

## Capítulo II

### Nelson Goodman: *Maneras de hacer mundos.*

#### 2.1. Sobre los mundos y sus sistemas de representación

Habiéndoles contado en otro momento de Richard Rorty, ahora debemos entender que “La construcción de mundos, tal como la conocemos, parte siempre de mundos preexistentes de manera que hacer es, así, rehacer.” (Goodman, 24) En este capítulo veremos la manera en la que Goodman plantea la forma en la que se construyen mundos a partir de mundos preexistentes. Es decir, el modo en que los sistemas de representación del mundo (en tanto que juegos de lenguaje) se construyen a partir de los previos.

La cosa importante en este momento es hacer notar cómo ahora es que los sistemas de representación se conectan. Con Rorty mostramos que la filosofía no tiene un carácter privilegiado, es decir, que no tiene nada que la haga ser un sistema de representación *mejor* que los demás. Con Goodman, ahora veremos cómo se construyen sistemas de representación, para hacer notar cómo es que se construyen y cómo pueden tener valor independientemente de la forma en la que estén contenidos. Con esto pretendo *elegir* al cómic de categoría y hacerlo un sistema de representación válido para poder estar a la par de otros sistemas de representación.

Hay que acotar, pues, que Rorty no fue el primero en hacer notar las cuestiones sobre la epistemología y la verdad de los discursos. Diríamos que Rorty, retomó parte de lo que en su momento dijo Goodman, para poder demostrar cómo la filosofía no tenía un puesto privilegiado sobre el resto de los discursos. Sin embargo, Goodman en un momento

previo –más específicamente en las *Immanuel Kant lectures* de la universidad de Stanford (13)– habló más bien sobre como otros discursos, más bien dejados de lado, tenían posibilidades de representación tal como la ciencia. Es decir, el arte, y en general, cualquier sistema de representación del mundo, crea ya en sí mundos, y para Goodman, este es un punto de primordial importancia.

El trabajo que ahora plantea es el de una transformación que en la filosofía se ha dado, y la ha llevado desde una concepción de *una* verdad y *un* mundo únicos, acabados y encontrados así, a pensar en varias versiones, todas correctas y a veces encontradas de diferentes mundos en su hacerse. (14)

A lo largo del libro, plantea y defenderá temas como la multiplicidad de mundos, la apariencia de “lo dado”, el poder creativo del entendimiento, o la variedad de símbolos y su función conformadora. Esto lo hace en siete momentos, que él confiesa en veces son repetitivos pero no por ello menos válidos o inútiles. (Goodman, 13-14)

Es así que en un primer momento inicia planteando los cuestionamientos rectores: cómo hablamos de muchos mundos, qué diferencia a los genuinos de los espurios, de qué y cómo están hechos y qué papel juegan los símbolos. (17)

Sigue con la cuestión de entender si hay uno o muchos mundos. Lo que termina planteando no es la cuestión de que haya muchos mundos posibles, sino la de muchos mundos reales. Así, alude a la reinterpretación de términos como “real”, “irreal”, “ficticio” o “posible”. (18-19) Imaginen ahora, no un mundo, sino varios, con varias leyes y varios supuestos, ninguno más verdadero o más importante que otros. Si llegásemos a encontrarnos con un mundo que está considerado mejor que otros, no será porque ontológicamente tenga una casilla de existencia más plausible que los otros, será en todo caso porque hay un grupo social que se permite ponderar ese conjunto de premisas que

integran a un mundo como más apropiado, y esto será simplemente por la apelación estética que podrá tener en sus espectadores. Podemos hablar de la física de Newton o de la República en *Star Wars*, y esto sería lo mismo. A final de cuentas, tendríamos mundos diferentes que de una u otra manera siguen afectando diversos polos de la existencia.

Podemos ver entonces que Goodman pelea más bien por el proceso por el cual construimos un mundo a partir de otros. Podrá entonces responder a sus preguntas planteadas si nos deshacemos de la idea de un fundamento firme y sustituimos un mundo por varios que no son sino versiones, disolvemos sustancia en función y reconocemos que lo dado es algo tomado por nosotros mismos (24) en pocas palabras, ya no habrá un mundo ontológico que tengamos que representar, sino que nuestro mundo es la representación tal cual. La misma representación que supuestamente funge como símil del mundo, es ya de hecho el mundo. La cuestión es que eso que solía ser el mundo a representar, se ha disuelto en la multiplicidad de representaciones existentes.

Finalmente, Goodman nos dice cómo es que se construyen mundos. Y alude a un proceso que no será el único posible dividido en: composición y descomposición; ponderación; ordenación; supresión y complementación; y deformación. En todo caso, lo que hace es negar la existencia de *un* mundo. Imaginar que todo aquello que uno creía como verdadero, de repente se revelara como más que ilusorio, una construcción verbal.

En un segundo momento, Goodman comienza hablando del estilo. Narrando como las cosas no siempre dicen algo, por eso la idea de que el tema es lo que se dice y el estilo es cómo se dice es una definición llena de problemas. Muestra por ejemplo a la arquitectura o la pintura no representativa, por dar un ejemplo de arte que no dice nada literalmente, por lo que es difícil pensar en el estilo solo de esas maneras, ya que estas formas significan de una manera muy diversa. (45)

La literatura, por ejemplo, y en general las artes, hacen otras cosas además de decir cosas y esas otras cosas que hacen también forman parte del estilo.

Finalmente, a lo que nos lleva Goodman en este segundo momento, es a un primer puesto en el que “El estilo tiene que ver exclusivamente con el funcionamiento simbólico de una obra en tanto tal,” (60) el estilo, pensado así, sólo tiene que ver con el cómo y qué simboliza una obra aunque no haga un listado exhaustivo y definitivo. Lo que logra es usar sólo listados parciales.

Así es como hablando de estilos pasa a la cuestión de las citas en un tercer momento. Ambas cuestiones, tanto de estilos como de citas, parecen en este momento como un hecho más intrascendente de lo que originalmente estaba planteando. Y es que la narración que nos deja Goodman inicia con un qué: construir mundos; lo que desencadena un cómo: en estos casos son *estilo y citas*.

Del estilo, me parece rescatable cómo plantea que no es tanto una cuestión de que se diga algo de un modo específico, sino que tiene que ver con una cuestión de significación social: si se piensa en un objeto cualquiera, un objeto cualquiera no es arte, lo es en tanto que puede ser significado de un modo peculiar por un espacio y un tiempo peculiares: es decir, por un juego del lenguaje específico. Suena muy similar, ¿no? A esta cuestión volveremos en otro momento.

Con lo que nos encontramos en la cita, es más o menos lo mismo que con lo que podríamos aludir en el caso anterior. Previamente lo que se hace es mostrar que en el arte o en lo que llamamos arte, no hay nada “ontológicamente” que lo diferencie de cualquier otro objeto que se encuentre en el mundo. La cita, que es una cuestión que podría ser calificada como estrictamente científica, Goodman nos la muestra como un mero hecho de estilo. Es decir, la cita, que *podemos mostrar como un acto de filosofía*, es un recurso estilístico, que

socialmente nos permite identificar este discurso en el que inscribimos cita, con un nombre peculiar. La cita se vuelve pues, un recurso más, tal como lo puede ser el claroscuro, o la descripción.

En un punto medio, un cuarto momento, Goodman relata algo de peculiar problematización lejos del mundo de la filosofía: el arte. La problemática que desde siempre ha planteado esta pregunta de “qué es el arte”, no puede escapársele a Goodman, pues “por muy libre que esté de representación y de expresión [una obra], sigue siendo un símbolo,” (Goodman, 96) y en tanto que símbolo, la obra de arte es pertinente para el análisis que él requiere.

Entonces pues, qué hace a una obra de arte, ser una obra de arte. Pues decir que una cosa puede ser obra de arte en algunos momentos y no en otros, radica en esa misma posibilidad de que una cosa puede serlo en un momento dado y no serlo en otro momento (98) una cosa dada anclada a un juego de lenguaje específico, puede ser una obra de arte, pero ese mismo objeto en otro juego de lenguaje, puede ser un simple objeto anodino. La cosa es curiosa, pues *refraseando* las “mismas” palabras podemos llegar a una reconstitución de la situación que se revela como más prudente, o más útil, o simplemente más rica en símbolos. La obra, o un objeto “puede considerársele un símbolo en un momento y circunstancias determinados y no en otros.” (98) Y qué es esto, pues bien, que el hecho de que algo puede ser considerado como arte en un momento y no en otro, es simplemente una cuestión que depende, aparentemente de un juego de lenguaje en el que se inscriba. Si inscribimos a una roca en un juego de lenguaje museístico, quizás estemos resaltando ciertas cualidades de este objeto que lo hagan artístico, no obstante, si la instalamos en otro completamente distinto, por ejemplo uno de un centro geológico nacional, con lo que nos topamos ahora es con un juego que nos permite movernos por

otros lados, ahora consideramos otras cuestiones de la misma triste piedra. Y lo mismo sucederá con cualquier objeto, si tomamos una pintura al óleo y la instalamos en un juego de lenguaje que tenga que ver con grupos moribundos de niños del África Subsahariana, difícilmente verán lo que nosotros vemos. Aparentemente, para ellos, los objetos de los que no depende su supervivencia, son intrascendentes.

Entonces, ¿si la supervivencia no está ligada con la obra de arte, porqué es importante? Esta es la pregunta a resaltar porque la obra de arte, en tanto que símbolo, la hemos instalado al calor de un relato de Nelson Goodman, cuyo objetivo es contarnos cómo es que se construyen mundos ya sea a través de discursos religiosos, o científicos, o artísticos o filosóficos, sin implicar que de antemano, uno tenga mayor valor por tener una mejor relación ontológica con el objeto al que representan. Al contrario, pugnará por demostrar que estos sistemas de representación, son válidos en tanto que eso, sistemas de representación independientes del mundo al que pretender representar. “La manera en que funciona una obra o un suceso, puede explicar cómo, por medio de ciertos modos de referencia, lo que así funciona puede contribuir a la concepción, y a la construcción, de un mundo.” (Goodman, 102)

En el quinto momento, Goodman empieza hablándonos de lo que “podemos ver” hablando de lo algo que parecería imposible tal como ver lo que no podemos ver. Y este trabalenguas nos revela que Goodman nos regresa a la cuestión de los nombres y de los nombres nosotros nos movemos a los juegos de lenguaje. Si ponemos por ejemplo la palabra libro, la palabra libro es un nombre que refiere a un objeto, o refiere a un complejo desarreglado de moléculas. La idea básica ya la dijimos.

La cosa aquí es que parece que quiere despertar esta vieja pugna cartesiana del “engaño de los sentidos”. Algo que dicho sea de paso, me parece muy pertinente para lo

que está haciendo. Pues como él mismo había dicho, todo mundo se sirve de otros mundos para *rehacer*.

Aquí la cosa es válida. En primer lugar, porque como él dice, no podemos ver cosas como el universo o las moléculas. (103) Y sin embargo, las tenemos frente a nosotros. Vemos colores, o eso decimos, pero lo que *realmente estamos viendo* es la “refracción de la luz sobre el objeto”, o eso también lo decimos. Donde la palabra clave es “lo decimos”. A lo que llegamos con esto, es que no estamos viendo cosas como tal, sino que estructuramos nuestras sensaciones de acuerdo a un sistema nervioso común, y en este tenor podemos ponernos de acuerdo en ciertos nombres sencillos que tenemos a la mano para poder comunicarnos.

En cierto momento Goodman cita a Kolers concluyendo: “No se ha propuesto aún ninguna teoría del movimiento aparente que pueda satisfacer a más de un pequeño grupo reducido de observaciones.” (113) Con esto logra, me parece, hacer una metáfora sobre lo que han de ser todas las teorías: sistemas de representación incapaces de dar cabida a todas las posibilidades existentes (efectivas y posibles). Lo que se tienen son explicaciones parciales que dan con resultados que se quedan truncos.

Hay una cosa, sin embargo, que revela Goodman a través de Kolers: “Gibson una vez comentó cuán ‘desafortunado’ había sido trazar la distinción entre movimientos reales y movimientos aparentes” (113) y es que no hay nada “ontológicamente hablando” que diferencie a dos cosas exactamente iguales. Con lo que nos encontramos son con relaciones de nombres y un juego de lenguaje dado. La pelea que se puede armar a partir de Newton y Einstein es suficiente prueba de ello.

Esto nos lleva a la cuestión más importante de este momento, “A lo que hemos estado asistiendo es a algunos sorprendentes ejemplos de cómo la percepción construye sus

propios datos.” (Goodman, 125) No requerimos ni a Descartes con sus ejemplos, ni a la psicología experimental, ni a Frege con su ejemplo del “lucero de la mañana” y “el lucero de la noche” para intentar mostrar cómo la percepción construye eventos. Vamos, si se ha demostrado que la memoria de un niño puede construir sucesos en su pasado, e incluso generar traumas que le afecten su presente, casi cualquier cosa se revela como posible, ¿no?

Así nos topamos con un momento que retoma las cuestiones con las que inició. La cuestión de la fabricación de los hechos.

En el capítulo anterior, Goodman hablaba sobre la cuestión de que ver o no ver lo que tenemos frente a nosotros “depende” de lo que tenemos frente a nosotros, ahora veremos *qué tenemos frente a nosotros* y esto dependerá de “y tú cómo lo interpretas,” (Goodman, 127) es decir, si en un primer momento con lo que nos encontrábamos era la cuestión de si podíamos ver o no lo que teníamos frente a nuestros ojos, una cuestión muy cartesiana, ahora nos preocuparemos por qué es eso que hay frente a nosotros, y aquí ya no será tanto una cuestión de qué vemos sino que precisamente eso que tenemos en frente es así no tanto en que nuestros sentidos se articulen de un cierto modo sino en cómo interpretamos la información que obtenemos a través de los sentidos.

Por poner un ejemplo nombremos el caso en el que solíamos ver dos pequeños puntos iluminados en momentos distintos a una velocidad tal y dar la impresión de un “movimiento aparente”, aquí la cosa es “ontológicamente” qué entendemos por movimiento, acaso es el desplazamiento, o el desplazamiento tal como se presenta a nuestros ojos. A lo que ha de llegar es que no encontramos hechos en el mundo sobre los que representamos los hechos, sino que los hechos *los fabricamos*. (Goodman, 127-128) Para resolver la duda, Goodman parece pedir al observador que delimite su juego de lenguaje y que explique lo que percibe, no lo que ve. Con esto “logramos que pierda

sentido cualquier identificación de lo físico con lo real o de lo perceptivo con lo meramente aparential.” (129)

Con esto, la verdad ya no será identificación del objeto con el término, lo mismo que tampoco será la del discurso con su representación, lo que tenemos ahora, son relaciones entre términos, discursos y versiones. (Goodman, 129-130) Aquí debemos rescatar dos cosas a las que nos lleva Goodman: primero, que las versiones del mundo, dado que son construidas sobre otras versiones, son productivas como improductivas, no verdaderas o falsas “ontológicamente”; (139) segundo, que todo lo que hemos estado hablando, se ha construido sobre mundos previos, ya sean ficticios o fácticos, científicos o novelescos; y tercero, que “tanto la ciencia como el arte proceden de forma muy similar cuando realizan sus búsquedas y construyen sus resultados.” (147)

Finalmente llegamos al último momento del planteamiento de Goodman donde se dedica a entender la cuestión de la verdad y otros conceptos que le son alternos; no equivalentes, no sinónimos: alternos. Inicia haciendo una equivalencia entre la ciencia y el arte, mostrando que en ambos casos son cuestiones de interpretación. (149-150) Pasando posteriormente a la negación de que exista una verdad, o que las verdades nunca entren en conflicto entre sí, o que todas las versiones que son verdaderas lo son en un único mundo real. (151) Si a final de cuentas, “el mundo” no existe, entonces no es posible dar por sentado que haya un discurso y sólo uno que lo represente adecuadamente. Representar qué. Por otro lado, todas las ficciones que se han construido en torno a esta vaguedad del “mundo” son muchas veces dispares y ni la misma matemática, la supuesta reina de la objetividad, logra poner fin a su batalla. Pensemos en Newton y Einstein. Claro, ninguno de los dos tenía las herramientas para comprobar sus teorías, pero tenían matemática, y con esa confianza, dicen que es así como funcionan las cosas. Imagínense. Qué lugar le dejan a

cuentos menos matematizados como la biblia que también dicen decir cómo funciona el mundo.

La cuestión importante de este capítulo nos lleva ya casi al final a considerar que “el saber o el conocer pueden concebirse como algo más que la adquisición de creencias verdaderas y pueden ampliarse al descubrimiento y a la invención de todo tipo de nuevos ajustes” (Goodman, 185). Nos permite reconfigurar la postura y la posibilidad de que el conocimiento es imposible sin un fundamento firme: “el mundo”.

Cuál es el objetivo último del conocimiento, pues precisamente el de construir subjetividades, si seguimos a Rorty lo que nos dirá es que es un medio para constituirnos como sujetos. Constituirnos como filósofos, o como creyentes, o como lo que sea. Este acto es esencial para nuestra autoimagen. (90) La cuestión es que este tipo de conocimientos es fundamental para el posicionamiento existencial y la autoimagen de las personas que lo suscriben. El conocimiento fundamenta una forma de vida. Lo más importante de este fragmento es que “la línea divisoria entre los juicios artísticos y los juicios científicos no coincide con aquella que separa lo subjetivo y lo objetivo,” (Goodman, 188) todos y cada uno de los juicios son simplemente eso, en tanto que una relación entre nombres y una relación entre versiones del mundo. Las representaciones, aún cuando no sean traducibles, no quiere decir por ello, que las verbales o numéricas tengan una preeminencia objetiva o nouménica sobre las pictóricas o de cualquier otra índole.

Al no tener la capacidad de acceder a un mundo que preceda a toda representación, lo que nos queda son convenciones entre sistemas de representación. Algo muy similar a los juegos de lenguaje.

## 2.2. Sistemas de representación del mundo y conocimiento

Así como hicimos con Rorty en su momento, ahora veremos una cuestión similar para Goodman. Con Rorty vimos como la mente era una invención, y con ello mostramos que la filosofía no tenía ningún carácter representativo primordial sobre el resto de los modelos de representación, tal como ella misma ostentaba. Ahora con Goodman veremos cómo eso que llamamos “el mundo” es en el mejor de los casos, inaccesible.

Lo que al momento tenemos, y terminaremos aquí de argumentar, es que precisamente el lenguaje es el medio por el cual se construyen mundos; genera representaciones, y en tanto que tal, tienen la misma capacidad y posibilidades de generar subjetividad, de generar mundos, y articular en torno a ellas formas de vida (que es en última instancia, lo único que nos permite decidir la veracidad de un discurso: su utilidad práctica). De este modo, lo que tenemos son meros juegos de lenguaje que cobran sentido en un grupo social y tienen importancia de acuerdo a ellos mismos. Pragmáticamente tendrán implicaciones y en tanto que se puedan tener esas implicaciones, los sistemas de representación serán útiles. De este modo, ya no habrá ningún sistema de representación privilegiado sobre otro. Del mismo modo, estas representaciones son fundamentales y básicas para la construcción de individualidad y en tanto que tal la única diferencia que habrá de un libro de filosofía a un cómic, será crucialmente el estilo, y la apelación que cada recurso y que cada lenguaje tenga con su interlocutor. De modo que ambos tienen la misma posibilidad de construir subjetividad y en tanto que tal, ordenar modos de vida y de comunicarse similares.

Temprano en el texto, y después de hablar de la posibilidad de que dos verdades excluyentes, ambas sean verdaderas en el mismo mundo, explica que “en el marco de

referencia A o B las cosas funcionan de tal manera” refiriéndose concretamente al movimiento del sol o el movimiento de la tierra. Continúa en la misma página “No obstante, la idea de marcos de referencia apunta más a los sistemas de descripción mismos que a aquello que estos describen.” (19)

De este modo, lo que los enunciados, “en el marco de referencia A” y “en el marco de referencia B” refieren es a lo que cada uno de los sistemas referenciales hablan. Esto, como un discurso autónomo, como un juego de lenguaje. Si llegásemos a preguntar por el mundo al que suponen responder, siempre se nos responderá aludiendo a uno de estos marcos de referencia, si pedimos o insistimos en que se nos dé una respuesta alejada de todo marco de referencia, la tarea se vuelve imposible. Los hechos, en resumen, no los encontramos en el mundo para sobre ellos “ver” el conocimiento, sino que meramente los construimos (Goodman, 127-128) la cuestión se empieza a revelar similar a la de Rorty: y es que no existe un marco de referencia más amplio que te permita ver indefectiblemente las representaciones, no hay un sistema de representación privilegiado. Podemos concluir así, “que nuestro universo consiste en mayor grado en esas formas de descripción que en un único mundo o en varios mundos.” (19)

La alusión que hace y que me parece válida, es que si los sistemas de representación son tantos, es porque nos son suministrados por artistas, escritores, pintores, científicos e incluso nuestras propias experiencias pasadas (20) y esta postura la sacará a flote en repetidas ocasiones durante el texto. De este modo, aunque pudiéramos encontrar, continúa, o rastrear todas las versiones equivocadas o erróneas o siquiera las dudosas, aún así, las que quedaran seguirían siendo vastas y suficientes para arrojar un excedente. Finalmente lo que lo lleva a pensar que “Las versiones de este tipo carecen de valor de verdad en el sentido literal del término dado que son representaciones más que descripciones.” (20)

Volvemos a la misma cuestión de importancia, hasta el momento. Goodman no nos ha dicho nada sobre la inexistencia del mundo, le ha bastado con mostrarnos o afirmarnos sobre su inaccesibilidad, con eso en mente, ya Goodman nos puede mostrar que las versiones del mundo, representan y no describen, pues más que decirnos qué es lo que estamos viendo o sobre qué nos estamos moviendo, lo que hacen es *hacer presente algo que no está ahí*; función básica de la representación.

Si pensamos en Ptolomeo, Galileo, Newton, Einstein, los cuatro nos ofrecen explicaciones comprobables y al mismo tiempo irreconciliables sobre el mundo. Los cuatro tienen una lógica interna, la cual, usando las premisas de su propio lenguaje, se vuelven irrefutables, pero eso que llamamos “el mundo” dado que es inaccesible, es imposible usarlo como un método seguro de comprobación y fundamentación de una verdad sobre las demás, lo que es más importante, el único modo de refutarlas, es curiosamente usando el lenguaje de otro sistema de representación, lo que hacemos, de nueva cuenta para contrarrestar un juego de lenguaje, es usar un juego diferente; esto, dado que no tenemos y no existe, ningún juego de lenguaje o ningún discurso, ningún sistema de representación que sea más amplio que estos anteriores y que pueda abarcarlos a todos, y desde su posición privilegiada decidir quién está más cerca de decir la verdad. Ése, es sólo un juego de lenguaje entre todos los demás; un sistema de representación *tal* como cualquier otro. Y así es como cualquier sistema de representación tiene la capacidad de construir subjetividad, de hacerse de “verdad” y en tanto tal, representar válidamente para un grupo de entendidos. El cómic, el arte, o cualquier sistema de representación, se encuentran ya en las mismas condiciones que la ciencia.

Ciertamente nos sentimos tentados a considerar que todas ellas son “versiones de los mismos hechos”, no debemos por ello pensar que con esto se implica la existencia de

hechos independientes sobre los cuales puedan formularse estas versiones (129). Goodman analiza la contraposición que genera Galileo sobre el movimiento solar, y nos explica que si se mueve el sol o la tierra depende del marco de referencia. Así, si vemos que son versiones diferentes de “los mismos hechos” debemos entender cómo veremos eso de “versiones de los mismos hechos” o “descripciones de un mismo mundo.” (130) Así que “de la misma manera que los significados se desvanecen y dejan lugar a ciertas relaciones entre los términos, así también los hechos se desvanecen y dejan lugar a ciertas relaciones entre las versiones. (130)

Con lo que nos deja, es que la verdad o falsedad de las versiones tiene que ver estrictamente con la relación que guardan entre ellas mismas y hacia dentro de sí mismas. Goodman nos plantea de buena gana algo muy interesante: “Aunque el concepto sin percepción sea meramente *vacío*, la percepción sin concepto es *ciega* (totalmente inoperante). (23-24) Podemos pensar en palabras sin mundos, pero no en mundos sin palabras. Es pues, que existen juegos de lenguaje que no generan un mundo, pero no podemos pensar en mundos, que no sean generados a partir de palabras.

Desglosemos esta frase en sus partes. El primer fragmento del concepto sin percepción, es herencia del Tractatus, donde plantea la cuestión de que cualquier concepto que no tenga un referente concreto es una entidad absurda, la segunda me parece más bien ya herencia del segundo Wittgenstein, al hablar de que no podemos percibir nada si no es a través de una teoría cualquiera. Además, lo que esto nos adelanta, es una cuestión de la que Goodman tendrá especial cuidado, ya que si bien, el hecho de que los mundos no tengan preeminencia epistemológica unos sobre otros, en resumen, sean meros juegos de lenguaje, eso no implica que cualquier conjunto aleatorio de palabras genere un mundo. Si pensamos en los poemas dadaístas, por sí solos no generan un mundo. Si los contextualizamos como

símbolos en una tradición literaria, hay una conversación que tiene sentido alrededor de ellos, y esta tradición, esta conversación, es el mundo que se ha generado.

Entonces llegamos al primer momento en el que se plantean las “maneras de hacer mundos.” Lo primero que hay que tener en consideración para entender cómo se genera un mundo es la cuestión de que ningún mundo está creado *ex nihilo*, por más que seamos herederos de una tradición judeo-cristiana que nos acosa, no podemos apropiarnos de ese poder que le otorgaron a su dios. Los mundos se crean a partir de otros que ya estaban previos. Tan sencillo como el hecho de que las palabras con las que son creados ya existían antes de ellos y no es factible como tal, crear de la nada un lenguaje nuevo, un mundo diferente con este lenguaje y además, pretender que habrá algún grupo de entendidos que se permita comprender lo que se dice. Si los mundos se crean a partir de mundos previos, lo que desencadena es que *hacer* sea *rehacer*, debe haber un proceso que los haga diferentes, pues en el fondo, la creación de nuevos mundos nace por la insatisfacción con los previos.

Es así que “Los mundos se construyen elaborando esas versiones por medio de palabras, números, imágenes, sonidos, o cualesquiera otros tipo de símbolos, y ello en cualesquiera medios” (130-131) de este modo, los mundos se pueden encontrar en sistemas de representación físico-matemáticos, en esquemas biológicos, en películas o más importante aún para nosotros, en cómics.

El primer proceso aludido es el de la “composición y descomposición.” (25) Este parece que tiene que ser el primer proceso pues es el que tiene que ver con la desintegración de lo previo y la integración en un nuevo todo. Cosas que el sistema previo consideraba fragmentarias, ahora se pueden ver como parte de un ente unificado. Por el contrario, cosas que solían estar unificadas, ahora pueden estar fragmentadas en partes.

El autor alude al caso de la nieve para los esquimales. Ellos integran un sistema en el que la nieve está fragmentada en partes, pues el hecho de que la nieve tenga diferentes puntos de congelación, depende directamente de su supervivencia. Es lo que él mismo pone en palabras de “El que un experimento de hoy repita o no el de ayer, por muy diferentes que sean ambos sucesos, depende de que ambos experimentos comprueban una misma hipótesis.” (27) Esto nos relaciona el hecho de que vemos el mundo a través de teorías, con el hecho también ya aludido de que nuestras percepciones y la integración de éstas en un sistema teórico, un juego de lenguaje, se dará primordialmente por la función que este hecho tenga que ver en la supervivencia personal o del grupo.

“Ciertamente la uniformidad de la naturaleza ante la que nos maravillamos o su imprevisibilidad ante la que protestamos, pertenecen a un mundo que es de nuestra hechura” (28) a final de cuentas, si ese ente al que nosotros nos referimos con el nombre de nieve, tiene sólo ese nombre o diecisiete más, es una cuestión meramente de juegos de lenguaje, nada tiene que ver con lo que suceda en ese mundo alejado de las descripciones. Al menos para nosotros, ese ente va a ser siempre visto con el mismo y único nombre, los otros diecisiete para nuestra versión, son inaceptables.

El segundo proceso lo conoce como el de ponderación. En cada mundo existe un set de géneros pertinentes o un juego de cosas más importantes que otras. Por ponderación explica que en cada mundo hay cosas que van a tener importancia y en que en cada lugar va a haber cosas de mayor o menor importancia que en los anteriores. (29) Aquí la cosa no se da tanto en si vamos a quitar o agregar elementos del sistema anterior al que estamos integrando, sino que vamos sobre la cuestión de que pueden ser los mismos elementos en ambos sistemas de representación, simplemente que la intensidad con la que estas cosas serán valoradas ha de cambiar. Goodman considera que el arte es el emplazamiento donde

mejor se pueden ver estas diferencias de acento en cada género. Diría que “Los rasgos o los géneros que se ejemplifican o que se expresan pueden ser muy diferentes incluso aunque coincidan sus ámbitos de aplicación, es decir, aquello que se describe o se representa.”

(Goodman, 30)

Lo siguiente en el proceso del *hacer mundos* es la ordenación, que es una serie de procesos, amén de sonar redundante, que no se hallan en el mundo sino que nosotros mismos construimos y que una vez así, vertemos la situación sobre el mundo. (33) Es decir, lo que se hace es una construcción o reordenamiento de factores que previamente ya habíamos construido y luego los hacemos parte del mundo como si siempre hubieran estado ahí.

Está claro, o al menos para nosotros y en este momento que los minutos y los segundos son invenciones que colocamos ahí para fines prácticos, para entendernos y poder comprendernos y manipular las cosas alrededor nuestro. Para poder establecer objetivos y ajustarnos a ellos. Pero estos son una invención hecha por nosotros mismos y aleatoriamente. Funciona por convención, pero la convención puede cambiar.

En este sentido último, podemos establecer un sistema personal de preparación de expectativas para un viaje, alguien puede decir, “llego en tres cigarros”, y esto es más significativo para aquél personaje, pues se está estableciendo ya de antemano, una necesidad de llegar al destino a tiempo so pretexto de un consumo que eventualmente se desencadenará en un gasto económico. O simplemente puede ser más significativo, pues “tres cigarros” es lo que le toma para llegar del punto A al punto B sin perder la cordura. O cualquier otra combinatoria posible, las maneras de ordenación y de delimitación de estos tiempos y ajuste a dichos tiempos, son tan ilimitados como posibles combinatorias hay de mundos. La cosa es que permanecen igualmente inexplorados.

Después considera la *supresión y complementación*. Estos, tal como su nombre sugiere, tienen que ver con que al momento de crear nuevos mundos, cuando nuevos mundos se construyen a partir de otros, suele intervenir una extirpación de elementos así como una eliminación de otros y complementación de unos más. (33)

Obviamente que cuando se construye un mundo, hay cosas que no son enteramente como queremos. Vemos en cada cosa lo que queremos, cada quien ve en la obra o en su versión aquello que mejor se ajusta a sus objetivos y no algo que le es indiferente para ello. “El científico se esfuerza, así, en construir un mundo que obedezca sus leyes universales y que esté en conformidad con los conceptos por él elegidos,” (34-35) cuestión que nos explica cómo llegamos a rechazar como ilusorio aquello que no se ajusta a la arquitectura del mundo que estamos construyendo.

Si pensamos en cualquier cristiano, su sistema de representación tiene que ver forzosamente con una existencia del más allá en el que se entre en el paraíso, lo que para el estereotipo de musulmán serán sus cuarenta vírgenes, o lo que para el judío será su comunión con Abraham, y en esa necesidad de que tal cosa exista, se puede aceptar como verdadero cualquier cantidad de cosas que puedan ser simplemente *absurdas* desde un punto de vista más *lógico y filosófico*.

Llegamos entonces a la *deformación*. Y es que hay cambios que son reconfiguraciones o deformaciones que dependiendo de donde se vean, pueden ser procesos de distorsión o corrección.

Para estos fines, me es recurrente la imagen que nos dibuja Ambrose Bierce en su *Diccionario del diablo*, donde en una de sus partes nos recuerda la grave transformación que sufrió el lema latino *Exceptio probat regulam*, que alegremente se tradujo como “la excepción comprueba la regla”, él mismo dice que sólo un imbécil o alguien sumamente

creyente, puede creer tal dicharajo y aceptarlo como cierto so pretexto de la “sabiduría popular”, como él dice o decía, la correcta traducción de la frase sería más bien “la excepción *pone a prueba* la regla.”

Aquí es donde quisiera intervenir desde Goodman y hacer entender que la cuestión es que la traducción no tuvo que ver necesariamente con una ignorancia del idioma de referencia, latín, sino que fue víctima de una deformación para cubrir otras necesidades.

Estos son unos ejemplos de los muchos que puede haber al momento de construir mundos, o de los muchos mecanismos que se pueden seguir para construir mundos.

Esto nos lleva a una cuestión que quizás ya habíamos abordado en un momento previo con Rorty, pero que valdría la pena retomar para evidenciar algo que tanto a Rorty como a Goodman les interesa: que la verdad no está asociada a un isomorfismo con el mundo. El científico “Busca sistema, simplicidad, perspectiva y una vez que se siente satisfecho en ese nivel de cuestiones, corta la verdad a la medida para que le encaje.” (Goodman, 38) Tanto dicta leyes como las descubre y diseña modelos tanto como cree discernirlos. La verdad, entonces, pertenece sólo a lo que se dice y puede haber verdad literal como verdad metafórica de acuerdo a las necesidades que se tengan ya sean científicas o poéticas. (38-39)

Y hasta este mismo filósofo, que en éstas páginas dá pábulo metafilosófico a una amplia variedad de mundos, concluye, sin embargo, que sólo se le acomodan a sus propósitos a la hora de crear un sistema filosófico aquellas versiones que satisfacen las demandas de un nominalismo terco y vacío (Goodman, 42).

Claro que nuestra necesidad como la de quienquiera que desee aludir a un sistema específico es que tenemos un objetivo al cual queremos llegar, y deliberadamente en estas páginas previas de justificación y fundamentación, acoplamos el discurso para lograr nuestro objetivo. Aquí diremos evidentemente que el cómic es un sistema de representación

del mundo que crea subjetividad y que crea discursos veritativos que construyen juegos de lenguaje dados. Así, a lo que llegamos es que el conocer no es tanto fijar una creencia como el avance de nuestro entendimiento.

A lo que llegamos es que a final de cuentas, los sistemas de representación, las versiones del mundo, son símbolos, y “La manera en que funciona una obra o un suceso puede explicar cómo, por medio de ciertos modos de referencia, lo que así funciona puede contribuir a la concepción, y a la construcción, de un mundo.” (Goodman, 102)

A lo que llegamos es que una obra cualquiera, o un suceso, o un objeto, que pueda anclarse sobre otros mundos previos, puede llegar a constituir un mundo nuevo, puede en general hacer un nuevo juego de lenguaje, y con él, hacer un nuevo sistema de representación. En este tenor, no hay representaciones más válidas que otras y no hay primacía de ciertos discursos sobre otros. Lo que tenemos son versiones.

De este modo, versiones artísticas o versiones que no son tradicionalmente consideradas como artísticas, pero que de algún modo, se apropian de sus métodos, son igualmente válidos para la construcción de conocimiento. (Goodman, 141) La cosa no suena descabellada, pues como ya se establece actualmente en varios sitios, incluso las telenovelas, o más bien dicho, las telenovelas más que el arte refinado, reordenan el orden social y crean juegos de lenguaje que son más distendidos y aceptados que incluso, la misma ciencia.

Tal como el mismo Goodman nos plantea, la aplicación de términos ficticios o reales a ciertos objetos reorganiza nuestro mundo cotidiano. (143) Como una anotación curiosa, pero no fortuita, me parece un tanto peculiar el modo en el que equipara “vitaminas” o “radioactivo” con “Don Quijote”, a lo que llega es que las tres son palabras

inventadas, que si bien incrementaron las *calles de nuestro lenguaje*, como ya bien había apuntado Wittgenstein, antes de ellas no estaba menos completo.

Para concluir, quedémonos con la idea de que “La ficción opera en los mundos reales de manera muy similar a como lo hace la no-ficción,” (144) dado que en un momento dado “tanto la ciencia como el arte proceden de forma muy similar cuando realizan sus búsquedas y construyen sus resultados.” (147) En tanto que *versiones*, en tanto que *sistemas de representación*, o en tanto que *juegos de lenguaje*, los mundos que se construyen generan una subjetividad y una identificación que permite a ese sujeto *ser alguien*. Y esto, será así independientemente del estilo que use o del método que use para comunicarlo, ya sea por medio de un texto científico o filosófico con citas, o un cómic que adopta herramientas propias de otras formas artísticas como el dibujo, la pintura, la narrativa y en veces, incluso la dramaturgia.

## Primer Interludio

### **La pertinencia epistemológica de diferentes sistemas de representación del mundo.**

Esta conclusión de nuestra primera parte sirve como definitoria para decidir qué será ese fundamento sobre el cual hemos de construir el diálogo entre representaciones tradicionalmente tan dispares. Nuestro fundamento no será uno ontológico que se encuentre en el mundo, sino uno discursivo que se encuentra en las lecturas de Rorty y Goodman.

Ya se ha apuntado cómo es imposible que se considere como factible la idea de un fundamento último y definitivo del conocimiento. Si bien ya hemos insinuado que no existe un terreno común en el que podamos encontrar un acuerdo entre sistemas de representación distantes y que esto nos llevaría a que se ponga en peligro la racionalidad, (Rorty, 288-289) no queremos con ello decir que no es posible entablar un diálogo entre diferentes sistemas de representación. Lo que queremos hacer notar, es que no comparten un terreno común en el cual puedan ambas ser juzgadas con un mismo carácter de verificación. Es decir, al no ser accesible el mundo primigenio y alejado de toda representación, no hay ninguna representación que sea privilegiada. Lo que tenemos, en suma, son representaciones que igualmente pueden generar subjetividad y articular en torno a ellas modos de vida.

Considerado esto, el mundo que pretendo construir debe tener un fundamento: un mundo previo al cual debemos *componer y descomponer*; tomar sus elementos y *ponderarlos diferente; ordenarlos; suprimir, complementar y deformar, citarlo*. Todo para que el mundo que construyamos tenga sentido, sea coherente bajo sus propias premisas y vaya a algún lado.

Es así que debemos plantearnos alguna forma de “conclusiones” que nos permitan resumir el tramo que hemos llevado hasta ahora. Con Rorty hemos demostrado que la idea de la mente es una idea peculiar que se ha construido sobre el paso de los años y ha pasado de ser una herramienta dentro de un juego de lenguaje, a ser un presupuesto en las cuestiones que damos por sentado de nuestra cotidianidad. Derribamos esta idea y le dimos un nuevo carácter para ahora entender que si la mente está incapacitada de representar un mundo adecuadamente es porque la idea de *mente* es en sí *absurda*. No tanto que no exista, sino que su existencia o inexistencia es intrascendente. Lo que sí podemos afirmar es que la mente no existe tal como se dice. Con este hecho lo que logramos es mostrar como la filosofía no tiene un carácter fundamental y primordial para juzgar todos los sistemas de representación que existen y así, hacer de ella la rectora que decida qué es lo que se hará verdad y qué no. Con esto, la filosofía queda al nivel de un juego de lenguaje, un sistema de representación y una versión del mundo, tal como lo puede ser la literatura.

Con Goodman llegamos a una conclusión que nos permite complementar lo previamente establecido: pudimos ver cómo los sistemas de representación del mundo, o como él mismo les dice, las *versiones*, no refieren al mundo del que suponen hablar, pues cada vez que acceden al mundo, acceden a él desde una plataforma previa, y el mundo como tal, alejado de cualquier descripción es inaccesible. A lo que llegamos eventualmente es que esa cosa que llamamos “el mundo” no es tanto que no exista, sino que el hecho de que si existe o no, carece de importancia. Lo que podemos afirmar, es que no hay nada, ni nadie, que nos permita decir cómo es el mundo sin descripciones. Cómo es el mundo en tanto tal y no cómo es el mundo desde el punto de vista de alguien.

Con lo que nos quedamos pues, es que con Rorty hemos “bajado de categoría” a la filosofía, y con Goodman, le hemos dado al cómic un carácter de sistema de representación válido, que nos ha permitido con los dos, poner a ambos en un mismo nivel epistemológico. Es decir, que ninguno tiene una representación más privilegiada sobre la otra.

Entonces lo que hacía de la ciencia una cosa más “verdadera” al igual que de la filosofía con respecto a otros discursos -que es, una mente capacitada y racional que se permitiera acceder al mundo y en ese encuentro con el mundo lo representara y llegara a una descripción adecuada de él- es *imposible*. Quitamos el mundo, quitamos la mente y nos quedamos sólo con *representaciones*. De este modo cualquier sistema de representación tiene la capacidad de contener la misma posibilidad de *generar mundo* independientemente de su continente. La cuestión no se queda en el hecho de que haya algo en *el mundo* que lo verifique como más verdadera, sino que habrá más o menos cosas que podamos hacer en el mundo, o en todo caso, habrá más o menos grupos de entendidos que alineen su subjetividad a tal o cual sistema de representación.

De este modo los sistemas de representación, los mundos, las versiones, podrán estar en un mismo nivel epistemológico en tanto que permitan hacer cosas con sus premisas, en tanto que generen subjetividad, y en tanto que haya sociedades que les den ese carácter. Es decir, siempre y cuando sean válidos.

Entonces, esto nos lleva de inmediato al siguiente punto, los corolarios que de esto se desprende. Rorty nos diría que a lo que tenemos que llegar es a una forma de “edificación” sin verdad y sin esencias (323) y Goodman nos dirá que no habrá una verdad y no habrá posibilidad de que las versiones verdaderas *no* entren en conflicto. (151) A lo que nos llevan es que ese término que llamamos “verdad” tal como se consideraba a modo de correcta acoplación o identificación del discurso con el mundo, ya no será. La validez, o

cualquier cosa que se pueda usar ahora, tendrán que ver exclusivamente con los métodos y las premisas propias que el mismo discurso plantea dentro de su lógica interna.

En este sentido, diferentes versiones o diferentes representaciones, pueden estar hablando de cosas similares, y entrar en conflicto y discutir aunque provengan de lugares distintos. No necesariamente hemos de tener una teoría como más válida y decidir que lo que esa versión decida, es lo que se hará.

Lo que ahora se plantea, muy por el contrario es que cualquier versión puede ser válida, y en tanto tal, pueden discutir y refutarse y en una palabra, *conversar*. La cosa importante es que se han puesto al mismo nivel a sistemas de representación otrora lejanos: el libro filosófico y el cómic. No queremos hacer de la filosofía un terreno nulo, sino que la queremos hacer un terreno más fértil, más fértil para el juego, la conversación y la fundación de mundo. La función de la filosofía será, como apuntaría Rorty, la de hacer que la conversación siga.

En efecto, si eliminamos la posibilidad de que haya una sola versión del mundo, entonces la multiplicidad de versiones del mundo debe tener un papel o un desarrollo, y bajo estas premisas, es evidente que el conocimiento ya debe cambiar de dirección y de objetivos. De igual manera, debemos entender que en tanto sistemas de representación, y esto es lo que dejo como quizás, lo más importante, generan subjetividad e identificación. Formar parte de un juego de lenguaje es algo más que explicar el mundo, es explicarse a sí mismo, y permitir que haya una multiplicidad de sistemas y de versiones, lejos de limitar, edifica, pues el conocimiento volverá a ser lo que una vez fue: *conversación*.

Así es como nos quedamos con el carácter no fundamental de la filosofía que plantea Rorty, haciendo que la filosofía quede a nivel de mero sistema de representación del mundo, y por otro lado con Goodman, nos quedamos con el hecho de que en tanto que

versiones del mundo pueden ser igualmente válidas siempre y cuando puedan generar el mismo nivel de subjetividad o puedan servirnos para hacer cosas con ellos. Digamos que hemos creado una plataforma, una versión del mundo, en el que la filosofía y el cómic pueden estar al mismo nivel y *dialogar*.

## Segundo Interludio

### La filosofía y el cómic y su lugar como sistemas de representación del mundo

Ya hemos planteado previamente, cuáles son los planteamientos a los que estamos cuestionando, ese mundo que unificamos y sobre el cual hemos de construir un diálogo entre Nietzsche y la dupla de Allan Moore y David Lloyd, y de hecho no tanto sobre ellos mismos como sobre los personajes que construyeron: los símbolos que rehicieron.

Me parece que el papel de la filosofía se encuentra claro, el sistema representativo filosófico de Friedrich Nietzsche no será un elemento superior o más “verdadero” con el cual diremos qué tan realista es lo que el cómic plantea. Muy por el contrario, lo veremos como un discurso autónomo y capaz de sostenerse por sí mismo y que transmite entre otros un mensaje que puede ser íntimamente relacionado con el del cómic. El caso del cómic, será el caso de una de esas “muchas otras cosas además de las obras de arte, que poseen esa capacidad simbolizadora.” (Goodman, 61) Aquí me parece, es donde el mismo Goodman, de conocerlo, colaría el caso de nuestro cómic como parte integrante de este estudio y como una versión válida del mundo.

De este modo, a lo que nos abocaremos en estas páginas será en ver de qué manera una misma idea, una misma versión o un sistema de representación se puede colar indiferentemente, por dos sistemas de representación, o dos mundos, que lo que poseen de *diferente* es fundamentalmente un *estilo*.

Consideramos que el “estilo tiene que ver exclusivamente con el funcionamiento simbólico de una obra en tanto tal” (Goodman, 60) y pensado así, sólo tiene que ver con

cómo y qué simboliza una obra aunque no haga un listado exhaustivo y definitivo. Lo que logra es sólo usar listados parciales.

En este sentido, procederemos a analizar la representación del *superhombre* que encontramos en el *Zarathustra*, y compararlo con la representación operante de *anarquía* que vemos en *V for Vendetta*.

Claro que los conceptos como tal no son intercambiables o traducibles o sinónimos uno por el otro, sin embargo, ambos conceptos *implican* un modelo de ordenamiento de la sociedad que puede hacer de estos conceptos, *conceptos hermanos*.

¿Qué queremos decir con esto? En este punto del texto no podemos decir que el hecho de que ese ordenamiento social sea equivalente haga a los mismos conceptos que le dan paso sinónimos, el tiro de la piedra que lanzamos, va más cercano a la posibilidad de que el ideal del superhombre, sea una posible premisa previa a la realización del ideal de la anarquía. Claro, en un mundo operante con las premisas aquí planteadas de la lógica interna del mundo que hemos de reconstruir. Esa negación de “una verdad”, podría considerarse una clara interpretación concreta de este mundo de superhombres y anarquistas que estamos planteando. Podríamos verlo eventualmente como una defensa de la equidad entre versiones y se permita un modelo en el que el conocimiento será conversación, y en esa conversación se conozcan otras versiones, que no por dispares, menos valoradas. Ello con los corolarios que ya hemos planteado.

En fin, lo que queremos es mostrar los elementos del concepto ya establecido en el *Zarathustra* de Nietzsche, una vez más, no haremos una lista exhaustiva pues tal cosa no es posible, nuestra percepción de la obra, será *ahora obviamente* a través de un sistema de representación previo. Por otro lado, haremos lo propio con el cómic en cuestión, y sacaremos las premisas que hacen posible el desarrollo de la trama y así, sacar de ellos,

cuáles son los valores operantes “ocultos” en la obra, y cuáles son las premisas con las que trabaja para construir su trama y llevarnos a considerar que la anarquía que los autores plantean es una cuestión deseable.

Posteriormente nos dedicaremos a hacer la comparación pertinente: poner a ambos en un diálogo<sup>8</sup>. Esta conversación seguida de un modo muy peculiar, dará como resultado ciertos corolarios que al momento apenas atisbamos, y otros de los que ya tenemos conocimiento. Como diría Goodman, en todo caso éste debe ser uno de los pasos para ver la validez de un mundo apenas concebido, si el mundo que estamos construyendo es *productivo o improductivo*.

## **Segunda parte:**

Dos mundos ajenos puestos al mismo nivel: Zaratustra y V como objetos de conocimiento

Know that nothing's true and that everything  
is permitted. / So read the old man of the  
mountain in his book of lies.

-Therion

Wine of Alluqah (Vovin)