la tapa es de opalina telada, la cual tiene una textura que imita las fibras de una tela, dándole así un efecto de antigüedad que resulta coherente con el contenido del libro. Otro elemento que proporciona un marco de profesionalismo al proyecto es el registro de un ISBN. El ISBN es un Número Internacional Normalizado para Identificación de Libros, en todos sus formatos y soportes. Esto hace que el libro esté de alguna forma oficializado, que figure dentro de una lista internacional en la que uno mismo se inscribe como autor. Esto forma parte de reconocer el trabajo propio, distinto es al concepto de derechos de autor con el cual, como autor, no comulgo. “Kaspar Hauser: La rebeldía de la inocencia” no tiene ni tendrá copyright, cualquier persona es libre de plagiarlo, piratearlo, copiarlo o venderlo siempre que se diga que el autor es Fabricio Salvatore. Esto forma parte de una decisión cultural e ideológica.

*“Si el tipo de cómics que quieras hacer no encaja fácilmente en ningún nicho popular, tal vez encuentres más margen creativo en los editores de cómics “alternativos” y las revistas de arte...o auto publicándote mediante imprentas de offset, impresión bajo demanda o incluso fotocopia. Con distribución limita, a tales opciones significan poco*

*o ningún dinero por adelantado, pero las obras alternativas y de pequeñas editoriales también alimentan el mercado de la novela gráfica".<sup>64</sup>*

El concepto de derecho de autor forma parte de un viejo mundo que se basa en el control, donde todo lo que pase por fuera de ese control es ilegal. Este control a su vez tiene un costo que, de manera no casual, siempre recae en el autor de la obra. Sin dar nombres ni apellidos, son conocidos los casos de autores célebres que luego de llegar a cierto nivel de audiencia no tardan en darse cuenta que de las ventas de sus libros solo se llevan en promedio un 8% de las ganancias de cada libro, esto sin contar otras cláusulas de contratos abusivos a los que se someten. En cambio el mundo nuevo en el que buscamos quitar a todos los intermediarios posibles del camino se basa en la confianza, en la generosidad, en la creatividad y sobretodo en la formación de comunidades. La piratería no es culpa del consumidor sino del intermediario que además de encarecer el producto, no reparte las ganancias de la obra como corresponde. Sabemos a través de estos contratos de editoriales masivas que por ejemplo en algunos casos, no importa si la editorial vende 10 o 10.000 copias, el autor se lleva una suma fija incomparablemente baja al ingreso bruto que recibe la editorial. Lo que quiero decir sobre todo es que las decisiones culturales tienen que estar en nuestras manos. Como autores y como consumidores.

La forma de tomar decisiones culturales como consumidor son las de apostar a pequeños productores, independientes y autogestivos. A librerías de barrio especializadas. Priorizarlos por sobre las grandes cadenas o editoriales cuya reputación se encuentra a una búsqueda de google de distancia.

*"Finalmente, si nuestro futuro lector consigue superar la ignorancia mediática y la miopía librera hasta encontrar esa obra de la que ha oído hablar, aún le queda una última barrera...la página. Hay quien dice que la cifra de "analfabetos historietísticos" -gente que no sabe seguir el lenguaje visual único del cómic- está aumentando. Y en efecto, muchos comics presentan diagramaciones que parecen diseñadas para ahuyentar a los neófitos. Aun así, excesos estilísticos aparte, el cómic tiene una fama por su accesibilidad casi universal".<sup>65</sup>*

---

<sup>64</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.246)

<sup>65</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Reinventing Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.84)

Cuando a uno de los máximos exponentes de la historieta a nivel mundial como Alan Moore le hacen la pregunta “¿Qué consejo le darías a los que se quieren iniciar en la historieta?” Él responde “Prepárate para pasar la mayor parte de tu vida solo frente a un tablero”.

Este me pareció y sigue pareciendo uno de los peores consejos que se pueden seguir en la vida. Hacer historieta de forma independiente y autogestiva es no sentirse solo un minuto de tu vida. Durante los tres años de este proyecto, fui asistido y alentado por decenas de personas. Desde los docentes que bajo el marco de proyecto asistieron a la realización de esta historieta, pasando por colegas con quienes compartí opiniones sobre páginas, Manuel Loza quien además de formar parte del equipo docente escribió el prólogo del libro y hasta amigos que sin pedir nada a cambio se ofrecieron a ayudarme con la distribución sin cargo de la historieta una vez que empezaron las ventas. Para envíos lejanos, se recurrió también a métodos de envío de bajo costo para que no termine saliendo más caro el envío que el libro. Fue importante también mantener el precio del libro a un precio bajo sin perder un margen de ganancia para poder garantizar su acceso a más gente. Los lectores que quieran el libro se lo compran directamente al autor o a las librerías en las que el autor confíe. Pero quien contrata a la imprenta, quien firma los ejemplares, quien lleva el libro hasta la librería -y en ocasiones hasta el hogar- y se queda con las ganancias para financiar futuras historietas es el autor y los pocos e inevitables intermediarios en los que el autor confíe. No estamos queriendo decir que todas las editoriales argentinas sean corruptas, sino que es importante diferenciar entre las editoriales de cadena y sus tratos abusivos, y las editoriales independientes que fomentan una cultura libre que no subestima al consumidor ni estafa a los autores.

*“...creo que el cómic posee un gran potencial inexplotado para la participación del lector”.*<sup>66</sup>

Este libro se publicó en octubre de 2020, por ende, a causa de la pandemia y su consecuente cuarentena no se realizó ningún evento presencial de presentación de libro. En cambio se realizó una pre-venta online con la promesa a futuro de realizar algún tipo de evento<sup>67</sup>. Para incentivar la compra de esta historieta se difundió junto con las ventas un desafío llamado “Kaspartober” en referencia al desafío anual llamado “Inktober” promovido por el dibujante

---

<sup>66</sup> MCLOUD, Scott. (2016). Reinventing Cómics. USA: Planeta Cómic. (p.118)

<sup>67</sup> Sobre el cual hablaremos en “Maqueta virtual”

Jake Parker que consiste en hacer un dibujo por día en base a una palabra clave. En Kaspartober en cambio, el comprador transmitiría una palabra clave a partir de la cual el autor realiza un dibujo junto con un agradecimiento y dedicatoria en la portadilla del libro. Además de esto, los ejemplares se envían en un sobre de papel madera con un sello de lacre. Tanto el desafío Kaspartober como el empaquetado personalizado son parte de las decisiones culturales y curatoriales que un autor independiente se puede permitir. Además, al ser la primer obra y tratarse de un autor conocido, la curaduría que mencionamos es crucial para incentivar ventas y difusión.

## **Possible conclusión**

### **Sobre el caso**

La construcción plena de significado en Kaspar resulta imposible a causa de los factores externos que le impidieron desarrollar sus procesos cognitivos. A su vez estos factores afectaron biológicamente a Kaspar de maneras muy diversas y en su gran mayoría negativas y estas afectaciones biológicas no fueron en absoluto congénitas. Tal vez Kaspar no haya podido generar una construcción social de significado, pero la sociedad si puede valerse de casos como el de Kaspar para poder repensar categorías como el abandono infantil, la negligencia parental, la estructura de la mente, la alienación, los mecanismos del positivismo y la importancia de una pedagogía orientada y especializada a las problemáticas de cada individuo, y no una pedagogía de receta con la cual se pretenda solucionar y normalizar al sujeto.

## Sobre la historieta

CUANDO UN DIBUJANTE EMPIEZA A ERIGIR SUS CÓMICS ALREDEDOR DE UNO DE ESTOS CONJUNTOS DE VALORES, PUEDE DESCUBRIR UNA TRIBU VAGAMENTE ASOCIADA DE DIBUJANTES DE CÓMICS DE MENTALIDAD SIMILAR QUE COMPARTEN DICHOS VALORES. PARA NUESTRA CONVENIENCIA, VAMOS A LLAMARLOS...

### LOS CLASICISTAS



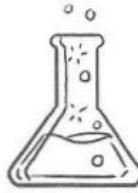
EXCELENCIA, TRABAJO DURA, DOMINIO DEL OFICIO, Y BÚSQUEDA DE UNA BELLEZA DURADERA.

### LOS ANIMISTAS



EL CONTENIDO ANTES QUE NADA, CREAR VIDA A TRAVÉS DEL ARTE, CONFIAR EN LA INTUICIÓN.

### LOS FORMALISTAS



COMPRENDER EL MEDIO CÓMICO Y EXPERIMENTAR CON ÉL, AL TIEMPO QUE SE LE ES FIEL.

### LOS ICONOCLASTAS



SINCERIDAD, VITALIDAD, AUTENTICIDAD Y AUSENCIA DE PRETENCIOSIDAD. LA VIDA PRIMERO.

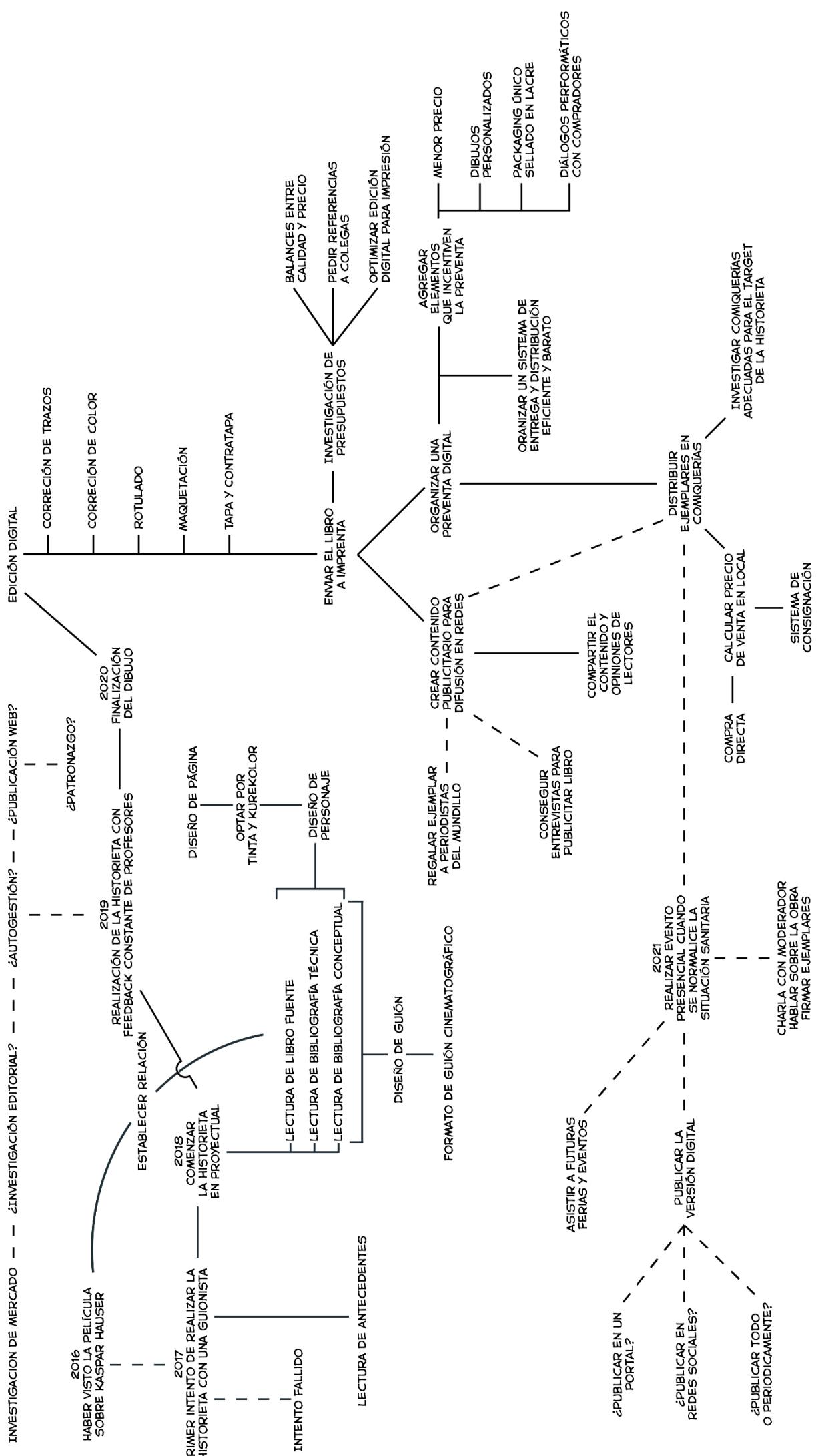
68

Si bien McCloud no propone a estas tribus como fronteras indivisibles, sino como un conjunto de gradientes, puedo decir con confianza que mi tribu es la de los animistas. La historieta de Kaspar Hauser no posee un nivel de dibujo anatómico ni virtuoso. De hecho sostengo que las primeras veinte páginas de la historieta están llenas de volantazos y errores que decidí dejar para que el lector también pueda ver la evolución como dibujante y narrador del autor. Mi historieta tampoco resulta experimental en ningún aspecto, de hecho si cualquier punto a favor de Kaspar Hauser existe gracias al seguimiento metódico de lecciones de todo tipo. Por último si bien hay cierto grado de búsqueda de autenticidad o de al menos contar las cosas como fueron, no deja de haber una gran carga de novelización y manipulación del texto fuente, de otro modo mi libro sería una historieta-documental.

Más allá de los encuentros con uno mismo, una de las lecciones principales de todo este proyecto recae en la importancia de la autogestión, la independencia y la comunidad. Si este proyecto no fuera autogestivo, llegar a imprentas y librerías hubiera sido un camino mucho más cuesta arriba. Si no fuera independiente, la historia no se hubiera contado como hubiera querido. Y por último si este proyecto no se hubiera gestado dentro de una comunidad de docentes, colegas y amigos que apoyaron este proyecto desde el inicio, nada de esto hubiera en verdad valido la pena.

<sup>68</sup> MCLOUD, Scott. (2016). *Making Cómics*. USA: Planeta Cómic. (p.232)

# Árbol de proyección



## **Maqueta virtual**

Como dijimos en algún punto de este trabajo, la edición de este proyecto fue terminada a mediados de 2020. La impresión de los doscientos ejemplares se hizo en Octubre. El contexto de pandemia y cuarentena hizo que un evento presencial de presentación sea inviable. Se optó en cambio por una difusión y publicación digital. Se puso el foco en compartir y generar cadenas mediante diversas publicaciones por Instagram y Facebook.

La promesa de un evento presencial sigue vigente y se concretará cuando el contexto sanitario sea propicio. Si bien la pandemia terminó truncando lo que hubiera sido un evento memorable, la ventaja de hacer un evento de presentación durante 2021, radica en que muchas de las personas que asistan probablemente ya habrán leído la historieta. Por ende la posibilidad de las conversaciones que se generen alrededor de la obra pueden llegar a ser mucho más fructíferas.

La locación elegida para el evento sería la librería Moebius, ubicada en Almagro. Resulta el espacio ideal para la presentación del libro ya que se trata de un espacio cultural dedicado en su mayoría a la historieta independiente. En este espacio no sólo se venden libros sino que se dictan talleres de historieta y dibujo. Además el espacio no es ajeno ni desconocido a los eventos de presentación.

El formato del evento será convencional; Se ofrecerán bebidas a los concurrentes. Se optará por un moderador que hable sobre la historieta con el autor. A su vez el moderador abrirá el diálogo con el resto de los espectadores. Se firmarán y dibujarán los ejemplares de las personas que compren el libro durante el evento. Una vez terminadas las charlas y los diálogos se pasará a un momento de esparcimiento y celebración.

Sumado a esto, la difusión del evento será crucial y para incentivarla se publicarán publicidades al respecto por redes sociales. Se buscarán espacios de difusión como radios o podcasts dedicados a la historieta o cultura pop para promover el evento y en el caso eventual de que retornen; Se asistirá a cuanta feria y evento presencial dedicado a la historieta exista.

## Bibliografía

- BRUNER, Jerome. (1990) Actos de significado. Alianza Editorial
- CAMPBELL, Joseph. (2006). El héroe de las mil caras. México: Fondo de cultura económica.
- CASSIRER, Ernst. (1968) Antropología filosófica, Fondo de cultura económica.
- ECO, Umberto. (1985). Obra Abierta. España, Barcelona: Planeta Agostini.
- ECO, Umberto. (1994). Signo. España, Barcelona: Labor.
- FEUERBACH, Paul Johann Anselm. (2017). Kaspar Hauser: Ejemplo de un crimen contra la vida interior del hombre. Buenos Aires: Interzona.
- HERZOG, Werner. 1974. The Enigma of Kaspar Hauser. Alemania: Werner -Herzog Filmproduktion; Filmverlag der Autoren ZDF
- LEVI-STRAUSS Claude (1081) "Estructuras elementales del parentesco" Editorial Paidós.
- MORÍN Edgar. (1988) De Culture, signes, critiques, Presses de L'Université de Québec, (Cahiers Recherches et théories, Colección «Symbolique et idéologie», nro. S 16)
- MCCLOUD, Scott. (1993). Understanding Comics USA: Kitchen Sink Press.
- MCCLOUD, Scott. (2016). Reinventing Cómics. USA: Planeta Cómic.
- MCCLOUD, Scott. (2016). Making Cómics. Bilbao: Astiberri.
- SYD, Field. (1995). El manual del guionista. Madrid: Plot.
- SYD, Field. (1999). El libro del Guión. Madrid: Plot.
- VYGOTSKY, Lev. (1987) El problema del desarrollo cultural del niño