



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA



REVISTA DE INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN EN HUMANIDADES



Estudios
HUMANÍSTICOS
De La Cultura



Leteo (ISSN: 2954-3517):
Revista de Investigación y Producción en Humanidades: Vol. 6, No. 11



Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades (Año 6, No. 11, enero-junio de 2025) es una publicación semestral editada por el Cuerpo Académico Estudios Humanísticos de la Cultura 138, Secretaría de Investigación y Posgrado, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Chihuahua (Rúa de las Humanidades S/N, Ciudad Universitaria, 31203 Chihuahua, Chih. C.P. 31130 <http://www.uach.mx>). Director Iram Isaí Evangelista Ávila. Responsable de la última actualización de este número: Cuerpo Académico Estudios Humanísticos de la Cultura 138, Iram Isaí Evangelista Ávila. Secretaría de Investigación y Posgrado, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Chihuahua Rúa de las Humanidades S/N, Ciudad Universitaria, 31203 Chihuahua, Chih. C.P. 31130. Todos los contenidos de **Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades** se publican bajo una licencia de uso no exclusiva, firmada por las autorías para editar, reproducir, comunicar y publicar las obras sin fines lucrativos, sin restricción territorial, durante un tiempo indefinido y exento de cargos o regalías, a través de la difusión electrónica de la revista Leteo. Las autorías conservan todos los derechos morales y patrimoniales sobre su obra, únicamente ceden a la revista Leteo el derecho a la primera publicación de estos. Puesto que esta es una publicación de acceso abierto, los lectores de Leteo tienen la autorización de reproducir total o parcialmente su contenido, siempre y cuando proporcionen adecuadamente el crédito a las autorías correspondientes y a la revista misma. La revista Leteo se compromete a no hacer uso comercial de los textos que recibe, tal y como lo establece esta licencia. Leteo: Revista de Investigación y Producción en Humanidades se encuentra en Latindex (Directorio), ROAD, Google Académico.



Contacto: revista_leteo@uach.mx



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA

Directorio

M.I.D. Luis Rivera Campo
Rector

Directorio

Facultad de Filosofía y Letras

Dr. Javier Contreras Orozco
Director

Dr. Jorge Alan Flores Flores
Secretaría de
investigación y posgrado

Director

Dr. Iram Isaí Evangelista Ávila

Facultad de Filosofía y Letras
Universidad Autónoma de Chihuahua

Editor del Área de Filosofía

Dr. José Luis Evangelista Ávila

Facultad de Filosofía y Letras
Universidad Autónoma de Chihuahua

Editor del Área de Traducción y Traductología

Dr. Jesús Erbey Mendoza Negrete

Facultad de Filosofía y Letras
Universidad Autónoma de Chihuahua

Comité de redacción

Osmar Isay Urias Flores

Estudiante de cuarto semestre de la
Maestría en Investigación Humanística

Contenido

José Antonio García Hernández:

Editorial: Sobre la evolución de las artes y los estudios humanísticos.....1

Artículos

Leopoldo Tillería Aqueveque:

La estética figurativa de Guto Ajayu: una Megamáquina inventora de tótems de guerra, íconos zoomorfos y esfinges con el logo de Versace.....3

Selene Jiménez Gómez:

Perfeccionismo sobre el camino de la vida dentro de “El guardagujas”, Juan José Arreola.....21

Traducción y traductología

Stephanie Tavares Rubio:

Problemas y dificultades en la traducción al español de *The Lady in the Looking-Glass*. A Reflection de Virginia Woolf.....29

Edith Torres Chávez y Jesús Erbey Mendoza Negrete:

Domesticación y extranjerización en dos versiones de “Talpa” de Juan Rulfo Paulina.....39

Miscelánea

Naomi Alejandra González Rivera:

El papel de la mujer en los videojuegos: protagonista o secundaria.....50

Gilberto Eduardo Moreno Díaz:

Orso Arreola y John Williams.....59

Giselle Aurora Díaz Peña:

No existo, existí.....62

Creación

Victoria Rodríguez:

Abuela.....65

R. Dibely Flores:

Sale [más] caro morirse.....67

Dorian Sophía Evangelista Romero:

Qué sería del mundo sin el arte.....69

Reseña

Jeniffer Navarrete García:

Cuerpo, tecnología y posibilidades: *Volver a la piel y Perturbar la piel* de Gerardo Horacio Porcayo.....72

Tips para investigar

José Luis Evangelista Ávila:

Cómo elaborar el planteamiento del problema.....75

Editorial: Sobre la evolución de las artes y los estudios humanísticos

José Alejandro García Hernández
Universidad Autónoma de Chihuahua
Cuerpo Académico “Estudios humanísticos de la cultura”
jgarciah@uach.mx

La naturaleza humana cuenta con la habilidad de adecuarse a nuevos ambientes conforme surgen cambios y movimientos. Ante tal proceso, el ser humano implementa acciones ya conocidas y adapta los nuevos aprendizajes, sustentados en la preservación de su propia especie. Pero ¿qué sucede cuando se suprime la capacidad de cuestionar lo óptimo de los cambios? Una respuesta fascinante reside en las artes y humanidades que permiten abstraer motivos, procesos y resultados de la huella del ser humano sobre esta tierra.

La presente edición de LETEO reúne nuevas propuestas e investigaciones en torno a diversos fenómenos que caracterizan la constante evolución de intereses y necesidades humanas, que versan desde la estética totémica y los emblemas comerciales, las complicaciones que sobrepasan lo lingüístico durante el proceso de traducción, poesía que evoca la nostalgia, narrativa que describe los procesos de la condición humana; asimismo, el papel de la filosofía la literatura y el videojuego como medios para comprender conceptos abstractos y elementos de la realidad cotidiana.

Nos adentramos a la realidad de la Inteligencia Artificial, lo que conlleva nuevos elementos para reflexionar en torno a la propia existencia. Es por esto que el cuestionamiento sobre lo que implica ser humano cobra mayor relevancia, y una de las herramientas fundamentales para preservar el legado de la humanidad, es la memoria escrita. Por tal motivo, LETEO busca incorporar investigaciones académicas que aborden el legado de la humanidad y así evitar caer en aquel río del olvido, pues la memoria es presencia.



ARTÍCULOS

¹La estética figurativa de Guto Ajayu: una Megamáquina inventora de tótems de guerra, íconos zoomorfos y esfinges con el logo de Versace

The figurative aesthetics of Guto Ajayu: a Megamachine inventor of war totems, zoomorphic icons and sphinxes with the Versace logo

Leopoldo Tillería Aqueveque
Universidad Bernardo O'Higgins (UBO)

leopoldotilleria@gmail.com

Artículo enviado: 22/01/25

Artículo aceptado: 14/04/25

Resumen

Se propone una hermenéutica filosófica de la obra del artista boliviano-español contemporáneo Guto Ajayu, cuya conjetura establece que el artista pinta las imágenes de guerreros, íconos zoomorfos y mitos arcaicos, fruto de un engranaje poiético explicable sólo a partir del rendimiento de una megamáquina estética. Como encuadre teórico, se recurre al mito de la Megamáquina del filósofo de la tecnología Lewis Mumford. Metodológicamente, se considera el método de caso único y el muestreo teórico para la selección de las tres obras. Respecto de las conclusiones, la idea de una estética figurativo-mitológica es otra metáfora relevante del escrito. Como corolario, se plantea la interrogante idiosincrásica sobre las razones de la escasa divulgación estética de un arte latinoamericano hipotéticamente mestizo, ecléctico y ceremonial. Las posibles razones parecen quedar en el ámbito de nuevas conjeturas. No obstante, algunas pistas susurran, tras milenios de arte, palabras como eurocentrismo, canibalización o poscolonialismo. **Palabras clave:** Arte totémico, arte urbano, Figurativismo, *Pop art*, Megamáquina.

1 Doctor en Filosofía mención Estética y Teoría del Arte por la Universidad de Chile. Académico e investigador asociado de la Universidad Bernardo O'Higgins (UBO), Santiago de Chile. Sus principales líneas de investigación son la Filosofía del arte, la Estética y la Filosofía de la tecnología. También es especialista en la obra de Mumford, Holzapfel, Sloterdijk y Kant. ORCID: 0000-0001-5630-7552.

Abstract

A philosophical hermeneutic of the work of the contemporary Bolivian-Spanish artist Guto Ajayu is proposed, whose conjecture establishes that the artist paints images of warriors, zoomorphic icons and archaic myths, fruit of a poietic gearing explicable only from the performance of an aesthetic mega-machine. As a theoretical framework, we resort to the myth of the Megamachine by the philosopher of technology Lewis Mumford. Methodologically, the single case method and theoretical sampling are considered for the selection of the three works. Regarding the conclusions, the idea of a figurative-mythological aesthetics is another relevant metaphor of the paper. As a corollary, the idiosyncratic question is raised as to the reasons for the scarce aesthetic dissemination of a hypothetically mestizo, eclectic and ceremonial Latin American art. The possible reasons seem to remain in the realm of new conjectures. Nevertheless, some clues whisper, after millennia of art, words such as Eurocentrism, cannibalization or postcolonialism.

Keywords: Totemic art, urban art, Figurativism, Pop art, Megamachine.

Agradecimientos:

A los guerreros ancestrales, íconos con forma animal y esfinges de Mesopotamia, criaturas sobrenaturales del poderoso universo del arte de Guto Ajayu.

Pero, sobre todo, a Guto Ajayu, el genio de esta máquina estética, por su inconmensurable modestia

Introducción

Realizar desde la filosofía un artículo acerca de alguna expresión del arte contemporáneo se convierte en una tarea que necesita, indefectiblemente, dos componentes, con la anchura suficiente para que se pueda satisfacer una mínima exegética, analítica o hermenéutica. Por fortuna, acá se han juntado dos piezas que parecen esenciales: por una parte, la propia obra (en realidad una fracción de ella) del artista boliviano-español contemporáneo Guto Ajayu²,

2 Guto Ajayu (1990) es un joven artista boliviano-español. Ha expuesto en la Bienal de Venecia, el Museo Nacional de Arte en Bolivia, el Museo Tambo Quirquincho, el Museo del Palacio Ducal de Medinaceli, la Real Academia de Arte de Londres y el Museo Conde Duque; también en galerías y ferias de arte en París, Londres, Hong Kong, Madrid, México D.F., La

y, por otra, una especie de marco teórico, El mito de la máquina, de Mumford (2010), que representa, con un guiño a la hermenéutica de Ricoeur (2006), una metáfora permanente para descifrar el imaginario estético del artista.

Por un lado, respecto de la *poiesis* de Ajayu, llaman la atención la arriscada composición, la mezcla de colores y la puntillosa simbología de pinturas de guerreros, seres con forma animal y figuras míticas de un tiempo ancestral. Por otro, el *mito de la máquina*, que no es otra cosa que el mito de las máquinas de la Antigüedad como proezas megatecnológicas, tendría en este artículo una suerte de destinación estética por sobre la tecnológica, en el sentido de que las entidades pintadas por Ajayu responderían, dicho en buen romance, a una suerte de megamáquina de ideación y plasmación de estos seres primitivos.

Esto, si entendemos el concepto de metáfora como lo hace Ricoeur (2006), es decir, como una versión abreviada del sentido literal y del sentido figurado en la compleja interacción de significaciones de una obra en su totalidad, o del discurso literario de esta obra que vincula un sentido explícito con otro implícito (59). De esta manera, y respondiendo en derecho a la hermenéutica ricoeuriana, el escrito utilizará la metáfora de la megamáquina

Paz, Amsterdam, Laussane, Marbella, Mónaco, Luxemburgo, Roma y Puebla. Sus obras se encuentran en colecciones públicas e institucionales como el Museo Tambo Quirquincho, el Museo del Palacio Ducal de Medinaceli, la Alcaldía de La Paz; la Presidencia y Vicepresidencia, el Ministerio de Culturas, el Viceministerio de coordinación gubernamental y la Vicecancillería del Estado Plurinacional de Bolivia; el Gobernador del departamento de La Paz; el Rectorado de la Universidad Mayor de San Andrés y en colecciones privadas en España, Francia, R.U., Estados Unidos, Austria, Alemania, Italia, México, Bolivia, Hong Kong, Luxemburgo, Mónaco, Canadá, Portugal, Colombia, Argentina, Bolivia y Australia. Es graduado (2016) en Bellas Artes con especialidad en escultura en la Universidad Mayor de San Andrés, Bolivia, donde también tiene estudios de Filosofía. Un extracto de su más reciente CV es: Bienales: Wara Wara Jawira. Warmichacha art Collective, Pabellón Nacional de Bolivia, Biennale di Venezia (2022). Exhibiciones individuales: *La batalla interior*. Museum of the Foundation DEARTE of the Ducal Palace of Medinaceli, España (2024); *El delirio del tiempo*. Frater Meus Contemporary Gallery, El Alto, Bolivia (2023); *The war is a child's play*. El Barrio ArtSpace PS109. New York (2023). Ferias: Salon international d'art contemporain de Monaco, Capital Culture House Gallery, Chapiteau de Fontvieille, Monaco (2024); Bank Art Fair. Capital Culture House Gallery. SETEC, Seoul (2024); International Contemporary Art Fair Zurich. Capital Culture House Gallery, Messe Zurich (2024). Premios y distinciones: Recognition of the cultural contribution of Bolivian art abroad. Departmental Secretary for the Rights of Mother Earth, El Alto, Bolivia (2022); Finalist. Summer exhibition. Royal Academy of Arts. London (2021); Recognition of the international artistic work on the European continent. Governor of La Paz Santos Quispe, La Paz, Bolivia (2021); 1st prize, Identity International art contest. The Holy Art Gallery. London (2021); 2021. Finalist. Homo Natura International art contest. Torremocha de Jarama Art Museum, España (2021). Guto Ajayu está en <https://gutoajayu.com/> y en IG en [@guto_ajayu](https://www.instagram.com/guto_ajayu).

de Mumford a fin de disponer de una especie de paradigma de justificación estética para el Figurativismo belicoso, zoomorfo y mitológico de Ajayu.

Planteado en forma de conjetura: la obra de Guto Ajayu —o una parte de ella— muestra las imágenes de guerreros, íconos zoomorfos y mitos arcaicos, producto de un engranaje *poiético* explicable sólo a partir del rendimiento de una megamáquina estética.

El escrito se divide en cinco secciones: introducción, metodología, desarrollo (aquí se incluye a modo de argumentación la hermenéutica de las obras escogidas), conclusión y referencias. El desarrollo inicia con una breve, pero necesaria referencia al mito de la máquina de Mumford (2010).

Metodología

El método con que se aborda la investigación resultó ser el de caso único (Stake 15), correspondiendo éste obviamente al artista plástico boliviano-español Guto Ajayu³. El muestreo aplicado fue el de tipo teórico (Barrios 39), determinándose una muestra de tres pinturas o unidades de observación. Para dar más validez al método, se ha seguido a Flyvbjerg (2006), en cuanto a que el caso elegido satisfaría el criterio de caso paradigmático, es decir, un caso seleccionado para poder desarrollar una metáfora respecto del campo de interés del estudio. A fin de asegurar la complementariedad de la muestra con la clasificación interna de las obras, se ha escogido una pintura por cada una de las tres categorías más relevantes del catálogo de Guto Ajayu. De esta forma tenemos las siguientes unidades muestrales:

Leónidas con fondo amarillo (2020): Íconos zoomorfos.

Las tres cabezas (2019): Guerreros.

La ética del lujo (2020): Mitología e investigación.

Desarrollo

Breve referencia al mito de la máquina de Mumford (2010)

El sociólogo e historiador de la tecnología Lewis Mumford (1895-1990), observó que la humanidad ha estado determinada desde no hace menos de cinco mil años por lo que él llamó el mito de la máquina. A este producto de la historia, los filósofos de la tecnología y algunos historiadores y antropólogos han denominado también megamáquinas, es decir, estructuras gigantescas compuestas de partes humanas, informacionales y técnicas que permitieron a las “monarquías divinas” irrumpir en la historia como el modelo perfecto

3 El artista plástico boliviano-español autorizó vía Instagram la inclusión en este trabajo de las tres imágenes digitales de sus obras.

de eficiencia, de disciplina y de terror al mismo tiempo (Tillería 152).

Como advierte Mumford (2010), en una curiosa coincidencia con Guto Ajayu, el primer blanco de una máquina estética del ser humano fue contra su propio cuerpo:

[...] el primer ataque del hombre primitivo contra su «entorno» probablemente fue un «ataque» contra su propio cuerpo, y [...] sus primeros intentos de control mágico los practicó sobre sí mismo. Como si su vida no fuese lo bastante dura bajo aquellas toscas condiciones, se curtió más aún mediante estas grotescas ordalías de embellecimiento. Ya se tratase de cirugía o de decoración, ninguna de estas prácticas contribuía directamente a la supervivencia física. (185)

La clave de este razonamiento no está, ni mucho menos, en los efectos decorativos de estas prácticas de protocirugía. Lo decisivo parecía jugarse en las consecuencias tecnológicas de dichas alteraciones y embellecimiento corporal, pues es bastante posible que el paso de los rituales puramente simbólicos a una técnica y tecnologías más efectivas iniciase mediante aquellas operaciones de extirpación y ornamentación.

Ahora bien, con la llegada de los dioses guerreros y los del tiempo, el orden astronómico y la estandarización se convirtieron en la marca de la nueva economía real, para todos los aspectos de la vida humana. Así, por un efecto de asimilación, la ciudad se convirtió en un lugar sagrado, algo parecido a un transformador donde la fusión del poder sacro con el poder temporal liberó inmensas cantidades de energía como en una reacción nuclear. La gran hazaña de la monarquía consistió precisamente en el invento de la máquina arquetípica.

Dado que sus componentes estaban necesariamente separados en el espacio, Mumford (2010) la denomina a veces “máquina invisible”; en cambio, cuando se usaba para realizar trabajos al servicio de empresas altamente organizadas, la llama “máquina laboral”; y cuando se aplicaba a terribles acciones de destrucción masiva, utiliza el término “máquina militar”. Sin embargo, cuando hay que hacer referencia a todos sus componentes en algo así como una acción sincronizada, el estadounidense la denomina “megamáquina” o, sencillamente, la Gran Máquina (Mumford 312).

Paradójicamente, la creación estética no deja de aparecer en esta “mitología” como el elemento cardinal. Por ejemplo, desde el primer zigurat⁴ de Sumer en adelante, la arquitectura fue el espacio de una imponente sucesión de grandes invenciones, pues cada edificio, por sus originales combinaciones de volumen, masa, color,

4 El zigurat fue una de las formas arquitectónicas características de las ciudades mesopotámicas, consistentes en monumentales plataformas escalonadas que tenían en la cima un templo dedicado al “dios patrón” de cada ciudad. Se creía que estas estructuras servían para conectar los mundos humano y divino, aunque también pudieron ser un recordatorio simbólico de la rígida estructura social-religiosa de estos pueblos. Entre los zigurats recuperados, destaca el de Ur como el más antiguo, construido por el rey Ur-Nammu en el siglo XXI a.C. y restaurado por Nabonido en el VI a.C. (Museo Nacional de las Culturas del Mundo, párr. 1).

textura y ornamentación, era una nueva creación que venía a modular, sin embargo, una idea rígida acerca de las relaciones humanas y cósmicas (Mumford 415).

Leónidas con fondo amarillo

Hay una primera cuestión de estilo que debe aclararse antes de referirnos de lleno a las tres pinturas. Con todas las reservas del caso, y luego de una observación más bien global de los trabajos del artista, podemos aseverar que estos fluctúan entre el arte figurativo, la neofiguración, el *Street art*, el arte urbano y el *Pop art*, y que varios de aquéllos son una combinación de dos o más de dichos estilos. Pareciera, entonces, que la máquina estética de Ajayu no sólo ha categorizado sus pinturas en temáticas de iconos zoomorfos, guerreros y mitología (Saisho, párr. 6), sino que además las ha realizado en estilos que tienen tanto de común como de distinto.



Figura 1: *Leónidas con fondo amarillo* (2020), [Pintura], por Guto Ajayu, técnica mixta sobre lienzo, 50 x 50 cm. (Saisho 2025).

Como nuestro propósito no es la valoración ni del estilo ni de los géneros pictóricos utilizados por Ajayu, bastará con que digamos que la primera pintura observada, *Leónidas con fondo amarillo* (ver Figura 1), se enmarca dentro de un vigoroso *Pop art*.

Ahora, si entre los rasgos más sobresalientes del arte pop se hallan la inclusión de la iconografía de la cultura popular y la despersonalización de las obras o, en algunos casos, la eliminación completa del rastro del autor (Cruz, párr. 13), es posible correlacionar, aparentemente sin mayores objeciones, *Leónidas con fondo amarillo* con los fundamentos de este *Pop art*. Habría sí

que satisfacer dos cuestiones decisivas de esta presenciación de la obra, que van más allá de su cromatismo o de las formas y contornos de sus figuras.

Estos puntos son, primero, su problemática filiación al *Pop art*, y, segundo, su no menos problemática incorporación, retomando la metáfora deudora del paradigma de Flyvbjerg (2006), al dispositivo de la megamáquina de Ajayu.

El *Pop art* ha sido definido de cientos de maneras diferentes. Empero, a la larga, lo que prevalece es justo aquello que tiene que ver con su búsqueda. Y lo que busca el *Pop art* es hacer desaparecer la brecha, si es que aún queda algo de ella, entre arte y sociedad de consumo.

No es necesario ir a las primeras expresiones pictóricas de Warhol (sopas *Campbell's* y demás) para convencerse de que el *Pop art* es puro arte político. Como se ha dicho majaderamente: “Es [el *Pop art*], ni más ni menos, la manifestación plástica de una cultura que se caracteriza por varios factores como son el consumo vertiginoso, la tecnología, el ocio, las modas, la democracia. Todo fabricado, empaquetado y listo para venderse. El arte, más que nada, es otro producto, y para un mayor rendimiento se puede producir en serie” (Calvo, párr. 2).

Iconografía de la cultura popular

Sin embargo, hay que hacer una clarificación de lo que vamos a entender por ícono (por ejemplo, si una especie de símbolo así a secas). Un ícono, para que sea parte de una cierta iconografía, necesita sobre todo de una remisión a algo otro, a una entidad, ya sea física, sagrada, militar, comercial o tecnológica, que al final le dé algún tipo de sentido. Es como el color amarillo, tradicionalmente relacionado con la idea de traición, que algunos pintores de *La última cena* (v.g., de Juanes, 1555-1562; Velázquez, 1599-1600; Tristán, h. 1620; Rubens, 1631-1632; de Champaigne, h. 1652; y Dalí, 1955) usaron para representar a un Judas casi siempre medio torcido en la esquina de la mesa.

Pero volviendo al concepto de iconografía popular que representaría el *Pop art* de Ajayu, digamos que el ícono es “en su estricto sentido, popular: tiene la vocación de entrar en cada aldea, en cada casa, en cada capilla, en cada circunstancia económica y educacional” (citado en Solís 155). El ícono que refleja la cabeza felina en Leónidas con fondo amarillo excede la mera figuración de *Leónidas, el felino* que sospechamos lleva ese nombre en honor a Leónidas I (hijo de León), rey de Esparta y muerto en la defensa de las Termópilas contra los persas de Jerjes I.

La otra posibilidad es que el artista lo haya llamado así por una razón meramente doméstica. Si se tratara, por así decir, de un gato de la cultura pop, transformado por los colores, proporciones y leyendas de este mismo universo pop, sería bastante difícil distinguirlo (dado el propio concepto de iconografía) de otros felinos que también se reflejan en esa imagen de

bestialidad que vemos en las lenguas de fuego, saliendo de sus fauces **8** en esos colmillos comandados por un ojo que calibra el destino del fuego.

Porque, ¿no podría tratarse acaso de una cabeza de puma, de jaguar, de ocelote, de gato dorado de Asia o de gato salvaje de África, de gato montés andino o de gato del pantanal, de gato leopardo de Java o de gato salvaje europeo, del extinto león americano o, incluso, del temible león de Mesopotamia? Claro, seguramente estilizadas por la desparpajada técnica de Guto Ajayu.

Sobre las leyendas pintadas en la cabeza del felino y en el fondo oro de la obra, resaltan, como grafitis de cualquier pared o estación de metro del planeta, frases como “GUERRA”, “WALLEJLLA”, “BATALLA”, “BREAKING THE SYSTEM”, “~~ORO ORO ORO ORO~~”, “BAILA, BAILA MORENA”, “LAS VENTAJAS DE SER ARTISTA”, “LA VIDA CON ORO ES MEJOR”, y en el borde inferior, “SU HEADCITA”⁵, más la firma y fecha del lienzo de manos del artista.

Parece imposible una tentativa de interpretación de estas leyendas de la cara de Leónidas, pintada en color aleonado con adornos en terracota, azul, blanco, negro, marrón y amarillo, y de su fondo, con formas triangulares, circulares, espiraladas o humanas, en amarillo oro, negro, rojo, blanco y azul. Pero no podemos no decir nada. Por de pronto, hay tres tópicos que sobresalen en los grafitis del lienzo: i) la guerra (“SU HEADCITA”) contra algún tipo de sistema; ii) el baile o la alegría producida por el baile; y iii) la contradictoria referencia al oro, primero tachándolo y, luego, decretando que con él “la vida es mejor”.

Despersonalización

Es probable que la misma seriación de las obras provoque esta suerte de olvido de su autor. Si hubiera que remontarse a la historia de las pinturas de salón, el ejemplo vivo de esta amnesia es el pintor francés Jacques-Louis David (1748-1825), quien, por así decir, de tanto pintar o representar a Napoléon Bonaparte, con una perfección que superaba el canon de la academia (v.g., *Napoléon cruzando los Alpes*, 1801-1805; *La consagración de Napoleón y la coronación de Josefina*, 1806; *La distribución de las águilas*, 1810; y *Retrato de Napoleón en su gabinete de trabajo*, 1812), pasó a ser para la Francia de la Convención, si es que no para toda la posteridad, simplemente el pintor del Pequeño Corso.

Ocurre lo mismo con Andy Warhol (1928-1987), quien, para muchos comentaristas o un público aficionado o no al arte, es sencillamente el pintor de *Marilyn* (1962) o de las *Latas de sopa Campbell* (1962).

Arriesgando una nueva metáfora, se diría que la obra de Ajayu podría reconocerse como la serie de pinturas sobre las cabezas de felinos

5 Hemos considerado necesario respetar la tipografía del artista en relación al uso de mayúsculas y del tachado en las leyendas de la pintura.

de un *Pop art* ancestral, donde lo ancestral, *nolens volens*, pareciera ser la síntesis entre las obras y los mapas que apenas se avizoran:

Todos estos artistas [se refiere a los seis artistas visuales que realizaron la exposición “Qhapac Ñan: Il grande camino delle Ande”] trabajan en la construcción de formas que como una *quilca*, palabra quechua que significa “huella”, van dejando los sensibles rastros de los cuerpos sobre el territorio. La promesa que en los mapas apenas se avizora, ellos lo dan a ver con la presencia de sus obras. Todos son igualmente intérpretes de una red anudada entre un colectivo andino. Ellos son como los *kipukamayuk*, palabra quechua que significa “intérprete del quipu”. Tensando un cordel infinito que no vemos más que en sus nudos, los que revelan signos a partir de la relación entre sus obras. Y, definitivamente, todos trabajan desde la evocación del kamaq, palabra quechua que significa “el que anima”. (de Nordenflycht 36).

Partes humanas, informacionales y técnicas de la máquina

Iniciamos exponiendo la conjetura de que la obra del artista boliviano-español podría razonablemente interpretarse (metáfora epistemológica de por medio) como el mito de la máquina de las civilizaciones más poderosas de la Antigüedad. Pues bien, tal maquinaria requería no sólo del componente físico-metálico, sino esencialmente del recurso humano que pensara, administrara y operara su funcionamiento; pero, además, del elemento clave de su burocracia: la información.

Trasladada esta arquitectónica a la máquina de Guto Ajayu, en la que se agrupan todas las series de pinturas, clasificadas o no en sus nodos de guerreros, íconos zoomorfos y mitología, y en otros nodos adicionales como “Los boxeadores”, “Bodegones, Paisaje y Naturaleza” y “Personas en mi vida”, vemos que *Leónidas con fondo amarillo* no es más que una de las tantas piezas que alimentan el mito de esta megamáquina estética.

Probablemente, sea este uno de los motivos de que varios grafitis y la semántica de los colores y figuras del lienzo (componentes informacionales) hayan quedado un poco a la deriva, no obstante, la metáfora bélica que decidimos levantar.

Las tres cabezas

En este trabajo sobre madera, Guto Ajayu nos sorprende con la figura de un guerrero ancestral de tres cabezas, en una alucinante combinación de azul lapislázuli y azul zafiro, sólo interrumpida por el rojo rubí de los labios y las tres lenguas extendidas del combatiente, que tienen

escritas, cada una, las palabras “VIDA”, “GLORIA” y “PELEA”.

Sin embargo, en estricto rigor, la obra no representa un guerrero ancestral (de hecho, la historia no reporta la existencia ni de guerreros ni de *Homo sapiens* de tres cabezas):

Las tres cabezas

Figura 2: *Las tres cabezas*



Las tres cabezas (2019), [Pintura], por Guto Ajayu, acrílico, esmalte y rotulador sobre madera.
183 x 61 cm.
(Saisho 2025).

Lo que tenemos en *Las tres cabezas* (ver Figura 2), en realidad, es la figura de un tótem, si concedemos que tótem “es un objeto (figura) natural o inanimado [...] utilizado, en el mundo de la mitología, como símbolo de la tribu o del individuo en algunas culturas o sociedades. [que] representa espiritualmente a un grupo de personas [...], y además simboliza el vínculo de sangre que une a todos los integrantes de una determinada comunidad o grupo social” (Ruiz, párr. 3).

Como hay tótems distribuidos por casi todo el mundo, sería innecesario y altamente improductivo proceder a una catalogación o comparación entre tótems posibles o disponibles. Basta con conciliar que lo que Guto Ajayu muestra en su cuadro es la síntesis entre Figurativismo y un tótem ancestral propio del terreno de la guerra, tal como lo indica la lengua de “más alto rango” (“PELEA”), correspondiente a una cabeza coronada por una hilera de animalillos fantásticos que tienen como lema precisamente la frase “ÉXITO O MUERTE”.

Tótem de guerra

Saltar, como lo estamos haciendo, del *Pop art* al arte figurativo, únicamente muestra la riqueza conceptual, cromática y estilística de Guto Ajayu. Dicho eso, lo que habría que argumentar es por qué aseguramos que esta obra corresponde al arte figurativo. Partamos por definir tal estilo:

El arte Figurativo es conocido como un estilo artístico [...] en el que se representan las figuras como objetos identificables mediante imágenes visuales reconocibles, es decir, por su apariencia externa [...]. Tiene sus orígenes en la existencia humana, animal y de objetos con relevancia para las obras en las pinturas, viéndose este tipo de estilo en la rupestre, en la cual ya nos manifestaban nuestros antepasados la necesidad del hombre de expresar sus emociones y sentimientos. (Morilla 1)

Sin embargo, y esta es una verdad esencial al mismo estilo, no es aceptable confundir ni limitar el término Figurativismo, pues en él caben perfectamente figuras humanas o fantásticas o de animales, de objetos simples o complejos, de naturalezas muertas o de paisajes naturales o, incluso, retratos y pinturas de batallas.

Buena parte del Impresionismo (Paul Cézanne, Edgar Degas, Camille Pissarro, Claude Monet), por ejemplo, se circunscribe, en primer lugar, al arte figurativo. Lo mismo podemos decir del Expresionismo (Egon Schiele, Edvard Munch, Ernst Ludwig Kirchner, Tivadar Kosztka Csontváry), del Puntillismo (Georges Seurat, Vlaho Bukovac, Paul Signac) o del Simbolismo (Arnold Böcklin, Gustave Moreau, James Ensor, Fernand Khnopff).

Es decir: el tótem que Ajayu titula *Las tres cabezas*, responde con plenitud a las características de la pintura figurativa, en especial, a aquellas que hablan de “figuras como objetos identificables mediante imágenes reconocibles por su apariencia externa” o que “tiene sus orígenes en la existencia humana, animal o de objetos con relevancia”. En cada una de estas ideas, el tótem de guerra se impone como un objeto no sólo necesario, sino, como podemos discurrir, vital para la sobrevivencia de la tribu o del clan que participa en la batalla. De este modo, *Las tres cabezas* nos traen un nuevo componente de este estilo de

arte: la presentación evidente o inminente de una situación real como la guerra.

El detalle del hacha sofisticada

Hay una segunda condición asociada a la megamáquina de Mumford (2010) que, podría decirse, opera como fundamento de la conversión estética que hemos querido ver en esta obra de Ajayu. Tal fundamento tiene que ver con la innovación en el uso de la arcilla. Dice Mumford (2010): “Las invenciones neolíticas radicales se produjeron en el ámbito de los recipientes, y fue aquí donde el tedioso proceso del pulido fue parcialmente superado por la utilización del primer gran plástico: la arcilla. No solo la arcilla es más fácil de manejar que la piedra, sino que también es más ligera y conveniente para el transporte” (233).

Mas, esto no es lo decisivo que queremos remarcar, sino el uso artístico posterior que se le da a este material como componente, primero, de la alfarería, después, de la escultura, y finalmente, ¡cómo no!, de la pintura como arcilla polimérica. No obstante, el norteamericano ya nos advertía sobre esta suerte de ambivalencia del arte decorativo, cuando enfatizaba que el primer acto de violencia del hombre primitivo probablemente no fuese contra su entorno, sino contra su propio cuerpo, actos que tildó de “grotescas osadías de embellecimiento”.

En todo caso, el diseño del hacha que porta el guerrero, con predominio de los tonos verdes y rojos, un hacha que recuerda curiosamente a las hachas germanas o vikingas, o las mismas celtas o normandas, y su sofisticado mango y empuñadura, habla por sí mismo de un sistema de armas avanzado y, además, embellecido.

Así que el tótem de guerra es parte de la máquina estética de Ajayu, porque aporta una *poiesis* peculiar (la síntesis de lo ancestral, de lo figurativo, de lo belicoso y una técnica avanzada cuyo origen podríamos situar temerariamente en el uso cerámico de la arcilla), tal como lo hicieron miles de hombres y mujeres, con conocimientos, técnicas y armas de todo tipo en las megamáquinas que trascendieron la historia.

Tal como acota Tillería (2019): “Egipto, Macedonia, Ur, Persia, Sakkara, Mesopotamia, en distintas partes del orbe y virtualmente de manera simultánea, representan precisamente el triunfo de la Megamáquina por sobre las culturas neolíticas pastoriles y recolectoras” (157).

La ética del lujo

En un desplazamiento artístico bien distinto al de los dos cuadros anteriores, Ajayu revela en *La ética del lujo* (ver Figura 3) una especie de conspiración figurativa. Nada nuevo, si se hace una pequeña exploración de los estilos (desde el *Pop art* a la neofiguración), técnicas (mixta, collage, acrílico, cera, crayón, rotulador acrílico, esmalte en aerosol, spray, bordado y tejido) y soportes (cartón, bastidor, tela de algodón, pañuelo de papel, madera, lienzo y papel)

con que nuestro artista ha ensamblado y ajustado su máquina arquetípica.

Dos megamáquinas, vis a vis

Guto Ajayu admite que *La ética del lujo* es una representación figurativa de una esfinge mesopotámica. Ciertamente, Mesopotamia es un ejemplo histórico de una máquina arquetípica según la versión de Mumford (2010). Lo que resta por hacer, entonces, es argumentar de qué modo esta esfinge alada puede ser vista como la conversión de una pieza religiosa mesopotámica en una pieza de la maquinaria estética de Ajayu. Dicha argumentación se hará satisfaciendo un pasaje de la referencia teórica a Mumford (2010) presentada al inicio del artículo.

Figura 3: *La ética del lujo*



La ética del lujo (2020), [Pintura], por Guto Ajayu, acrílico y esmalte sobre madera.
180 x 200 cm.
(Saisho 2025).

Los componentes de la megamáquina: obligadamente separados en el espacio
Mumford (2010) nombra a la megamáquina también como “máquina invisible”, dado que los diversos mecanismos de su endentado se hallaban distribuidos en miles de kilómetros cuadrados⁶, lo que hacía muy difícil, si no imposible —ex-

6 En las regiones originalmente conocidas como Asiria y Babilonia, los mesopotámicos construyeron ciudades-estados y zigurats, ocupando sacerdotes, escribas, campesinos y una

cepto para los dueños del imperio—, conocer el estado exacto de sus fuerzas.

Así mismo, la esfinge de *La ética del lujo* parece estar desconectada del supuesto universo mesopotámico al que pertenece, como si fuera una viajera del tiempo. No sólo porque sus colores no tienen nada que ver con los colores originales de las esfinges asirias o babilónicas (monocromas en piedra o alabastro como las que se conservan en el Museo Británico de Londres), sino porque su misma morfología trastoca visiblemente la fisonomía original de las estatuas asirias. (En este caso, Ajayu pintó la esfinge del dios Lammasu⁷, pero en versión doble, es decir, con dos coloridas cabezas: una masculina y otra femenina).

El mito del paleo-arte

En *El mito de la máquina* se nos confronta con una máquina que se extendió rápidamente, no sólo porque fue imitada como autodefensa, sino porque fue impuesta a viva fuerza por los reyes, obrando como solamente podían obrar dioses únicos o sus representantes ungidos. Sin embargo, además de la maquinaria de guerra y de los conocimientos matemáticos y astronómicos, parece ser la escritura el factor clave de esta gran máquina: “Si hubo una sola invención imprescindible para completar tan enorme mecanismo operativo y adaptarlo lo mismo a tareas constructivas que coactivas, esa fue seguramente la invención de la escritura” (Mumford 317).

Así que, si somos fieles a esta suerte de espejeo que estamos haciendo entre la esfinge divina de los mesopotámicos y su imagen pintada por Ajayu, podemos reconocer, entre ambas, dos coincidencias de índole paleo-artística:

1º. Su imposición “a viva fuerza” por los reyes (o por el artista o sus fans, en un hipotético simulacro de exposición física o virtual, individual o colectiva de esta pintura o cualquiera otra), obrando como sólo podían obrar dioses únicos o sus representantes ungidos (la esfinge alada, en ambos casos), y gran cantidad de esclavos capturados en las innumerables batallas en las que participaban sus ejércitos. En aquellos momentos las ciudades-estado de la Baja Mesopotamia eran capaces de presentar en el campo de batalla grandes fuerzas, compuestas por más de 5000 hombres equipados por el palacio y los templos de cada ciudad. Según se desprende de las imágenes registradas en la Estela de los Buitres o en el Estandarte Real de Ur, los soldados estaban fuertemente armados con hachas de bronce, lanzas, jabalinas, grandes escudos rectangulares, y cascos de cuero y de bronce. Se disponían sobre el campo de Marte en formaciones cerradas conocidas como «falange sumeria» y actuaban con el apoyo de carros de guerra (Vidal, párr. 3).

7 Los lamassu eran antiguas deidades de la religión mesopotámica. Estatuariamente, no eran esculturas de bulto redondo, sino relieves de “doble aspecto” que estaban pensados para ser vistos de frente o de lado. Podían tener cuatro o cinco patas. En los que tenían cinco, se podían ver dos de frente, con el efecto de que la figura parecía estar de pie; de perfil, se veían cuatro piernas, lo que hacía que la figura pareciera estar avanzando. Los lamassu también tenían coronas con cuernos y barbas elaboradas, y pendientes en las orejas, algunos de los cuales eran humanos y otros de un toro (Munoz, párr. 3).

2°. La adaptación de la invención de la escritura (los grafitis de la esfinge de Ajayu, que de seguro van en otra dirección de la dicha por Mumford [2010], pero, sin duda, en la dirección que el estilo de Guto Ajayu ha querido darle).

Una esfinge mesopotámica con elementos urbanos y pop

No debiera a estas alturas ser sorpresa esta heterodoxia de estilos del artista boliviano-español: un Figurativismo que representa una esfinge mesopotámica y que pone en madera componentes urbanos y *pop*.

5432Q13 Interpretaremos, pues, con algo más de detalle esta hebra estilístico-artística de la pintura de Ajayu, a quien hiperbólicamente hemos convertido en el genio de esta máquina estética.

Por una parte, un arte urbano entendido como todo aquel que es realizado en las calles, individual o colectivamente, con diferentes tipos de técnicas como murales, grafitis, plantillas y pegatinas. O como un arte que promueve mensajes políticos, culturales y sociales, o que crea cosas que parecían fuera de toda posibilidad de existir. Por otra, un *Pop art* que interpretamos, con Calvo (2015), como la manifestación plástica (un producto más) de una cultura caracterizada por el consumo, la tecnología, el ocio, la moda y la democracia.

Luego de esta síntesis de estilos, la pregunta natural sería: ¿qué elementos del arte pop o urbano hay en *La ética del lujo*?

La esfinge de Ajayu, alada y colorida, una suerte de esfinge doble o siamesa, pintada sobre un fondo negro, con esas largas barbas mesopotámicas en forma de tubo y alas multicolores y cuadriculadas que se funden con el entorno, mostrando un miembro viril del mismo rojo que el de la barba del dios macho, esta esfinge, decíamos, que hoy forma parte de una colección particular, sigue estando a la vista de todos en esta carretera global que representa internet (y, mejor aún, de manera gratuita).

Segundo, el mensaje cultural parece consistir en que unos dioses alados de la civilización más antigua del planeta, pueden convivir perfectamente, gracias al arte, con el logo de una de las casas de moda más poderosas del mismo planeta. De hecho, llevan la cabeza de la medusa de Versace justo en mitad de su estilizado cuerpo de león.

Por último, antes de la megamáquina de Guto Ajayu era bastante improbable, por no decir imposible, que esta divinidad mesopotámica, que parece un tríptico medieval, con la predominancia de verdes, azules y rojos, con figuras, bolitas, olas, flechas y laberintos amarillos, y con grafitis pop que hablan de “SEX ENERGY”, “GOOD PLACE TO CATCH A TRAIN”, “THE SUCCESS TAX”, “LA ÉTICA DEL LUJO”, “LA VOLUNTAD SE FORJA A FUEGO A HIERRO” y “DIOS BENDIGA EL LUJO”, pudiese siquiera llegar a existir.

Conclusión

A partir del rendimiento de este artículo, la esperada confrontación entre filosofía del arte e historia de las civilizaciones, afortunadamente, dio paso a una especie de alegato en favor de la ulterioridad del arte, es decir, de aquella idea que ve impregnada en la obra el don voluntario de una naturaleza superior. Porque precisamente eso es lo que nos ha mostrado la hermenéutica de las tres obras de arte de Guto Ajayu: una naturaleza superior que ha sido capaz de crear, por una parte, un ícono de Pop art ancestral; por otra, un tótem de guerra de tres cabezas; y, por último, una esfinge mesopotámica que mezcla, como un políptico del Medievo, arte urbano y arte pop.

Por lo mismo, vemos refrendada nuestra conjetura preliminar, en el sentido de que los guerreros ancestrales, los íconos zoomorfos y las figuras mitológicas del catálogo del artista boliviano-español, sólo han podido llegar hasta nosotros fruto de la producción acerada de su megamáquina estética.

Extendiendo el argumento, Ajayu ha organizado sus obras en una máquina de producción que ordena, clasifica y al mismo tiempo selecciona estilos, categorías, técnicas, soportes, títulos y espacios de exposición o venta. Se pudiera objetar que esta forma de ordenar la producción de las obras es la que adoptaría cualquier artista, de la talla o no de Guto Ajayu. El asunto es el rendimiento de este engranaje. La operación estética propiamente tal, entendida como la gran virtud de nuestro artista: su afán –logrado prolíficamente– de amalgamar dimensiones heterogéneas en una misma máquina de hacer arte. Una estética, al fin y al cabo, del mito.

En una segunda coordenada, referida a la idea de metáfora, el artículo se ha mostrado incluso más provechoso. Ya sea poniendo en juego la noción prestada por Ricoeur (2006) o respondiendo al criterio paradigmático de Flyvbjerg (2006), lo cierto es que la figura de la megamáquina estética de Ajayu aflora como una contribución decisiva al momento de la re-descripción de una noción de verdad iconográfica y formalista del arte.

En tercer lugar, y esta es una cuestión que tiene que ver con la heurística de la investigación, el haber ensayado una hermenéutica de la obra de un artista plástico latinoamericano como Guto Ajayu, plantea la interrogante idiosincrásica acerca de las razones de la escasa divulgación estética de un arte de América Latina conjeturalmente mestizo, ecléctico o ceremonial. Las posibles razones sólo pueden quedar en el ámbito de nuevas conjeturas.

Algunas pistas probablemente nos susurren, a la vuelta de milenios de arte, palabras como eurocentrismo, canibalización o poscolonialismo.

Referencias

- Ajayu, Guto. *About/CV*, 2025. <https://gutoajayu.com/about-cv/>
- Barrios, Berta. “Tres momentos críticos de la Teoría Fundamentada Clásica”. *SAPIENS*, vol. 16, n.º 1, 2015, pp. 31-47. <https://lc.cx/sgM41n>
- Calvo, Miguel. “Pop-Art 1955-1980”. *Historia/Arte*, 21 de enero de 2015. <https://lc.cx/Ug95cD>
- Cruz, Enrique. “Pop Art”. *Arte Historia*. <https://artehistoria.online/pop-art/>. Accedido el 08 de enero de 2025.
- De Nordenflycht, José. “Una curaduría resiliente: patrimonio ancestral y arte contemporáneo”. *Revista 180*, n.º 48, 2021, pp. 32-41. <https://lc.cx/Hfy7qe>
- Flyvbjerg, Bent. “Five misunderstandings about case-study research”. *Qualitative Inquiry*, vol. 12, n.º 2, 2006, pp. 219-245. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1304.1186>
- Morilla, José. *El arte figurativo*. 2018, pp. 1-10. <https://lc.cx/QqJOY6>
- Mumford, Lewis. *El mito de la máquina* (A. Rigodón, Trad.). Pepitas de calabaza. 2010. (Trabajo original publicado en 1967).
- Munez, Everett. “Lamassu. Escultura del guardián”. *Britannica*, s.f. <https://www.britannica.com/topic/lamassu>
- Museo Nacional de las Culturas del Mundo. *La escalera hacia los dioses: Zigurats, los templos mesopotámicos*. <https://lc.cx/KUtepx>. Accedido el 06 de enero de 2025.
- Ricoeur, Paul. *Teoría de la interpretación* (G. Monges, Trad.). Siglo XXI. 2006. (Trabajo original publicado en 1976).
- Ruiz, Laura. *Totemismo: Características de este fenómeno cultural*. Psicología y Mente. 01 de julio de 2024. <https://psicologiymente.com/cultura/totemismo>
- Saisho. “Guto Ajayu”. <https://www.saishoart.com/guto-ajayu>. Accedido el 02 de enero de 2025.
- Solís, David. “El ícono y su herencia en el arte”. *Veritas*, n.º 44, 2019, pp. 143-167. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-92732019000300143>
- Stake, Robert E. *Investigación con estudio de casos* (R. Filella, Trad.). Morata. 1998.
- Tillería, Leopoldo. “Tecnología y religión en la megamáquina de Mumford”. *Gestión I+D*, vol. 4, n.º 2, 2019, pp. 149-170. http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_GID/article/view/17000
- Vidal, Jordi. “Conflictos en el Próximo Oriente: análisis de las guerras que moldearon Mesopotamia”. *Muy Interesante*. 12 de diciembre de 2023. <https://www.muyinteresante.com/historia/62195.html>

Perfeccionismo sobre el camino de la vida dentro de “El guardagujas”, Juan José Arreola

Perfectionism on the Path of Life in “The Switchman” by Juan José Arreola

Selene Jiménez Gómez

Universidad Autónoma de Chihuahua

a388175@uach.mx

Artículo enviado: 06/03/25

Artículo aceptado: 06/05/25

Resumen

En este artículo se analiza el cuento de Juan José Arreola “El guardagujas”, cuya narración pretende expresar de forma irónica las dificultades del personaje principal ante las expectativas de vida y el camino que decide tomar para llegar a su destino. Con la intención de demostrar cómo es que existe perfeccionismo en el protagonista infundido; esto, mediante la conexión de los conceptos base (perfeccionismo e incertidumbre) con las reacciones hacia el guardagujas por la incertidumbre que se genera a lo largo de la conversación entre los dos personajes, donde presenta preocupación, ansiedad e ira al no saber si logrará su cometido de subir al tren y llegar al lugar estipulado, además de las actitudes metódicas en torno a su viaje y los horarios de llegada que le provocan frustración.

Palabras clave: Perfeccionismo funcional; perfeccionismo disfuncional; incertidumbre; presión.

Abstract

This article analyzes Juan José Arreola's short story “The Switchman”, whose narrative seeks to ironically express the main character's difficulties with life's expectations and the path he chooses to take to reach his destination. The intention is to demonstrate how perfectionism exists in the infused protagonist; this is done by connecting the basic concepts (perfectionism and uncertainty) with the reactions toward the switchman due to the uncertainty generated throughout the conversation between the two characters, where he

projects worry, anxiety, and anger at not knowing if he will achieve his goal of boarding the train and arriving at the stipulated destination, in addition to the methodical attitudes toward his trip and arrival times that causes him frustration. **Keywords:** Functional perfectionism; dysfunctional perfectionism; uncertainty; pressure.

En este trabajo se abordará el cuento “El guardagujas” (*Confabulario*, 1999) del escritor mexicano Juan José Arreola, en donde expone una crítica sobre los desvíos de la vida en un contexto de incertidumbre y el autodescubrimiento. Además cómo la vida da giros imprevistos independientemente de la clase social a la que se pertenece. El análisis se hará en torno al perfeccionismo y las expectativas de vida que se presentan en el personaje principal, el viajero anónimo nombrado “X”, relacionado con la incertidumbre infundida a lo largo de la historia. Para lograr esto se toman los conceptos de “perfeccionismo disfuncional y funcional” (González et al, 2013), la intolerancia a la incertidumbre (Evangelista *et al*, 2020), con base en la metáfora del “tren de la vida” explicada en “Existencialismo y crítica social en ‘El guardagujas’ de Juan José Arreola” (2018), donde el personaje tiene que abordar para llegar de forma correcta a su destino, o mejor dicho, a las metas de vida planteadas, y al retrasarse, o cuando se le ha dicho que no será posible llegar, este reacciona buscando una solución desesperada porque expresa que “debe” llegar ahí.

También se toma en cuenta el artículo “Perfeccionismo e intolerancia a la incertidumbre: relaciones con variables psicopatológicas” (2013) y “Desarrollo y validación del Inventario de Perfeccionismo Infantil” (2012), como la base de conceptos y su relación plasmada de la incertidumbre con el perfeccionismo, además de “El guardagujas de Juan José Arreola, visto a través del principio de incertidumbre” (2020), que resalta el contexto en el que se establece el protagonista además de reforzar la conexión anterior, y “Existencialismo y crítica social en ‘El guardagujas’ de Juan José Arreola” (2018), para analizar el simbolismo del tren como el camino de la vida.

Perfeccionismo en “El guardagujas”.

El artista a tratar es Juan José Arreola, uno de los escritores mexicanos más reconocidos, el cual ganó premios como “Jalisco” en Literatura en 1953 por su obra *Confabulario*, Premio Internacional Alfonso Reyes y Premio Xavier Villaurrutia; además de tener obras como *Bestiario* (1938) y, por supuesto, “El guardagujas”. Este último es el cuento que se analizará a lo largo del ensayo, el cual trata de

un forastero cuyo propósito es llegar a “T”, pero es interceptado por un anciano, un guardagujas jubilado, el cual se ofrece a explicarle que su camino no será lo que espera y desata la crisis, confusión e intriga del protagonista en cuanto a su destino y el cambio de planes que se le presenta en la estación del tren.

Se tomarán los diálogos del cuento “El guardagujas” (1999), en donde el personaje “X” insiste en que debe llegar a su destino y se ve que el guardagujas le hace caso omiso al intentar explicarle qué debe hacer para abordar un tren, tales como:

- A) “El forastero llegó sin aliento a la estación. Su gran valija, que nadie quiso cargar, le había fatigado en extremo” (15)
- B) “—¿Está usted loco? Yo debo llegar a T. mañana mismo. — Francamente debería abandonarlo a su suerte. Sin embargo, le daré unos informes.” (15)
- C) “—Es que yo tengo un boleto en regla para T. Lógicamente debo ser conducido a ese lugar, ¿no es así?” (16)
- D) “—¡Pero yo debo llegar a T. mañana mismo!” (17)

El inciso D), para Ishak Farag, es el reflejo de un itinerario detallado que ya hizo el protagonista (402) y nos da como característica del personaje una actitud metódica relacionada al perfeccionismo. Por otro lado, se analiza el diálogo que se marcará como E), en el que se presenta claramente la incertidumbre que genera el guardagujas dentro de “X”, al buscar una respuesta para resolver su problema. Este le explica que no hay nada exacto ni algo cien por ciento seguro al subir al tren si es que realmente llega:

- E) —Pero ¿hay un tren que pasa por esta ciudad?
—Afirmarlo equivaldría a cometer una inexactitud... Dadas las condiciones actuales, ningún tren tiene la obligación de pasar por aquí, pero nada impide que eso pueda suceder... Si usted espera convenientemente, tal vez yo mismo tenga el honor de ayudarle a subir... (15)

Auxiliados de los conceptos “perfeccionismo”, tanto funcional como disfuncional, e “incertidumbre” (“Perfeccionismo e intolerancia...” 2013), así como el análisis de su relación en torno a la investigación. El primero es descrito como aquel en donde las personas buscan cumplir metas elevadas o poco realistas (“Perfeccionismo e intolerancia...”, 82), teniendo una actitud severa de crítica hacia uno mismo y castigándose por sus errores, independientemente de lo pequeños que sean. Esto a causa de que generalizan los errores a todos los aspectos de la persona (González *et al*, 2013), y deja de lado el esfuerzo dado sobre la “falla” que se cometió

y priorizando el resultado por sobre el desgaste que se genera al intentar conseguirlo.

El perfeccionismo funcional busca cumplir las expectativas impuestas, pero el logro de estas y las recompensas aumentan el afecto positivo. Sin embargo, la disfuncional tiene el objetivo de escapar de una consecuencia negativa (González *et al*, 83), donde rara vez disfrutan de su logro, pues están en constante estrés y ansiedad, con la sensación de que deben lograr aquello que se disponen, y al momento de hacerlo solo tienen la sensación de estar fuera de peligro. Por último, la “incertidumbre”, aquella sensación de inquietud que experimentan las personas al no saber qué es lo que ocurrirá en un tiempo determinado o el desconocimiento de una situación del presente en su vida, y no poder funcionar adecuadamente a situaciones ambiguas (González, 97), lo cual deja en claro que es la situación del personaje “X” en el momento que llega a la estación del tren: viene con una dirección bien estipulada y el guardagujas la destruye con su informe.

El perfeccionismo y la incertidumbre van de la mano en la historia “El guardagujas”, mediante el pensamiento intrusivo:

Los pensamientos intrusos y las obsesiones se sitúan en un continuo que va de menos a más severidad, estando su distinción en la frecuencia e intensidad más que en la cualidad de tal manera que los pensamientos intrusos pueden convertirse en obsesiones, además de la intolerancia a la incertidumbre y el perfeccionismo disfuncional por las valoraciones catastróficas, y de otras creencias, como son la fusión pensamiento-acción y el sentido de la responsabilidad elevado (González *et al*, 97).

Plasmado en el guardagujas, se ve que “X” tiene el pensamiento intrusivo de no poder completar su meta, una obsesión por llegar a “T”, el perfeccionismo por tener que ser exactamente al día siguiente, como se muestra en el diálogo B), la intolerancia a la incertidumbre, diálogo E), y en las reacciones alteradas ante el informe del guardagujas, diálogo D). Tiene metódicamente planeado lo que debe hacer (Evangelista, 2020), por lo que piensa que “debe” llegar, pero le es dicho que puede o no ser posible, a lo que él reacciona de manera molesta, que demuestra el pensamiento-acción y sentido de la responsabilidad elevado.

Pero el perfeccionismo no nace por sí solo. Si se toma en cuenta el “tren de la vida” (Farag, 398) o camino de la vida que recorreremos todos y, al mismo tiempo, la “empresa” como el sistema político/social que se maneja precariamente (406), se pueden notar que existen factores externos que fuerzan a las personas a buscar metas específicas durante su vida, la mayoría irreales, ya sea para recibir aprobación o evitar problemas, que resulta en “perfeccionismo disfuncional”. Ellos tratan de cumplir con las expectativas que son inculcadas desde la infancia, pues: “...están bajo el influjo del tipo de exigencias que su entorno escolar

y familiar les prescriben. Son estas conductas adultas las que modelan las actitudes y los comportamientos perfeccionistas infantiles” (Lozano *et al*, 153), reflejado en la adultez, interviniendo en sus metas de vida, como el personaje principal de “El guardagujas”. Esto se visualiza en el diálogo C), donde hasta él mismo llega a dudar de la ruta que ha tomado, pues supone que si eso es lo que conoce, entiende o sabe hacer de la manera más perfecta siguiendo un patrón de expectativas, por consecuencia debe seguir ese camino sin abrirse a otras opciones.

Por último, como vemos en el cuento, inciso A), el protagonista carga con una maleta que nadie más le ha ayudado a llevar; cabe destacar que es pesada y que la lleva cargando todo el tramo hasta la estación, cuyo punto de partida no está estipulado. Aquí se destaca que cada individuo carga con sus propios problemas y, entre más presión se tenga de llegar a ser o hacer algo, el peso se intensifica y es más difícil llevarlo; esa maleta es la presión que tiene el personaje “X” con el objetivo y la sensación de responsabilidad de llegar a su destino: “T”. Estas expectativas son una carga, otra vez, pesada que lleva al perfeccionismo, como se explica en el estudio de perfeccionismo infantil:

[...] la Presión externa ejerce un efecto causal positivo en la aparición de niveles altos de Autoexigencia y Autovaloración, así como en la aparición de pensamientos negativos sobre sí mismo, en el mundo y el futuro... la Autovaloración ejerce un efecto causal positivo en la aparición de sintomatología ansiosa, depresiva y negativa al dificultar la consecución de un rendimiento académico (Fernández *et al*, 153-154).

Esta presión resulta en el perfeccionismo que detona las actitudes de alteración y preocupación reflejadas en los diálogos B) y D), donde el personaje principal pierde la dirección para conseguir la meta deseada, o mejor expresado, se le dice que puede o no lograrlo, y si esto llegase a suceder, no sería en el tiempo que él ya tenía estipulado, diálogo E). Ya no hay un camino perfecto que él pueda tomar para llegar a “T” al día siguiente; desaparece la metodología planeada, se genera ansiedad y estrés por parte de “X” con actitudes molestas en dirección al guardagujas.

Conclusión

Como se vio en los ejemplos anteriores, “El guardagujas” no solo presenta la incertidumbre que da la vida a lo largo de un viaje, sino la influencia externa que genera expectativas y a su vez presión para cumplirlas en el tiempo y forma “correctos” o, mejor dicho, estipulados por aquellos que lo creen correcto, lo que hace al lector tener la duda de qué es lo que realmente quiere conseguir en su viaje por la vida y si esa decisión no está influenciada por otro individuo. El personaje “X” no expresa que es su deseo arribar en “T”, sino que “debía”; tiene estipulado como un deber tomar el tren y llegar a la meta, y el guardagujas, al abrirle más opciones,

le hace dudar de si realmente lo que quiere es un viaje directo al objetivo planteado.

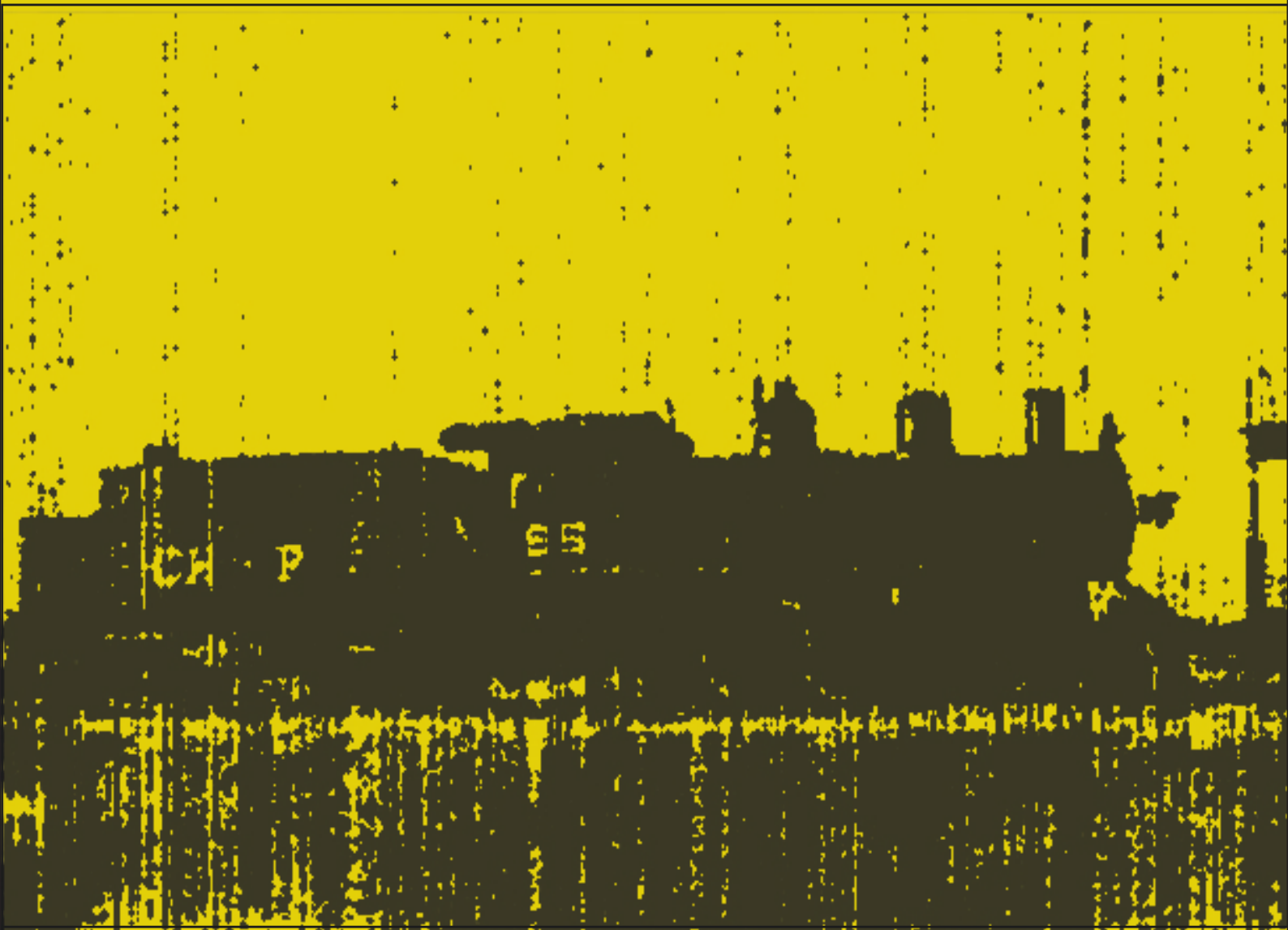
Es importante destacar que la crítica hacia la sociedad dentro del cuento de Juan José Arreola no se redacta con aspectos generales, sino que interioriza el cómo esas actitudes en busca del éxito generan fracturas en cada individuo, se vuelven autoexigentes hasta el punto de desvalorizar el esfuerzo impuesto en las actividades; no es a petición de cada persona padecer estrés, ansiedad y corromperse por cada fracaso, sino que viene desde las infancia; son presionadas por padres y el profesorado con un sistema de calificaciones, generan perfeccionismo e intolerancia hacia la incertidumbre con lo que al crecer se deja de lado lo que realmente es importante para cada individuo: el goce y disfrute de vivir y se prioriza el cumplimiento de las expectativas sociales de una vida exitosa.

El texto nos guía de la mano en el descubrimiento de nuevos caminos detrás del supuesto logro perfecto que la mayoría busca conseguir; da a entender que nada en la vida es completamente seguro, y representa cómo eso deja en crisis a aquellas personas con perfeccionismo, como “X”, las que cargan con una valija de responsabilidades y objetivos, un resultado de la presión social por tener éxito en su camino. Sí, el protagonista es alguien perfeccionista y metódico en su forma de hacer las cosas, busca desesperadamente una forma de lograr su objetivo y le frustra la ambigüedad del guardagujas, quien solo busca sacarlo de su crisis, abrirle el mundo y explicarle que existen otros caminos además del marcado por una sociedad exigente.

Referencias

- Arreola, Juan José. “El guardagujas”. *Confabulario*. México: Editorial Planeta, 1995, pp. 15-18. Impreso.
- Evangelista, Iram, *et al.* “El guardagujas de Juan José Arreola, visto a través del Principio de incertidumbre”. *Álabe*, núm. 23, enero - junio 2021, pp. 1-17. <https://ojs.ual.es/ojs/index.php/alabe/article/view/7670>
- Farag, Ishak. “Existencialismo Y Crítica Social En ‘El Guardagujas’ de Juan José Arreola”. *Candil*, núm. 17, 2017, pp 395-410. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7118862>
- González, Manuel, *et al.* “Perfeccionismo e intolerancia a la incertidumbre: relaciones psicopatológicas”. *Psicología conductual*, vol. 21, núm. 1, 2013, pp. 81-101. https://www.researchgate.net/profile/Manuel-Gonzalez-57/publication/286202912_Perfectionism_and_intolerance_of_uncertainty_Relations_with_psychopathological_variables/links/5ad9a8c2458515c60f5ab59b/Perfectionism-and-intolerance-of-uncertainty-Relations-with-psychopathological-variables.pdf
- Lozano, Luis, *et al.* “Desarrollo y validación del Inventario de Perfeccionismo Infantil”. *Psicothema*, vol. 24, núm. 1, 2012, pp. 149-155. https://www.researchgate.net/publication/259146484_Desarrollo_y_validacion_del_Inventario_de_Perfeccionismo_Infantil_IPI

TRADUCCIÓN



TRADUCTOLOGÍA

Problemas y dificultades en la traducción al español de *The Lady in the Looking-Glass. A Reflection* de Virginia Woolf

Problems and Difficulties of Translating *The Lady in the Looking-Glass. A Reflection* by Virginia Woolf into Spanish

Stephanie Tavares Rubio

Lic. en Lengua Inglesa, UACH

stephtr291@gmail.com

Resumen

En este trabajo se analiza la historia *The Lady in the Looking-Glass. A Reflection* de Virginia Woolf utilizando como metodología los problemas y las dificultades de traducción propuestos y diferenciados por Christiane Nord enfocados en 3 escenarios relevantes encontrados en la traducción al español, *La señora en el espejo: un reflejo*, de Juan Bravo Castillo. Los 3 escenarios son: la palabra “reflection” en el título (1), la frase inicial y final de la historia (2) y el pronombre “one” (3). El Escenario 1 y 2 se clasifican como problemas de traducción extraordinarios (PTE); el Escenario 3, como dificultad competencial. Estos escenarios y sus clasificaciones nos demuestran la importancia del análisis y la comprensión lingüística y pragmática del texto origen, de la investigación, en caso de tratarse de textos conocidos y estudiados, y de la coherencia y consistencia en el texto meta.

Palabras clave: Traducción, dificultades, problemas, Woolf, Nord.

Abstract

The Lady in the Looking-Glass. A Reflection by Virginia Woolf will be analyzed in this paper. The methodology is translation problems and difficulties proposed and differentiated by Christiane Nord, focused in 3 relevant scenarios found in the Spanish translation, *La señora en el espejo: un reflejo*, translated by Juan Bravo Castillo. Said scenarios are: the word “reflection” in the title (1), the story’s opening and closing sentence (2), and the pronoun “one” (3). Scenarios 1 and 2 are classified as text-specific translation problems; scenario 3, as a translator-related difficulty. These scenarios and their classification show how important the analysis, pragmatic

and linguistic comprehension, and research, if it is a well-known and well-studied text, of the source text, and coherence and consistency in the target text are.

Keywords: translation, difficulties, problems, Woolf, Nord.

Introducción

El relato *The Lady in the Looking-Glass* fue escrito por Virginia Woolf en 1929. En este texto hay un/una narrador/a que nos cuenta el por qué las personas no deberían tener espejos colgados en sus cuartos, usando como argumento a Isabella Tyson, la mujer que vive en la casa donde se encuentra el espejo que este/a misterioso/a narrador/a está viendo, lo que se alcanza a ver desde donde el/ella está y lo que aparentemente sabe o se imagina acerca de esa mujer.

Al ser un texto de casi 100 años de antigüedad, ya ha sido estudiado. Sin embargo, para este trabajo nos interesan en particular los estudios realizados en el texto en inglés, su idioma original, para evitar la interpretación y la reescritura que implica, en este caso, la traducción y que podrían llevar a que el estudio del texto en otro idioma tenga resultados distintos. Aunado a esto, nos conciernen trabajos anteriores sobre 3 temas en particular que sobresalen al revisar la traducción, los cuales, para cuestión de este artículo, serán llamados escenarios y son el título (Escenario 1), la frase inicial y final de la historia (Escenario 2), así como el pronombre “one” (Escenario 3) usado constantemente en el texto de Woolf.

A continuación, se expondrá lo encontrado en estudios anteriores sobre los 3 escenarios de la historia de Woolf. Luego, se analizarán esos mismos escenarios y la manera en que se tradujeron al español, utilizando como metodología los problemas y las dificultades de traducción propuestos y diferenciados por Christiane Nord. La traducción seleccionada para este trabajo es una de las publicaciones más recientes, *La señora en el espejo: un reflejo*, de 2022, incluida en *Cuentos de Virginia Woolf*, cuyo traductor es Juan Bravo Castillo.

El escenario 1 trata del título y es relevante por ser el nombre de la obra y la forma en la que es y será conocida. En ese relato nos encontramos con una palabra en particular que llama la atención y es “reflection”. Garrington indica que el subtítulo “A Reflection” inicia la obra con un obvio significado secundario que le da un papel central al espejo (2). Con ello, podemos asumir que “A Reflection” se refiere tanto a una reflexión como a un reflejo. Es reflexión porque la historia completa es el flujo de consciencia de quien narra; por lo tanto, solo tenemos acceso a la reflexión y a las conjeturas que este ser tiene sobre el personaje de Isabella Tyson. Sin embargo, es también un reflejo ya que el objeto central de la

historia es el espejo que le permite a quien narra seguir su flujo de consciencia.

El reflejo puede también extenderse hasta el Escenario 2, que se enfoca en la oración inicial y final, “people should not leave looking-glasses hanging in their rooms” (Woolf, “The Lady” 3350). Garrington señala que el hecho de que la historia comience a desarrollarse con esa primera frase y finalice justo del mismo modo enfatiza el reflejo, llevándolo también a la estructura del texto (2). Garrington lo indica con una oración que merece incluirse en este trabajo, la cual dice “[w]ith this book-ending of the sketch by a single moment of reflection, indicated by a repeated phrase, Woolf allows her story to blossom out from a point of time” (2). Además, Garrington refiere que este detalle puede sugerir una estructura simétrica incluso más grande que podría estar presente en la historia completa (4). La autora incluye como ejemplos que Isabella va al jardín y después regresa, y que nos da la idea de que existe un espejo central que permite que se abran los dos mundos, uno a cada lado de ese plano (Garrington 5). Al igual que Garrington, Natali resalta la importancia de este detalle de la frase al indicar que es una estructura circular que comienza y termina con la misma oración (177-178). Si esta imagen y estructura son transmitidas durante el texto, resultaría importante, entonces, mantener inalterable esa misma oración al inicio y al final del texto en su traducción a cualquier idioma.

En el Escenario 3 también destaca otro aspecto importante a mantener en la traducción. En el texto origen se identifica de inmediato que el/la narrador/a y/o el/la observador/a son misteriosos: no sabemos de quién o de qué se trata ya que, como Natali refiere, no está claro ni siquiera si quien juega el papel de observador/a es también quien narra, debido al estilo utilizado en este relato con un uso consistente del pronombre indefinido “one” de género neutro (175). La autora nos indica que el/la narrador/a se confunde y es confuso/a, que su identidad y género quedan en misterio y que no puede ubicarse de forma clara ni en espacio ni en tiempo con respecto a los eventos narrados (Natali 178). Sabiendo esto, resulta interesante ver que hay autores que analizan el texto origen y se refieren a este/a narrador/a utilizando la tercera persona de singular en femenino al referirse a tal persona, como el caso de “[t]he narrator then reveals that she is observing an old lady named Isabella Tyson’s room...” (Tseng 103) y “[w]e see Isabella through the change in thoughts of the narrator and follow *her* mind as it wanders to and fro” (Zeb 4). Si las personas que leen el texto origen pueden interpretar un pronombre indefinido y usarlo con una persona en particular, se convierte en un punto a analizar en las traducciones también, ya que podría traducirse de diversas formas.

Natali menciona los tres escenarios en su trabajo, por lo que, si es notorio en el idioma origen, es claro que debe considerarse relevante para su traducción también:

It is not without irony that Woolf played with the various meanings of “reflection”. This noun points to the action of the

mirror, to the observer's contemplation, and to the circular form of the text, which 'mirrors' itself. The short story abounds in instances of linguistic playfulness, such as using "one" as both an indefinite pronoun and an adjective in the same sentences, or turning figurative language into literal language (Natali 178)¹.

El relato es, en realidad, breve y, aun así, identificamos puntos clave que podrían ser complejos desde el punto de vista de su traducción. Quien traduzca se enfrentará a dificultades y problemas de traducción que pueden llevar a decisiones que podrían alterar el texto, el contenido, alguna perspectiva, o simplemente dejar fuera ciertos elementos para poder incluir otros. Partiendo de todo esto, se analizarán las dificultades y/o problemas de traducción que se presentan en los 3 escenarios indicados y cómo se ven en la versión de Juan Bravo Castillo, *La señora en el espejo: un reflejo*, para resaltar la importancia de que los traductores y las traductoras conozcamos e identifiquemos las dificultades y problemas que existen al traducir para saber cómo enfrentarlos y, posiblemente, realizar un mejor trabajo.

Metodología y análisis

Para este análisis se utilizarán los problemas y las dificultades de traducción propuestos por Christiane Nord. La autora indica que, por una parte, las dificultades son subjetivas, individuales y se superan con herramientas adecuadas; por la otra, los problemas de traducción son inter-subjetivos, generales y se solucionan utilizando procedimientos traslativos, siendo parte de la competencia traductora (233).

A continuación, se encuentran las 4 dificultades (tabla 1) y los 4 problemas (tabla 2) de la traducción con un resumen de las características de cada uno de ellos:

Tabla 1

Dificultades de la traducción (Nord 233-234).

¹ Woolf juega con ironía con los diversos significados de "reflection". Este sustantivo señala la acción del espejo a la contemplación de quien observa y a la forma circular del texto, que se refleja a sí mismo. El relato cuenta con numerosos casos de juegos lingüísticos, por ejemplo, el uso de "one" como pronombre indefinido y como adjetivo dentro de una misma oración, o el convertir el lenguaje figurado en literal. Traducción propia.

Dificultades	Características
Dificultades textuales	Textos más difíciles de entender/procesar debido a: • La complejidad del léxico • La complejidad de la sintaxis • Los elementos no verbales • Que tienen defectos
Dificultades competenciales	Radican en la persona que traduce: • Dominio insuficiente de idioma/cultura • Falta de conocimiento del tema o de la terminología • Competencia traslativa inadecuada
Dificultades profesionales	Relacionadas con el encargo de traducción: no hay encargo, es poco preciso, muy complejo, sin contacto directo con el cliente, etc.
Dificultades técnicas	Inherentes en las condiciones de trabajo: • Falta de diccionarios, fuentes de información, internet, expertos, etc. • Plazo muy corto

Tabla 2.

Problemas de la traducción (Nord 234-236).

Problemas	Características
Problemas pragmáticos de traducción (PPT)	Son los más importantes. Están siempre presentes al enfrentar dos situaciones comunicativas: • Texto base para comunicar a emisor-receptor de cultura base • Texto meta para comunicar a autor del texto base/emisor-receptores de la cultura meta
Problemas culturales de traducción (PCT)	Relacionados con las convenciones de ambos sistemas culturales (culturemas).
Problemas lingüísticos de traducción (PLT)	Al enfrentar dos sistemas lingüísticos. Solo se dan en determinadas parejas de idiomas.
Problemas de traducción extraordinarios (PTE)	Son los menos generalizables: figuras estilísticas, juegos de palabras, neologismos originales, redes de metáforas, defectos lingüísticos intencionales, etc. Son casi exclusivos de textos literarios.

Esta clasificación nos permite identificar en cuál de ellas entraría cada uno de los escenarios y de qué modo se trataron en la traducción seleccionada para este trabajo.

El escenario 1, del título, se clasifica como un problema de traducción extraordinario (PTE), ya que el texto original es *The Lady in the Looking-Glass. A Reflection*, donde, como ya se mencionó anteriormente, “reflection” se está refiriendo tanto a un reflejo como a una reflexión; por lo tanto, podría considerarse un juego de palabras. Nord incluye los juegos de palabras en los PTE (236).

Con respecto al título en general, y al comparar con otras traducciones al español, vemos que hay ciertas variantes para la palabra “lady”. Hay versiones publicadas que usan “señora”, “dama”, “mujer”, que son sustantivos similares. Con “reflection” es distinto. Se utiliza la palabra “reflejo”. Podríamos justificarlo con que el título menciona un espejo; por ello, tendría más sentido utilizar esa traducción. Sin embargo, si quien traduce entiende más allá del sentido literal, se dará cuenta de que sobrepasa el reflejo y llega a la reflexión. Esto, como Nord menciona, puede solucionarse utilizando la creatividad (236). Puede buscarse un modo creativo o puede dejarse ir uno de los dos significados para mantener uno solo. En la traducción de Juan Bravo Castillo observamos que se mantuvo solo uno de los significados, reflejo, perdiendo así el juego de palabras. Independientemente

de quién traduzca, el Escenario 3 es un problema al que cualquiera se enfrentaría.

El Escenario 2, sobre la frase inicial y final, entra también como PTE. Es un caso muy particular del texto. Es cuestión del estilo: un juego que Woolf utilizó para iniciar y terminar justo del mismo modo y con ello, posiblemente, dar la idea de espejo y reflejo incluso en la estructura de su relato.

Si el traductor o la traductora no toma en cuenta dicha cuestión lingüística y estilística, podría incluso llegar a considerarse una dificultad técnica. Si quien traduce utilizara alguna herramienta de traducción asistida por computadora (TAC), podría detectar mediante la misma que ya se tradujo esa oración antes y sugerir el texto ya usado. Sin embargo, usando o no una herramienta de TAC, si quien traduce se da a la tarea de investigar lo que se ha publicado del texto que va a traducir, encontraría que estas oraciones constituyen un elemento significativo, superando así las dificultades. Por lo tanto, quedaría entonces un PTE que algunos traductores y traductoras podríamos resolver tan solo utilizando la misma oración en el inicio y en el final.

Juan Bravo Castillo decide traducir: “people should not leave looking-glasses hanging in their rooms” (Woolf, “The Lady” 3350) como: “la gente no debería colgar espejos en las paredes de las habitaciones” (Woolf, “La señora” 58) al inicio y como “la gente no debería colgar espejos en sus habitaciones” al final (64). A pesar de su similitud, no son iguales y se pierde la idea del espejo y del reflejo: se pierde este círculo en la estructura de la historia. Las diferencias son que en la oración inicial dice “en las paredes” y en la final no. Además, en la oración inicial habla de “las habitaciones”, sin ningún posesivo, mientras que en la final sí cuenta con uno, “sus habitaciones”. En el texto origen no se mencionan las paredes en tal oración. Es posible que el traductor haya querido dar una imagen más clara explicando que colgar un espejo se refiere a colgarlo específicamente en una pared. Podría haberse omitido. En cuanto al posesivo, en el original sí viene el posesivo “their”. Considerando esto, la oración final de la traducción es más precisa que la inicial y pudo haberse utilizado esa misma para abrir la historia. En este trabajo se considerará un problema al que cualquier traductor/a se enfrentaría y se clasifica como PTE.

Finalmente, al analizar el Escenario 3 identificamos que se trata de una dificultad competencial. El Escenario 3 está relacionado con el pronombre “one” y sus traducciones. En el texto original se identifica su uso constante y es notorio que agrega cierto misterio a quien narra. Vilinbakhova y Chuikova encuentran que “[p]ara el inglés one, la estrategia más frecuente fue la construcción impersonal, seguida del pronombre uno, construcciones pasivas y formas verbales de la primera persona” (182). Es un pronombre que puede tener diversas traducciones; sin embargo, en la de Juan Bravo Castillo vemos una variedad que sobrepasa incluso este tipo de usos y construcciones. Sí se encuentran numerosos casos impersonales; sin embargo, también encontramos uso de la segunda persona del

singular, primera persona del plural, e, incluso, uno de la tercera persona del singular, como se muestra a continuación en solo algunos de los ejemplos (tabla 3).

Tabla 3

Casos diversos de la traducción de “one” en *La señora en el espejo: un reflejo*.

Caso	Texto origen	Traducción al español
Impersonal	“ One could only see the indeterminate outline of her rather faded, fine face looking at the sky” (Woolf, “The Lady” 3353).	“Únicamente se podría ver el perfil impreciso de su bello rostro, un tanto difuminado, mirando al cielo” (Woolf, “La señora” 61).
Segunda persona del singular y pronombre indefinido <i>nadie</i>	“The house was empty, and one felt , since one was the only person in the drawing room, like one of those naturalists...” (Woolf, “The Lady” 3350).	“La casa estaba vacía y, dado que no había nadie más en la sala de estar, te sentías como uno de esos naturalistas...” (Woolf, “La señora” 58).
Primera persona del plural	“The comparison showed how very little, after all these years, one knew about her...” (Woolf, “The Lady” 3350).	“Esta comparación denotaba lo poco que sabíamos de ella después de tantos años...” (Woolf, “La señora” 59).
Tercera persona del singular	“Those were the things she talked about at dinner certainly. But one was tired of the things that she talked about at dinner.” (Woolf, “The Lady” 3353).	“Ciertamente, esas eran las cosas de las que hablaba durante la cena, pero estaba harta de esas cosas.” (Woolf, “La señora” 62).

A pesar de que el pronombre “one” puede usarse de forma general o incluir o no al hablante, no mantener una misma forma en la traducción puede tener riesgos relevantes. Si la intención es la de recuperar los rasgos estilísticos del original, quien traduce deberá mantener una misma forma a lo largo del texto en los casos donde se use tal pronombre para referirse a la misma persona. En esta traducción se tiene una gran variedad de casos en los que cambia de impersonal a personal e incluso cambia

drásticamente de persona. Esto demuestra coherencia y consistencia insuficientes que, además de demostrar la dificultad competencial del traductor, hacen que se pierda el misterio de quién narra que es tan evidente en el texto original. Pasa de misterio a confusión al cambiar de una forma a otra a lo largo de toda la historia.

Conclusiones

Las dificultades y los problemas de traducción propuestos por Nord varían dependiendo de quién traduce y del encargo de traducción al que dicha persona se enfrente. Es importante que los traductores y las traductoras los conozcan para poder identificarlos y solucionarlos, ya que no notarlos puede llevar a una traducción poco adecuada.

Aun sabiendo que podemos enfrentarnos a ellos, habrá ocasiones, como en el Escenario 1, donde ante un PTE deba tomarse una decisión y posiblemente debamos soltar un componente del mensaje original para poder mantener otro. El Escenario 2 nos demuestra que, ante otros PTE, el uso de TAC podría ayudarnos a ser más consistentes. Además, nos permite percibir que, si nuestro encargo involucra un texto ampliamente conocido, es una práctica útil, e incluso necesaria, el investigar lo que se ha estudiado y publicado sobre dicho texto para descubrir los puntos clave que debemos mantener en la estructura y en el mensaje, adaptándolos o no a la cultura meta, según lo que se nos solicite o la forma en que nosotros trabajemos. Con el Escenario 3 vemos que en ocasiones puede tratarse de dificultades competenciales y que el análisis lingüístico del texto también puede llegar a pasarse por alto. Con ello se observa también la importancia que tiene el no omitir tal análisis para poder mantener la coherencia y consistencia necesarias para la narrativa del texto.

Se concluye resaltando la importancia de las decisiones de un traductor o una traductora, ya que el no identificar detalles en las palabras, en la estructura del texto o en cuestiones pragmáticas, puede llevar a alterar el texto y/o el mensaje. La comprensión y el estudio del texto origen es fundamental antes de comenzar a traducir. Y uno, como traductor/a, debe siempre estar consciente de que las alteraciones pueden tener consecuencias más allá de lo que tal vez alcanzamos a ver.

Referencias

- Garrington, Abbie. "Reflections on a Cinematic Story". *Journal of the Short Story in English*, 50 (verano), 2008. jsse.revues.org/694
- Natali, Ilaria. "The flux of becoming and the dream of permanence in a reflection by Virginia Woolf". *Temporalities of Modernism*. Milán. Ledizioni, 2022, pp. 175-194. flore.unifi.it/handle/2158/1174307
- Nord, Christiane. "El funcionalismo en la enseñanza de traducción". *Mutatis Mutandis: Revista Latinoamericana de Traducción*, ejemplar dedicado a: Pedagogía y Didáctica de la traducción II, 2.2, 2009, pp. 209-243. Dialnet. unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3089531
- Tseng, Chia-Chieh Mavis. "Through the Glass: Selfhood, Perception, and the Urban Gaze in Woolf's Works". *Caesura-Journal of Philological & Humanistic Studies*. 11.2, 2024, pp. 82-106. emanuel.ro/wp-content/uploads/2024/12/06Tseng2_Caesura-11.22024.pdf
- Vilinbakhova, Elena y Chuikova, Oksana. "Conocimiento personal y conocimiento general en los usos de los pronombres uno y one: estudio de corpus paralelos". *Boletín de Filología*, LIX. 2, 2024, pp. 153-185. boletinfilologia.uchile.cl/index.php/BDF/article/view/77236/78283
- Woolf, Virginia. "La señora en el espejo: un reflejo". *Cuentos de Virginia Woolf*, traducido por Juan Bravo Castillo, Austral, edición Kindle, 2022, pp. 58-64.
- Woolf, Virginia. "The Lady in the Looking-Glass. A Reflection". *A Hounded House*, The Hogarth Press, 1944. *Virginia Woolf: The Complete Collection*, edición Kindle, 2016, pp. 3350-3355.
- Zeb, Kainat. "Seeing Things Within and Beyond the Mirror: An Analysis of Virginia Woolf's 'The Lady in The Looking Glass: A Reflection'". *University of Chitral Journal of Linguistics and Literature*, 4.II, 2020, pp. 1-11. <https://doi.org/10.33195/4taphx52>

Domesticación y extranjerización en dos versiones de “Talpa” de Juan Rulfo

Paulina Edith Torres Chávez
Universidad Autónoma de Chihuahua
a346374@uach.mx

Jesús Erbey Mendoza Negrete
Universidad Autónoma de Chihuahua
<https://orcid.org/0000-0003-2122-4516>
jmendozan@uach.mx

Artículo recibido: 02/03/25

Artículo aceptado: 04/05/25

Resumen

El presente trabajo expone una un ejercicio comparativo entre dos versiones en inglés del relato “Talpa” de Juan Rulfo. La primera, de 1967, estuvo a cargo de George D. Schade; la posterior, de 2012, de Ilan Stavans y Harold Augenbraum. La comparación se lleva a cabo en términos de domesticación y extranjerización. Para ello, se parte de la propuesta de crítica de la traducción y de la retraducción de Antoine Berman (1995), en la cual el autor propone las dimensiones de posición, proyecto, y horizonte. Se concluye que la primera versión tiende hacia la domesticación y la neutralización, mientras que la posterior exhibe rasgos de extranjerización.

Palabras clave: “Talpa”, Juan Rulfo, crítica de la retraducción literaria, domesticación, extranjerización.

Abstract

This paper presents a comparative review between two English versions of the short story “Talpa” by Juan Rulfo. The first version (1967), was carried out by George D. Schade; the latter (2012), by Ilan Stavans and Harold Augenbraum. The comparison, based on Antoine Berman’s approach to literary retranslation criticism (1995), is in terms of domestication and foreignization. The dimensions of position, project, and horizon are thus considered. It is concluded that the first version is more domesticating whereas the latter tends to be more foreignizing.

Keywords: “Talpa”, Juan Rulfo, literary retranslation criticism, domestication, foreignization.

A diferencia de lo que ha ocurrido con otros autores de su generación, el legado literario de Juan Rulfo ha resistido a las corrientes críticas de mayor auge del cambio de siglo. Aunque breve, su obra es de una gran intensidad y riqueza. Rulfo ha sido, además, uno de los autores mexicanos que mayor alcance ha tenido a nivel internacional. Sus obras han sido traducidas a un sinnúmero de idiomas. El presente trabajo pretende revisar, precisamente, dos versiones en inglés de uno de los relatos de *El llano en llamas*: “Talpa”. En términos muy generales, este relato narra el agónico viaje de Tanilo Santos para ver a la Virgen de Talpa con la finalidad de curarse de su misteriosa enfermedad. El relato ha sido leído desde la religión, como una historia de peregrinaje y lo milagroso (Carmolinga 2002; Jiménez 2018), como un relato sobre la enfermedad tanto del cuerpo como del alma (Guzmán 2016), como un discurso confesional (Blancas 2018), desde el erotismo (Romero 2019), entre otras. En lo que concierne al presente trabajo, nuestro objetivo será el de examinar las versiones de “Talpa” de George D. Schade de 1967 y la de Ilan Stavans y Harold Augenbraum de 2012, para establecer relaciones en términos de domesticación y extranjerización.

Juan Rulfo escribió *El llano en llamas* en 1955. Apenas una década después, el hispanista y profesor emérito de la universidad de Austin Texas, George D. Schade, ofrecería *The Burning Plain and Other Stories*, colección que contiene los relatos del original de Rulfo a excepción de “El día del derrumbe” y “La herencia de Matilde Arcángel”. Casi medio siglo después, en 2012, la misma editorial que produjera la versión de Schade, la Texas University Press the Austin, ofreció al mundo angloparlante *The Plain in Flames*, a cargo de Ilan Stavans y Harold Augenbraum. La versión recupera los dos relatos que faltaron a la versión de Schade.

La hipótesis de la retraducción es un concepto originado dentro del campo de los Estudios de traducción según la cual las primeras traducciones de un texto tienden a desviarse del original más que las traducciones posteriores. Según la propuesta, esto obedece a que, en su búsqueda por la aceptación del texto y del autor o autora en la cultura de llegada (extranjera), las primeras versiones obedecen precisamente a las normas de la cultura de llegada. Por su parte, una vez que el texto y el autor o la autora ya han recibido algún reconocimiento, las retraducciones (o traducciones posteriores) tienden a orientarse más hacia el texto de origen (Desmidt 671). Esto supondría entonces que la versión de Stavans y Augenbraum,

al ser posterior a la de Schade, ha de buscar apegarse más al texto rulfiano: es decir, exhibirá una búsqueda más evidente por apegarse al original y, por lo tanto, tenderá a ser más extranjerizante; por su parte, la de Schade mostrará características propias de la cultura y la literatura anglosajona: es decir, domesticará el texto.

Para llevar a cabo nuestra exploración, echaremos mano de algunos recursos teórico-metodológicos propuestos por Antoine Berman, a quien precisamente se le atribuye la hipótesis de la retraducción, y quien ha desarrollado una forma de aproximarse a fenómenos de retraducción que rinde resultados muy relevantes, además de reveladores. Dichos recursos se tomarán de su obra *Toward a Translation Criticism: John Donne* (1995), versión en inglés de *Pour une critique des traductions*, a cargo de Francoise Masserdier-Kenedy.

En primera instancia se intercambiará la noción de zonas problemáticas (Berman 50) por la búsqueda de pasajes que sugieran, precisamente, momentos de domesticación y de extranjerización en cada una de las versiones en inglés. Se realizará, entonces, la confrontación entre estos pasajes (68-69), es decir, tanto entre sí como con respecto al texto rulfiano. Para ello, se realizará primero la lectura de las versiones traducidas rastrear estas tendencias; luego, se revisarán los resultados en relación a la versión original para proceder a la comparación. Una vez realizadas las comparaciones, se explorará en torno a lo que Berman denomina la búsqueda de los traductores en tres dimensiones: posición, proyecto y horizonte (57-58). Finalmente, los resultados serán discutidos con base en las dimensiones de evaluación de aspectos de ética y poética (74).

Análisis 1: la comparación entre las versiones

1)

Juan Rulfo	
Por eso mientras Natalia le enjuagaba los pies con aguardiente para que se le deshincharan, le daba ánimos (49).	
Schade	Stavans y Augenbraum
That's why Natalia encouraged him while she rubbed his feet with alcohol so the swelling would go down (59).	That's why while Natalia rubbed his feet with aguardiente for the swelling to go down, she encouraged him (2012).

En este primer pasaje, vemos que Schade generaliza un término procedente de la cultura mexicana, “aguardiente”, el cual podría ser desconocido para lectores y lectoras angloparlantes. Por su parte, como puede verse, S&A optan por conservar

el término tal cual, sin alteraciones. Así, la generalización en la versión de Schade puede entenderse como un intento por domesticar el texto mientras que la de S&A claramente tiende hacia la extranjerización.

2)

Juan Rulfo	
Algún día llegará la noche (48).	
Schade	Stavans y Augenbraum
Eventually night will come (58).	Someday night will come (2012).

En este segmento, descubrimos que Schade elimina el juego de palabras de la expresión: *día y noche*. Este juego de palabras es posible en tanto que la expresión “algún día” se utiliza coloquialmente como “en algún momento”. Llama la atención que el mismo fenómeno ocurre en el idioma inglés. Por ello, la versión de S&A recupera el juego de palabras. Así, si bien no podemos afirmar que la versión de Schade haya domesticado culturalmente el pasaje, sí podemos hablar de una pérdida en cuanto a los recursos de oralidad que presenta el texto rulfiano. S&A, en cambio, conservan la expresión recreando el matiz coloquial.

3)

Rulfo	
Había algo dentro de nosotros que no nos dejaba sentir ninguna lástima por ningún Tanilo (49).	
Schade	Stavans y Augenbraum
Something inside us wouldn't let us feel any pity for Tanilo (59).	Something inside us didn't let us feel any pity for any Tanilo (2012).

En este pasaje ocurre algo muy similar a lo discutido en 2). Como podemos ver, la versión de Schade elimina el juego verbal, mientras que la versión de S&A la recupera. Está claro que el recurso presenta una especie de anomalía; sin embargo, dicha anomalía es una repetición de la cual se sirve para hacer un énfasis. El riesgo que puede presentar la recuperación del recurso en la versión de S&A, y no así la versión de Schade, es que quien lea el texto bien podría suponer que la anomalía no es otra cosa que una errata de la imprenta, un error de edición, o, incluso, un error por parte de los traductores. Con respecto a nuestra discusión, difícilmente podríamos hablar de domesticación y extranjerización en este segmento.

No obstante, sí podemos hablar de un intento por mayor cercanía en la segunda versión, lo cual coincide en cierta forma con la hipótesis de la retraducción.

4)

Rulfo	
Natalia le limpiaba los chorretes de lágrimas con su rebozo, y entre ella y yo lo levantábamos del suelo para que caminara otro rato más, antes que llegara la noche (49).	
Schade	Stavans y Augenbraum
Natalia wiped away the streaky tears with her shawl, and between us we lifted him off the ground so he'd walk on a little further before night fell (59).	Natalia would wipe away the mass of tears with her rebozo, and between us we would lift him off the ground so he would walk a bit more, before night fell (2012).

Este pasaje muestra un fenómeno paralelo al discutido en 1). Nuevamente estamos ante un ejercicio de domesticación por parte de la versión de Schade al traducir “rebozo” por “shawl”, mientras que S&A recuperan la palabra en español imprimiendo un matiz extranjerizante en el texto en inglés. Llama la atención que, hacia el final del relato, en el penúltimo párrafo, tanto Schade como S&A deciden conservar el término “petate” (Schade 62; Stevans y Augenbraum, 2012).

5)

Rulfo	
Cuando después las ampollas se le convirtieron en llagas por donde no salía nada de sangre y sí una cosa amarilla como goma de copal que destilaba agua espesa (45).	
Schade	Stavans y Augenbraum
And later on the blisters became wounds that didn't bleed—just a yellow gummy thing like thick distilled water came out of them (54).	When the blisters later turned into sores from which no blood came out but instead yellow stuff like copal gum oozed out like thick water (2012).

En este fragmento se distingue, nuevamente, lo ocurrido en los segmentos 1) y 4). De nueva cuenta la versión de Schade ofrece una interpretación del original que, aunque no distorsiona el contenido global, introduce variaciones sutiles en el significado. Al traducir “como goma de copal” por

“thick distilled water”, la variación es, en realidad, mínima y no afecta la coherencia general del texto. No obstante, la versión de S&A, al igual que en los fragmentos arriba presentados, conserva el término del original: “copal”

6)

Rulfo	
Para eso quería ir a ver a la Virgen de Talpa; para que Ella con su mirada le curara sus llagas. [...] La Virgencita le daría el remedio para aliviarse de aquellas cosas que nunca se secaban (45).	
Schade	Stavans y Augenbraum
That's why he wanted to go see the Virgin of Talpa, so she'd cure him with her look. [...] The blessed Virgin would give him the cure to get rid of that stuff that never dried up (54).	That's why he wanted to see the Virgen de Talpa; so that she could cure his sores with her eyes. [...] The Virgencita would give him the remedy to relieve those things that never healed (2012).

Como podemos notar aquí, la versión de Schade nuevamente neutraliza algunos elementos del texto. Por ejemplo, el diminutivo en “Virgencita”. Queda claro que haber optado por “little Virgin” habría constituido un error, ya que el diminutivo frecuentemente se utiliza en español para significar cariño o afecto, y no solamente para expresar dimensiones reducidas. Así, Schade intercambia el diminutivo por un énfasis en su aspecto sacro “blessed Virgin”. La versión de S&A, de nueva cuenta, recupera los elementos del original, extranjerizando su versión: “Virgen de Talpa”, “The Virgencita”.

7)

Rulfo	
Natalia lo arrodilló junto a ella, enfrentito de aquella figurita dorada que era la Virgen de Talpa (51).	
Schade	Stavans y Augenbraum
Natalia had him kneel down next to her before that little golden figure of the Virgin of Talpa (61).	Natalia had him kneel next to her, right in front of that golden little figure that was the Virgen de Talpa (2012).

Este segmento ilustra de nueva cuenta las variaciones en los usos del

diminutivo en español. Por una parte, notamos que la expresión “figurita dorada” presenta una variación en las versiones. Si bien ambas utilizan el adjetivo “little”, el orden de la adjetivación no es el mismo: con ello varían el énfasis en su color o en el tamaño. Sin embargo, de mayor relevancia resulta la expresión coloquial “enfrentito”. Schade nuevamente neutraliza la oralidad del texto dándole al narrador un giro menos coloquial con “before”; la versión de S&A utiliza la expresión “right in front”. Si bien la pérdida del diminutivo es evidente y con ello el énfasis en la cercanía, la expresión utilizada en la versión de S&A es más fácilmente identificable con la oralidad y, con ello, se acerca más al giro coloquial manifestado en el texto rulfiano.

8)

Rulfo	
“Ya puedo estar contigo, Natalia. Ayúdame a estar contigo”, dizque eso le dijo (47).	
Schade	Stavans y Augenbraum
“Now I can be with you, Natalia. Help me to be with you,” she says he said to her (57).	“I can now be with you, Natalia. Help me be with you,” he supposedly told her (2012).

Lo que ocurre en este segmento es muy similar a lo que ocurre en 7). Si bien en este caso no estamos hablando de usos del diminutivo, también se trata del uso de expresiones coloquiales. “Dizque” es un término marcadamente coloquial; por su parte, lo expresado en las versiones de Schade y de S&A carece de ese matiz. Sin embargo, sí hay una diferencia. La versión de Schade simplemente reporta lo expresado por el personaje: “she says he said to her”, “dijo ella que él le dijo”. La versión de S&A apunta más hacia la incredulidad de lo dicho: “supposedly”. Con ello, se refleja una actitud del personaje más similar a la presentada en el texto de Rulfo. No podemos hablar de extranjerización contra domesticación propiamente; sin embargo, la neutralización puede entenderse como una forma de domesticación.

Análisis 2: Los traductores

Como pudimos notar, hay una tendencia por parte de Stavans y Augenbraum por extranjerizar el texto, mientras que la versión de Schade tiende a una domesticación y una neutralización del mismo. Tales resultados parecen reforzar la hipótesis de la retraducción arriba descrita. Sin embargo, antes de apresurar conclusiones, conviene explorar las circunstancias desde las cuales surgen estas versiones. Solo así podremos tener un panorama más claro sobre los resultados obtenidos hasta ahora. Para ello echaremos mano de la información disponible que nos ayude a esbozar las dimensiones de posición, proyecto, y horizonte propuestas por Berman.

Berman define la posición como la forma en que entiende la traducción quien traduce, es decir su manera de concebirla desde tal o cual escuela o corriente de pensamiento (58). Para establecer la posición de nuestros traductores es gran ayuda rastrear y consultar documentos en los cuales hagan explícita su manera de entender y de ejercer su trabajo como traductores. Por otro lado, el proyecto, está relacionado con la intención que los traductores tuvieron al traducir un proyecto en específico (59-61), en este caso, la colección de relatos de Rulfo. Así, posición y proyecto no tienen, necesariamente, que coincidir. Finalmente, el horizonte lo define Berman como el conjunto de circunstancias experienciales de quienes traducen. Así, su contexto histórico, social y cultural, su perfil profesional, literario y lingüístico serán factores que guiarán y delimitarán su labor como traductores (63). La información relacionada con estas tres dimensiones nos ayudará explicar los pormenores acerca de sus versiones.

En primera instancia, encontramos que Schade no dejó registros teóricos en donde exponga su postura traductológica. Sin embargo, el hecho de que su versión haya sido producida a mediados de la década de los sesenta, supone que el hispanista comulgaba con las perspectivas de su coyuntura histórica. Ello sugiere una postura anterior a la noción del texto traducido como un producto relativamente autónomo del original que surgió en la década de los ochenta (Venuti 215). Por otra parte, podemos intuir algunos elementos de la posición de Stavans si partimos de que, como señala Vidal, Stavans es un escritor, traductor y autotraductor que “representa a muchas personas que actualmente no viven en la lengua que los vio nacer, que están constantemente transitando de una lengua a otra y, lo que es más importante, traduciendo de una cultura a otra, de unos valores a otros” (154). El tránsito de unos valores a otros explica parcialmente los elementos extranjerizantes.

En segunda instancia, la versión de George D. Schade es la primera versión en inglés de la ahora canónica colección de relatos rulfiana. Es decir que la versión de Schade no tuvo otro punto de partida que el original. Su proyecto, entonces, fue el de dar a conocer la obra de quien es, según propone el mismo Schade en su nota introductoria a la colección, quizá el mejor escritor de narrativa de todo Latinoamérica en nuestros días además de tener una proyección a nivel internacional (vii). Por su parte, la versión de Stavans y Augenbraum contó con el antecedente de la versión de Schade. El propio Stavans comenta la versión de su antecesor en estos términos: “La traducción de Schade es plana, útil. Yo quería ir más profundo en el texto”¹ (Kellman 1). Llama también la atención que, en su nota introductoria, Stavans rinde un homenaje similar al de Schade. En su caso, lo

1 En el original: “Schade’s translation is flat, serviceable. I wanted to go deeper into the text”. La traducción es propia.

hace al referir que la perfección en literatura (la cual define en términos de simetría entre fondo y forma, precisión, además de producir en quien lee una sensación de frescura, espontaneidad e inevitabilidad) existe en casos muy aislados. Como ejemplos de quienes la han alcanzado menciona a Chekhov, Maupassant, Poe, Babel, y Borges. Ente este selecto grupo incluye entonces a Rulfo (Stavans, 2012).

Hacia el final de la nota, Stavans sugiere que cada generación necesita su propia versión de los clásicos, de manera que suenen menos pomposos y más inmediatos. Explica entonces que su versión procura recuperar ciertos manierismos propios del habla de los personajes rulfianos, como coloquialismos y la sintaxis no estándar. Así, el proyecto fue, en términos de Charles S. Kraszewski, una *retraducción crítica*: una versión que parte de una versión anterior adecuada: sin errores y aceptable. La versión de Stavans y Augenbaum tiene, entonces, la intención de aportar aspectos interpretativos nuevos sobre el original (Li 1911). Esto contribuye a explicar sus tendencias hacia la extranjerización.

Finalmente, el horizonte de los traductores también contribuye en gran medida a entender las diferencias y las relaciones entre estas dos versiones. George D. Schade, según se lee en la esquila el lunes 19 de julio de 2010 de la Universidad de Austin, fue un hispanista profesor emérito de la misma universidad. Como traductor también vertió al inglés trabajos de Rosario Castellanos, Octavio Paz, y Juan José Arreola². En este sentido, Schade fue, ante todo, un académico. Por su parte, Ilan Stavans, según la página oficial de INBAL, es un ensayista, cuentista, y autor de la historieta *Latino USA: A Cartoon History*³. En este sentido, Stavans es, ante todo, un autor. Además, Stevans es una figura pública que cuenta con varios vídeos de la serie *Ted Talks* disponibles de la plataforma Youtube. Así, la versión de Schade ayuda a visualizar la obra de Rulfo, mientras que la versión de Stavans y Augenbaum no solo hace visible la obra rulfiana, sino que pone de manifiesto la labor traductil de estos últimos: además de promover a Rulfo, promueve a los traductores. Esto, como se sugirió al inicio del párrafo, ayuda a entender el carácter extranjerizante que comporta la versión en inglés de *Talpa* de Stavans y Augenbaum.

Algunas conclusiones

Sin duda es necesario ampliar los elementos de estudio para alcanzar una mayor comprensión de estas dos versiones y de la relación que guardan entre sí y con respecto al cuento rulfiano. Sin embargo, hasta aquí es posible explicar algunos motivos para las tendencias extranjerizantes de la segunda versión, así como las tendencias hacia la neutralización y la domesticación de la primera. Por otra

2 <https://liberalarts.utexas.edu/spanish/news/in-memoriam-george-schade>

3 <https://literatura.inba.gob.mx/ciudad-de-mexico/4007-stavans-ilan.html>

parte, consideramos que es valioso promover, además, el estudio de retraduccioness ya que, como menciona André Lefevere, el estudio de las traducciones puede contribuir al desarrollo de la teoría literaria en general y a la comprensión de la evolución de las literaturas (233).

Referencias

- Berman, Antoine. *Toward a Translation Criticism: John Donne*. Ohio. The Kent State University Press, 1995.
- Desmidt, Isabelle. “(Re)translation Revisited”. *Meta*, 54.4, 2009: pp. 669–683. <https://doi.org/10.7202/038898ar>
- Kellman, S. G. “Translating Rulfo: A Conversation with Ilan Stavans”. *Translation Review*, 86.1, 2013: pp. 1–11. <https://doi.org/10.1080/07374836.2013.812376>
- Lefevere, André. “Mother Courage’s Cucumbers: Text, System and Refraction in a Theory of Literature”. *The Translation Studies Reader*. Ed. Lawrence Venuti. New York. Routledge, 2000.
- Li, Yanjie. “A General Review of Existing Retranslation Study”. *Theory and Practice in Language Studies*, 3.10, 2013: pp. 1908-1912. <https://doi.org/10.4304/tpls.3.10.1908-1912>
- Rulfo, Juan. “Talpa”. *El Llano en llamas*. Barcelona. Anagrama, 1993.
- Rulfo, Juan. “Talpa”. *The Burning Plain and Other Stories*. Trad. George D. Schade. USA. Texas Panamerican Series. Decimoquinta impresión, 2008.
- Rulfo, Juan. “Talpa”. *The Plain in Flames*. Trad. Ilan Stavans. E-Book Edition. University of Texas Press. 2012.
- Venuti, Lawrence, ed. *The Translation Studies Reader*. New York. Routledge, 2000.
- Vidal Claramonte, Carmen África. “La autotraducción y el original secundario en Ilan Stavans: ser traduciendo, traducirse para ser”. *Mutatis Mutandis*. Revista Latinoamericana de Traducción, 15.1, 2022: pp. 152-166. <https://doi.org/10.17533/udea.mut.v15n1a09>

MISCELÁNEA



El papel de la mujer en los videojuegos: protagonista o secundaria

The role of women in video games: leading role or secondary role

Naomi Alejandra González Rivera
Universidad Autónoma de Chihuahua

E-mail: nagonzalez@uach.mx

Artículo recibido: 03/03/25

Artículo aceptado: 07/05/25

Resumen

El presente trabajo tiene como finalidad discutir cuál es la función de la figura femenina en los medios audiovisuales, específicamente en el formato de los videojuegos, así como categorizar qué papeles cumplen dentro de los mismos y su importancia en la narrativa respondiendo las siguientes preguntas: ¿en cuántos videojuegos las mujeres son las protagonistas?, ¿por qué se exageran los rasgos físicos?, ¿cuál es la funcionalidad y el propósito del vestuario? De igual manera, busca indagar cuáles son las cualidades de los personajes femeninos y el trasfondo de ellas, además de identificar cuántas mujeres se encuentran en condición de heroína, villana, damisela en apuros y cuáles sólo son papeles secundarios. Se pretende derivar una explicación sobre por qué existe una sexualización de estos personajes en la sociedad.

Palabras clave: Narrativa del videojuego, Estudios de género, sexualización, heroína, villana

Abstract

The present work aims to discuss the role of the female figure in audiovisual media, specifically in the format of video games, as well to categorize the roles they fulfill within them and their importance in the narrative; answering the following questions: in how many video games are women the protagonists? Why are physical features exaggerated? What is the functionality and purpose of the wardrobe? In the same way, it seeks to investigate the qualities of female characters and their background, to see how many women are in the condition of heroine, villain, damsel in distress, and in which they only hold secondary roles;

in addition to explaining why there is a sexualization of these characters in society.

Keywords: videogame narrative, genre studies, sexualization, heroine, villain

Un famoso explorador dijo que la grandeza está en lo que hacemos, no en
quiénes somos.

Lara Croft (Saga Tomb Raider)

Introducción

El artículo pretende categorizar el papel de la mujer en los videojuegos y su relevancia en el medio audiovisual. Desde la creación del primer juego, se ha considerado este entretenimiento como algo meramente masculino, que relega a la figura femenina como personaje secundario que cumple con las características típicas de la mujer en peligro, inofensiva y que sigue los estándares respectivos de la época del juego, lo cual resulta en una sexualización específica con su vestuario e incluso el vocabulario que emplea en los diálogos. Gracias a la actual perspectiva de género y también al feminismo, existen más referentes en los personajes de los videojuegos y con mejor desarrollo en su narrativa, lo cual brinda una evolución más completa; y suprime la limitación de ser una figura que necesite ser rescatada. En la actualidad existen mujeres que están detrás de la creación de estas nuevas historias que emplean nuevos términos en temas de igualdad de género y su influencia en los videojuegos. Este trabajo brinda ejemplos sobre el papel que juegan las mujeres en el contexto de la damisela en apuros, la heroína, la villana y por qué en la mayoría son el personaje secundario. Se abordará la representación semiótica sobre la vestimenta y las razones por las cuales la figura femenina se caracteriza de forma específica, con lo cual se busca comprender su utilidad visual, o no, dentro de la ambientación del juego.

Estereotipos del papel de la mujer

Iniciamos con el concepto de “damisela en apuros” que es descrita a lo largo de la historia como un personaje delicado, indefenso, joven, con una notable belleza y que siempre se encuentra en situaciones de peligro (ya sea porque la secuestró el villano, desapareció, entre otras). Bajo esta premisa, Santos Urbina refiere lo siguiente:

Si hacemos un rápido recorrido por la historia de los videojuegos, deteniéndose al azar en algunos de ellos, podemos comprobar como en un gran número se ofrece una imagen más o menos uniformada y reduccionista de los roles de género: una

mujer en papeles pasivos, de víctima o seductora, frente a una figura masculina activa, violenta, dominante y resolutive.” (Urbina Ramírez, Santos. *El rol de la figura femenina en los videojuegos*).

Este arquetipo suele ser el más usado en juegos donde necesitan enaltecer la valentía y fuerza del hombre protagónico, un ejemplo es la Princesa Peach de *Super Mario Bros*; al inicio de esta saga de videojuegos fue empleada para darle una motivación al personaje de Mario, adquiriendo, a medida que pasaban los años, un protagonismo dentro de la narrativa, pero sin dejar su sentido de damisela.

Es visible una evolución, pues a partir de la introducción de juegos deportivos o de otras temáticas dentro del mundo de Super Mario, los personajes femeninos toman mayor independencia. Ella cumple también el perfil de heroína, ya que en su juego personal *Super Princess Peach* se intercambian los papeles, y ella es quien salva a Mario.

El siguiente concepto es donde la “heroína”, quienes tienen el protagonismo del juego y donde vemos la perspectiva de la historia. Estas mujeres poseen condición física, son fuertes e independientes, quienes deben salvar a la humanidad del universo en su respectivo juego.

Un ejemplo es Lara Croft de *Tomb Raider*, icono reconocido por ser aventurera, arqueóloga (aquí posee una profesión que usualmente se cree es para hombres) y una cazatesoros temeraria. Ella fue una de las primeras en marcar un antes y después por ser una protagonista femenina de un videojuego de aventura, acción y rompecabezas.

Un famoso explorador dijo una vez que lo extraordinario está en lo que hacemos, no en quiénes somos. Finalmente me propuse dejar mi huella; encontrar la aventura. Pero la aventura me encontró a mí. En nuestros momentos más oscuros, cuando la vida pasa ante nosotros, encontramos algo; algo que nos mantiene en marcha.” (Croft, Lara. *Tomb Raider*).

Con el concepto “villana”, se habla de una persona perversa que comete actos de maldad de manera deliberada y en ocasiones es cruel con los demás personajes. El personaje de Dahlia Gillespie de *Silent Hill* es un claro ejemplo de la maldad en su estado más puro; antagonista responsable de los acontecimientos del videojuego y descrita como la líder de un culto llamado “La orden”, quien no tiene misericordia en utilizar a su propia hija como un vehículo para los fines del culto. Dahlia cumple con la psique de un villano, aparte de actuar con maldad, también lo hizo para sus propios fines egoístas, usando la manipulación para obtener lo que quiere.

“El tiempo está cerca. Todos serán liberados del dolor y el sufrimiento. Nuestra salvación está cerca. Este es el día del juicio final. Cuando todas nuestras penas serán disipadas. ¡Cuando regresemos al verdadero paraíso! ¡Mi hija será la madre de Dios!”.

Dahlia Gillespie a Harry Mason. (Gillespie, Dahlia. *Silent Hill*).

Sin embargo, en algunas obras, esta adquiere una profundidad simbólica que trasciende el simple antagonismo. Tal es el caso de la Reina de Corazones en *Alice: Madness Returns*, quien representa mucho más que una enemiga tradicional; la Reina es una manifestación del trauma psicológico de Alice, un reflejo de su dolor, culpa y represión emocional. Aunque se presenta como una figura cruel y dominante, su verdadera función es mantener a Alice atrapada en su propia mente, impidiéndole sanar y cuyo mal no reside únicamente en sus acciones, sino en lo que representa dentro del conflicto de la protagonista. Revelándose en la siguiente frase: “Tú no eres Alice. No eres una niña. Eres un monstruo... igual que yo” (*Alice: Madness Returns*).

Lo siguiente es sobre los personajes secundarios, quienes acompañan al héroe (el cual siempre es el protagonista) y luchan hombro con hombro para detener el mal de su respectivo juego. En este caso, la figura que representa al personaje secundario es la Princesa Zelda de *La leyenda de Zelda*; dando fuerza al hecho de que su figura femenina es la representación de la justicia, responsabilidad, sabiduría, buen corazón y quien ayuda en ciertos momentos de la historia a Link en su camino del héroe y restaurar la paz en conjunto.

“Midna le dice a Link: Así que... te convertiste en bestia porque eres el héroe de la leyenda...” (*The Legend of Zelda: Twilight Princess*).

Es válido preguntarnos por qué se le otorgó esa categoría a la mujer dentro de la narrativa del juego, porque en pocas franquicias exploran a la mujer como protagonista de la historia y que no procuran encasillarlas en un papel específico. Hay que replantear realmente si es o no relevante colocarlas en un rango específico.

Lo cierto es que todos estos modelos responden a la proyección de la imagen que tienen los hombres sobre las mujeres. Pensemos que en el imaginario colectivo sigue siendo el hombre quien reproduce el ámbito social, le confiere orden y equilibrio, pero también genera el caos social con el ejercicio de la guerra. La mujer, sea en el ámbito que sea, al final siempre es modelada y representada desde los parámetros masculinos. (Díez Gutiérrez, Enrique Javier, Olaia Fontal Merillas y Dayamí Blanco Jorrín. *Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos*).

Se pone en evidencia una crítica al modo en que las representaciones femeninas (especialmente en los medios como la televisión, cine y videojuegos) han sido construidas desde una mirada masculina; señalando que la mujer no es representada como un sujeto autónomo, sino como un reflejo de los valores, miedos o deseos que los hombres proyectan sobre ella. En este sentido, el “modelo femenino” no nace de la experiencia vivida por las mujeres, sino del imaginario masculino ha decidido codificar.

¿Funcionalidad del vestuario?

Se ha observado en el auge de la cultura pop en los medios audiovisuales cómo se ha cosificado la figura de la mujer dentro de estereotipos, desde una figura delgada con curvas, hermoso rostro y de personalidad dulce, servicial y obediente. Por ello no es de extrañarnos que al momento de incursionar los videojuegos e introducir a las mujeres como personajes no se perdió la oportunidad de perpetuar este imaginario.

Si somos observadores, visualizamos cómo se exageran las proporciones en el cuerpo (grandes pechos y trasero, cintura pequeña y cara estilizada) y se les brinda un vestuario que incluso dependiendo de la trama que abarca el videojuego, se sigue sexualizando lo femenino.

Si utilizamos la figura de Lara Croft, vemos que el argumento de Tomb Raider se basa en la exploración de lugares y pasar por una serie de obstáculos físicos; se entiende que su vestimenta sea cómoda y permita el libre movimiento, por ello el uso de short, botas, una blusa de tirantes, pero sin evitar que haga movimientos sugestivos a la hora de realizar las actividades.

Por otra parte, tenemos el tipo de vestuario que solo sirve para mantener en la conciencia de los jugadores el estereotipo de la damisela en apuros y que usualmente es vista con vestidos o trajes entallados, pero conservando ese aire indefenso y puro que genere ese sentimiento de salvar al personaje femenino.

También para conservar en la mente colectiva ciertos imaginarios de temas comunes como qué profesiones pueden o no ejercer las mujeres y que ciertas características pertenecen a un colectivo específico, entre otras.

Un ejemplo de esto es el cambio de vestuario de Jill Valentine en *Resident Evil 3* marca una evolución en la forma en que los videojuegos representan a sus protagonistas femeninas. Mientras que en la versión original de 1999, Jill llevaba un atuendo informal y llamativo (top azul, falda corta y botas altas) que respondía al estilo visual de la época, el remake de 2020 optó por un diseño más funcional y táctico, coherente con su rol como ex miembro de S.T.A.R.S. Este rediseño no solo adapta al personaje a un tono narrativo más maduro, sino que también la posiciona como una figura más creíble y empoderada en medio del horror que la rodea.

El diseño original de Jill Valentine claramente iba por atracción sexual, pero esa no era la dirección correcta. Esta es una personaje muy fuerte, y es una personaje que está pasando por mucha adversidad, así que quisimos concentrarnos en eso y asegurarnos de que hubiera un cierto nivel de credibilidad en lo que está usando, un cierto nivel de practicidad (Yonghee Cho, citado en IGN Latinoamérica, 2020).

Sexismo

“El sexismo se refiere al conjunto de prácticas discriminatorias que existen tanto en conductas como en pensamientos, basadas en creencias

entorno al sexo y el género de las personas.” (INMUJERES. *Recomendaciones para el uso incluyente y no sexista del lenguaje*).

Con sexismo es desde qué papel cumplen las mujeres en las narrativas de los videojuegos, siendo en la mayoría visualizadas como un objeto al cual deben salvar o que sirve como un premio por el que deben pelear para conseguir. Sin posibilidad de que puedan salvarse o valerse por sí mismas, caso contrario del lado masculino quienes se le es más sencillo recuperar su libertad, evitar ser heridos o atrapados y todo gracias su valentía, fuerza e inteligencia para salir adelante.

Retomando al personaje de la Princesa Zelda, los creadores dan a los jugadores la figura de Sheik, el alter ego que usa en la princesa en *La Leyenda de Zelda: Ocarina del Tiempo* quien tiene que usar una presencia masculina en su persona para hacer valer su inteligencia y astucia de defenderse de sus adversarios, pero que al momento de que se descubre su verdadera apariencia vuelve a transformarse como esta mujer indefensa.

Como si no fuera posible que puedan ser inteligentes y astutas, tienen que ocultar su género para poder valerse en un entorno crítico (entiéndase también que en el contexto del juego es una manera de que Zelda pueda entrenar como cualquier varón).

Personificada como Sheik, se viste con indumentaria masculina y hasta usa un vendaje en la zona del pecho. Esto le permite cierta libertad de movimientos dentro de la aventura, así como desempeñar un rol protagónico, siempre y cuando no se advierta su condición de mujer. Al recuperar la vestimenta femenina, Zelda cae prisionera. (Conde, Marisa. *Sexismo y videojuegos*, pp.48).

Marisa Conde nos menciona en su *texto Sexismo y videojuegos* un concepto que surge para categorizar otros juegos denominado “Sexismo Irónico”, donde se perpetúa en este caso el papel de la damisela en apuros con un tinte de humor irónico; nos da de ejemplo la entrega de *Fast Princess* de 2009 y que consiste en salvar a la mujer en cuestión, pero con un giro en la trama y es que el villano la hace engordar para volver complicado la tarea de rescatarla por el exceso de peso. Aquí no solo contamos con el sexismo, sino también con la discriminación y la burla hacia las mujeres que no cumplen con los estándares: “Desde el ámbito educativo, social, cultural y político se llevan años luchando contra todo tipo de sexismo, implícito o explícito, en los libros de texto, en los cuentos, en los juegos, en todo aquello que tenga que ver con la educación de nuestros hijos e hijas.” (Díez Gutiérrez, Enrique Javier, Olaia Fontal Merillas y Dayamí Blanco Jorrín. *Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos*).

Varios autores afirman que una manera de combatir y poder terminar con el sexismo en este medio audiovisual es con la introducción de más figuras femeninas que cuentan con distintas tramas y promover otro tipo de narrativas al momento de crearlas. Pero no solo dejándolo en manos de los personajes,

también en el hecho de contar con mujeres que produzcan, programen y diseñen desde una perspectiva de género, dando cabida a relatos contados por ellas.

Destacando la evolución del rol femenino en los videojuegos lo encontramos en *The Last of Us: Part II* (2020), desarrollado por el estudio Naughty Dog. En esta entrega, los personajes femeninos adquieren relevancia narrativa y simbólica que marca un punto de inflexión en la representación de la mujer dentro del medio interactivo.

Ellie, quien en la primera parte cumplía un rol más secundario como acompañante, se convierte ahora en la protagonista central, con una historia profundamente humana que aborda temas como la venganza, el duelo, la culpa y la identidad personal. Su orientación sexual (una mujer abiertamente lesbiana) está integrada de forma natural, sin recurrir a estereotipos ni convertirse en el eje de su caracterización, lo que representa un avance significativo en términos de inclusión y diversidad.

“Mataron a mis amigos. Los dejamos con vida... ¡y la desperdiciaron!” (Abbie. *The Last of Us: Part II*).

Junto a ella, el personaje de Abby también desafía convenciones tradicionales: su complexión física, su fortaleza y carácter moralmente ambiguo rompen con la imagen idealizada de la mujer en los videojuegos. Lejos de ser una antagonista plana, Abby es presentada como una figura compleja, cuyas motivaciones y emociones invitan a la reflexión sobre la empatía y la justicia. A través de estas protagonistas, el juego propone una narrativa donde las mujeres no solo tienen agencia propia, sino que también lideran el desarrollo de la trama desde una perspectiva realista y multifacética. Abriendo paso a discursos más inclusivos, maduros y representativos de la diversidad humana.

Conclusiones

Como conclusión de lo expuesto en este trabajo, se evidencia cómo se representa la figura femenina desde la entrada de la primera mujer en los videojuegos y el tratamiento que se le ha dado. Su presencia sigue marcada por estereotipos y roles de género que hace que la predetermine en segundo lugar en comparación con personajes masculinos, esto sin tomar en cuenta la poca o nula presencia de otros grupos marginados (la comunidad LGBT, discapacitados, representación de pueblos originarios, entre otros).

La sexualización tampoco es para evitar mostrar lo “bonito” de dichas figuras, pero es evitar caer en los mismos clichés de reflejarlas desde una mirada machista y que deben de cumplir con un deseo o fantasía del hombre. Ahora es prestar atención a las jugadoras y preguntar cuáles historias quieren jugar en una consola, y qué tipo de representación buscan en la pantalla; esto con la finalidad de hacerlo ver más realista, diverso y permitir que próximas generaciones se vean reflejadas.

Queda un largo camino por la eliminación de la cosifica-

ción y dejar de exaltar los estándares de belleza tradicionales y dar una oportunidad a otras características como la inteligencia emocional. Es importante fomentar una cultura de equidad de género para dar cabida a que las mujeres cuenten con un papel más operante y significativo en un mundo que ha sido dictado, representado y visualizado por hombres, haciendo que los videojuegos sigan siendo un lugar seguro para todos y no un eterno recordatorio de como se ve el género femenino. Evitar las expresiones que transmitan exclusión, hostilidad, agresividad y que pueden llegar a través de medios masivos como es el caso del videojuego. No reforzar estereotipos peligrosos y negativos, no reflejar situaciones que puedan poner incómodas a las jugadoras; es mejor buscar representaciones en las historias de la vida real que sirvan de inspiración a la hora de crear narrativas. Permitir la entrada a otros géneros, orientaciones sexuales, razas y con diferentes formas de expresión; además de ser conscientes con las distintas percepciones culturales, históricas y sociales. Investigar de manera adecuada las características de lo mencionado anteriormente para rehuir de datos inexactos e insensibles. Quiero finalizar con una frase que viene en el juego de *La Leyenda de Zelda* y que espero que la mujer, adolescente y niña que lea esto, logre entender que no hay que detenernos en ninguna circunstancia: *Encontrarás muchas dificultades por delante... ese es tu destino. No te desalientes, ¡ni aún en los momentos más difíciles!*

Bibliografía

- Cano, Luis. “Superando el papel secundario de la mujer en los videojuegos”. *ABC Videojuegos* (2014). Online. <https://bit.ly/3FwdjWl>
- Conde, Marisa. “Sexismo y videojuegos”. *Ic. Contornos del NO Revista de Industrias Culturales*, N°2 (2018): 45-51. <https://bit.ly/3XUq9E6>
- Díez Gutiérrez, Enrique Javier, Olaia Fontal Merillas y Dayamí Blanco Jorrín. “Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos”. *Tecnología, educación y diversidad: retos y realidades de la inclusión digital: Actas del III Congreso Nacional de Tecnología, Educación y Diversidad* (2004): 203-207. <https://bit.ly/4i6vbFT>
- IGN Latinoamérica. “Resident Evil 3 Remake: Jill dejó de ser tan sexy por esta razón”. *IGN Latinoamérica*, 19 marzo 2020, <https://bit.ly/4iaCPy6>
- INMUJERES. “Recomendaciones para el uso incluyente y no sexista del lenguaje”. 2016. Documento. <https://bit.ly/4bN0PpD>
- Ricoy, Carmen y Aida Ameneiros. “Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: una perspectiva de género”. *Revista Complutense de Educación*. Vol. 27, Núm. 3. 2015. Impreso. <https://bit.ly/4iN6jmk>
- Urbina Ramírez, Santos. “El rol de la figura femenina en los videojuegos”. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa* (2006). Online. <https://bit.ly/3DUCHod>

Ludografía

- Croft, Lara. *Tomb Raider*. Escrito por Rhianna Pratchett. Crystal Dynamics, Square Enix. PlayStation 3, 2013.
- Gillespie, Dahlia. *Silent Hill*. Creado por Keiichiro Toyama, Konami, PlayStation, 1999.
- Naughty Dog. *The Last of Us: Part II*. Sony Interactive Entertainment, 2020.
- The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Dirigido por Eiji Aonuma, interpretado por Akiko Kōmoto (Midna), Nintendo, Wii, 2006.
- The Queen of Hearts. Alice: Madness Returns*. Electronic Arts. PlayStation 3, 2011

Orso Arreola y John Williams

Gilberto Eduardo Moreno Díaz

gilberto_moreno@yahoo.com

En el canal de Deutsche Grammophon están disponibles en línea varias bandas sonoras compuestas por John Williams e interpretadas por la Filarmónica de Viena. De ese imperioso ejército o ejercicio de la imaginación, hubo una pieza que me acompañó a despedir inesperadamente a un amigo. No fue ninguna de esas épicas galácticas, prehistóricas o mágicas, sino aquella que cabalga con facilidad entre selvas, desiertos, montañas y bibliotecas.

El maestro Orso Arreola estaba en el hospital y yo fui a su casa a cumplir varios encargos que me hizo. Terminadas las diligencias, al despedirme de él escuché la música de John Williams dentro de mi mente. Se lo habría comentado en ese momento y le habría preguntado burlonamente si los Jones estaban emparentados con los Arreola. Pero esa vez no pude hablarle con la franqueza y la irreverencia habitual. A él le esperaba una noche muy larga y ya en cualquier momento llegaría su hija para acompañarlo.

Por la forma en que el maestro Orso se puso el sombrero, recordé vivamente el corte en *La última cruzada* donde pasan de la frase: “Hoy perdiste, pero no significa que tenga que agradarte” a la secuencia del pleito en el barco, varias décadas después, pero aún por la cruz de Coronado. Ese puñetazo en la cara fue una metáfora muy real de su fallecimiento que estaba a unos días de suceder. Y de la avaricia y la mezquindad de varias personas de su entorno que finalmente mostrarían su verdadero rostro.

Sin forzar demasiado las asociaciones, fue fácil imaginarme al maestro Orso citando a un clásico de forma triunfante como lo hizo el personaje de Sean Connery después de derribar un avión con una parvada de gaviotas: “De repente recordé a Carlomagno. Que mis ejércitos sean las rocas, los árboles y los pájaros en el cielo”. Y es que no era raro escuchar al maestro Orso declamar de memoria poemas del Siglo de Oro a la menor provocación.

Sin embargo, la semilla de la música de Williams la sembró accidentalmente el Maestro con un comentario que hizo sobre la barranca de Toistona desde la terraza de la Casa Arreola. Viendo hacia la laguna y la ladera oriente dijo: “Si camino paso a paso hasta el recuerdo más hondo, caigo en la húmeda barranca de Toistona...”. Para en seguida afirmar, señalando al norte: “Toistona está detrás de este cerro”.

No tenía por qué dudar de sus palabras, pero me confundieron. En mi propio mapa mental no recordé nada que hiciera honor a la mítica Toistona que yo veía en mi imaginación cada que escuchaba ese pasaje de *La feria* sobre “La perfumada estrellita de San Juan que prendió con su alfiler de aroma el primer recuerdo de mi vida terrestre”. En la dirección que él señaló, yo sólo recordaba cerros modestos y algunas calles cuesta arriba donde cedía el apogeo urbano.

Fui a reconocer aquella zona y aunque encontré la calle de Toistona, que corre paralela a un arroyo seco, el divorcio entre la realidad material y el discurso poético fue contundente. Nada tenían que ver ese vado y esa cuenca polvorosa con una barranca “bordeada de helechos y de musgo entrañable”, ni había flor blanca alguna.

A unos minutos de donde terminan las calles de Zapotlán sí hay algunos cerros con cañadas inaccesibles y profundas. Hace décadas yo solía perderme en esas depresiones geográficas imaginando que estaba en alguna selva sudamericana no muy lejos de cuevas con ídolos dorados y trampas mortales. Lo complicado no era bajar al fondo de las cañadas. Lo complicado era no romperse una pierna o no matarse y después encontrar el camino de salida. Especialmente en temporada de lluvias y más si uno iba solo.

La verdad es que aunque aguas abajo Toistona parezca trivial y domesticada; aguas arriba, a quinientos o mil metros, Toistona no desmerece su fama topográfica y metafísica.

Fue así como en mi mente la *Raider's March* de Williams, las aventuras del Dr. Henry Jones, el Maestro Orso y Zapotlán se dieron la mano y se tomaron en los portales una taza de té (perdón, de chocolate Rey Amargo) con cuernitos de las Arreola teniendo de fondo a Catedral y al jardín principal.

Pero obviamente en ese momento no iba a importunar al Maestro Orso con este abigarrado galimatías. La pregunta crucial era cómo iba a despedirme de él. Él se iba a quedar internado en urgencias, y aunque él todavía no lo sabía con certeza, su condición ya era muy grave. “Tal vez con un índice de mortalidad del 90 o 95%” me dijo el médico que revisó sus estudios, pero sin que él nos oyera.

¿Me despedía de él dándole ánimos, deseándole que se recuperara pronto, haciendo planes para dentro de unos días o la próxima semana?

¿O me despedía asumiendo (como efectivamente lo fue) que sería la última vez que hablaría con él en persona?

¿Le mentía para darle ánimos y seguridad o además de la incertidumbre y de sus problemas de salud, ahora yo le iba a echar encima mi propio miedo y mi dolor?

Obviamente le mentí. Le mentí aferrándome a ese 5% de supervivencia y a la posibilidad de que sus problemas fueran menos graves de lo que creían los especialistas. Cuidé cada frase y cada adjetivo al hablar con él y siempre entre líneas, machaconamente le insistí: No se preocupe, nosotros lo resolvemos.

Me despedí del Maestro Orso Arreola con un “Que se mejore pronto” que asumía que nos volveríamos a ver en uno o dos días. Al día siguiente me llamó por teléfono y me dijo que en un par de horas entraría al quirófano. Y me pidió: “Avísale a las personas cercanas y de confianza. Pero que no sea público”. Ese viernes sí salió bien de la operación, pero siguió intubado y bajo los efectos de la anestesia. El sábado pareció mejorar, el domingo volvió a estar grave y en la madrugada del lunes 22 de febrero de 2021 falleció. Y a partir de ese momento, fue imposible que no fuera público.

No existe el Santo Grial, no existe una medicina universal que todo lo sane y nos dé la inmortalidad. Aunque el arte y la literatura a veces nos sanen y nos regalen una pequeña eternidad. Esta película no se termina con los héroes cabalgando hacia el horizonte y con las fanfarrias de la *Raider's March* mientras corren los créditos. Es un final abierto que aún puede incluir a otros clásicos. A mí me gusta pensar que el Director Fundador de la Casa Arreola, igual que el Cid Campeador, aún puede seguir ganando batallas.



No existo, existí...

Giselle Aurora Díaz Peña

4to. Semestre del Colegio de Bachilleres del Estado de Chihuahua, Plantel 1

“Vive el presente, porque el pasado pasó y el futuro aún no ha llegado”

San Agustín.

¿Qué es el tiempo? El tiempo es en su mayoría, un uso de dialecto, apenas más que un término. La mayor parte de las veces que usamos el tiempo en nuestra vida diaria es para dar énfasis a un espacio temporal de nuestra vida, como, por ejemplo: la hora de entrada de un trabajo, el día de tu cumpleaños o los años que tienes. Toda esta información la usamos para comunicar algún evento de nuestra vida, pero, nunca nos ponemos a pensar en el efecto y peso que cargan estas simples palabras en nuestra vida: pasado, presente y futuro.

“Nunca pienso en el tiempo, llega demasiado pronto”, dijo Albert Einstein, genio que propuso la teoría de la relatividad, la cual nos habla del tiempo no solo como unidad de medida. En esta teoría se plantea que el tiempo depende completamente del momento y lugar donde se perciba, ya sea por los husos horarios del planeta (diferencias horarias entre regiones del planeta debido a la rotación de la tierra) o el tiempo dentro de nuestro sistema de referencia. Por ejemplo, las estrellas que observamos en el cielo cada noche no son más que un simple recuerdo de lo que eran, esto debido a la distancia que tiene que atravesar la luz para llegar a nuestros ojos, por lo que se podría decir que verdaderamente estamos viendo el pasado de una estrella, vemos algo que ya termino de existir, pero que para nosotros está existiendo. Nosotros no percibimos el tiempo, nosotros vivimos el tiempo.

El día que escribo este ensayo, habrá acabado para cuando se lean estas palabras. La persona que soy cambia con cada palabra que plasmo, con cada palabra que narro y el día que se lea o se escuche este ensayo, ese tiempo será el pasado. Por lo que, si el pasado significa lo que existió, mas no lo que existe, significa que yo nunca existí. El presente (si le podemos llamar así) es un estado en el que nunca estamos verdaderamente, rondamos entre el constante futuro y el poco a poco lejano pasado.

Actualmente, el tiempo se ha vuelto lo primordial. La sociedad de ahora se basa en la nostalgia. El ser humano actual no quiere vivir, quiere revivir lo vivido. Observa el pasado con anhelo de volver. Los líderes políticos, la prensa y empresas

aprovechan esta melancolía que se apodera de los adultos para su beneficio. La nostalgia es la droga perfecta para adultos cansados que solo quieren regresar a una etapa donde no era tan difícil sonreír, por lo que la nueva técnica para generar atención y lograr manipular grandes masas, consta es repetir patrones, volver a métodos del pasado, traer de vuelta pensamientos antiguos y desprestigiar la innovación, esta nostalgia es perfecta para crear una sociedad cómoda, que se queda atrapada en el tiempo, en un pasado seguro que ya conoce, sin miedo a lo que le depara el futuro. El presente es el nuevo pasado mejorado y más cómodo. Los políticos actuales saben que no pueden manipular a cien hombres, pero lo fácil que es manipular a cien niños.

Para mí el tiempo no consta de tres estados esenciales como pensamos. Para mí el tiempo que el humano experimenta no es más que un largo camino que recorreremos sin detenernos en un punto concreto, del que solo nos percatamos cuando notamos las marcas que nos deja este constante recorrido. Por lo que para mí “El tiempo es la sustancia de lo que estoy hecho” (Jorge Luis Borges), el camino que recorreremos que construye al ser que somos ahora, humanos hechos por momentos y experiencias. Un hombre es más pasado que presente, es una imagen de lo que solía ser, no de lo que es. En la actualidad no vemos el camino que sigue, vemos los pasos que ya dimos y para cuando queremos voltear de nuevo al frente ya habremos tropezado con algo. El pasado es algo que nos define como las personas que somos, pero no dictan nuestros futuros pasos. Por lo que ver al pasado con nostalgia, pero voltear al frente preparado para lo que viene es la clave para disfrutar del casi inexistente de nuestro presente, disfrutando como niño, pero pensando como adulto. Después de todo hablar con un hombre es hablar con el futuro de un niño y hablar con un niño es hablar con el pasado de un hombre.

CREACIÓN



Abuela

Victoria Rodriguez

She has never liked to be called “*grannie*”
“*Too small, too old*”,
as if the word turned her into something fragile.

She used to sit by the window,
sunlight on her plants,
a book resting by her lap,
turning pages as if the words
were old friends calling her name.
Now, the print blurs in front of her,
letters drifting
like autumn leaves.
She sighs, closing the cover.
My grandmother had to say goodbye
to something
she never thought to lose.

I watch her by the stairs,
once, she moved like time itself,
steady and unnoticed.

Now,
she
pauses

One foot searching for uncertainty,
the other one

waiting...

Hands gripping on the
wooden railing,
as if it was holding
onto the years that
slipped past both of us.

Sometimes she drops a
“*Probably, I’ll have five more years.*”

The words seems rehearsed,
as if saying them enough
will make them digestible.
But I cannot swallow them.
The thought of the future
settles in my throat,
like a morningstar.

I wish I could reach
into the string of time,
gather handfuls of youth,
and press them into her palms.
Watch her get fuller and taller,
hearing her old snarky comments again.

But I know time is selfish.
It will still continue
taking bits of grandma away.

Sale [más] caro morir

R. Dibely Flores

Don Arturo había pasado la mayor parte de su vida siendo un hombre de números, no porque fuera contador o matemático, sino porque la pobreza lo había obligado a calcularlo todo. Desde cuántos frijoles alcanzaban para la semana, cuántas cuadras podía caminar antes de pagar un camión, cuántos años más debía trabajar para que Inés, su única hija, no creciera con las mismas carencias que él.

Él intuía que la muerte rondaba sus huesos, podría jurar haber notado su presencia por el rabillo del ojo y era consciente de que tenía que saldar una última cuenta.

—No quiero que gasten mucho, nada de lujos, un ataúd sencillo y ya— dijo una tarde, con la voz rasposa.

Inés lo miró desde la cocina, sentada en la mesa, moviendo con una cuchara su café para que éste se enfriara y no le quemara la lengua.

—No hables así, papá.

En ese punto era claro que él quería sonreír, pero a su boca ya le faltaban varios dientes y un brillo de melancolía se reflejaba en sus ojos.

—No es hablar así, Inés. Es ser práctico.

Desde hace varias semanas, el pobre hombre sentía que su cuerpo era una casa a punto de desplomarse, porque el ritmo de su corazón latía a marcha forzada y los pulmones parecían llenarse de aire prestado, como si éste ya no tuviese derecho de revivir ese cuerpo. Cada mañana los párpados se volvían más pesados, ya que al intentar abrirlos se sentía como si estuviera tratando de abrir una puerta trabada. No quería preocupaciones, ya bastante tenía con que Inés sacara adelante a sus dos hijos, lidiar con ese miserable sueldo que la maquiladora presume como competitivo para pagar las cuentas que nunca le daban tregua.

La madrugada se lo llevó en un suspiro largo y silencioso. Inés quedó paralizada entre el dolor y la urgencia. Nadie asume que en algún momento se encargará de un muerto y todo lo que este conlleva. Era la primera vez en su vida que tenía que lidiar con algo así y peor aún, con todo lo que costaba enterrarlo.

—¿Cuánto cuesta lo más sencillo? — preguntó al empleado de la funeraria, en aquella oficina pequeña donde el café pasado impregnaba hasta las paredes. El hombre sacó su calculadora, tecleó con esos dedos delgados a una velocidad que

impactaría a cualquiera y luego le extendió un papel con la cifra escrita en tinta azul.

Inés sintió que el suelo se abría bajo sus pies —¿Cómo puede costar tanto morir?— le dijo con voz quebrada, sintiendo cómo el dolor se materializaba y le intentaba arrancar los ojos.

—Los gastos funerarios incluyen el ataúd, la preparación del cuerpo, la sala de velación, el traslado, la comida, el café—. Seguía explicando el empleado con un tono más que ensayado, como aquel que recita una letanía. Lo poco seguía siendo mucho, incluso si el velorio se realizaba en casa, el ataúd y el servicio seguían siendo costosos. ¿En qué momento la muerte significaba sacrificar cinco meses de sueldo?

Inés pasó el día recorriendo opciones más baratas, pero en cada funeraria la respuesta era la misma: morir era un lujo que ni los vivos podrían pagar. La cremación, aunque parecía más económica, requería muchos trámites y pagos adicionales. “Económica” es un decir, porque seguía siendo bastante costosa. Los servicios municipales tenían listas de espera, como si hasta en la muerte hubiera que hacer fila. Las horas avanzaban, el tiempo no se había detenido por nadie y el cuerpo de su padre seguía esperando.

Al final, el velorio se hizo en casa, en la sala donde Don Arturo solía dormir, en el mismo sillón, viendo novelas con el volumen alto. Algunos vecinos trajeron velas o café y otros acomedidos trajeron sillas para aguantar la pena.

Inés no lloró hasta que la casa quedó vacía, sentada en esa mesa, con los recibos apilados frente a ella, esos que no iban a desaparecer, aunque los quemara.

Sintió que el mundo se le venía encima. La muerte no solo le cobró la vida a su padre, parecía también que le cobraba por mantenerlo muerto.

Qué sería del mundo sin el arte

Dorian Sophía Evangelista Romero

Una abeja llegó a la última flor de un campo. A punto de posarse sobre los anaranjados pétalos, se percató de una elegante mariposa azul que había llegado antes.

—¡Buenas tardes! —la saludó.

—Ni tan buenas. —respondió la abeja —Es el final de mi jornada y llevo kilómetros de ventaja sobre mis compañeras. Heme aquí, ante la flor más grande que he visto, y está ocupada. Apúrese pues, debo regresar a mi colmena.

La desconcertada mariposa se apartó del camino de la abeja, quien comenzó a recoger polen inmediatamente.

—Esta flor se llama caléndula, ¿sabía usted? Todas estas son mis flores, les di forma y color tras polinizarlas. ¿No son hermosas?

—¿Y?, ¿qué gana? Para mí sólo pierde tiempo, ya que no tiene decenas de bocas por alimentar. Yo también polinizo, pero no podría importarme menos cómo se vea la hierba esa; y (permítame decir) he trabajado mucho más que usted.

—Ciertamente. Mas, a mi punto de vista, también podría tomarse un respiro y apreciar el arte. He conocido muchos fieles creyentes de que la vida sólo es trabajo. Permítame contarle un solo caso; es sobre humanos.

La abeja quedó intrigada.

—Humanos... —repitió— Algunos trabajan como yo, y otros se dan el lujo de holgazanear más que usted. Dígame pues, el caso del cual se ha enterado.

La mariposa volvió a posarse en la flor junto a la abeja, y procedió a contar el suceso.

—Ni cerca ni lejos de aquí, vivía una familia muy rígida y atareada; tenían dos hijos a los cuales les habían prohibido cualquier tipo de “distracción” artística. Sin embargo, al nacer su tercera hija llamada Carmen, estaban demasiado ocupados para vigilarla...

La mariposa procedió a contar cómo miró, cierto día, a la pequeña Carmen asombrarse al escuchar a unos músicos ambulantes en un quiosco; tras acabar el concierto, la niña se hizo escuchar y le pidió el violín a uno de ellos, porque quería aprender a tocar.

Seguía comentando lo que había visto, cuando se percató del sol a punto de

meterse.

—La ventana de su cuarto me permitió ver cada día —continuó—, y la niña ya se había convertido en una bella señorita; pero sus padres aún desaprobaban su deseo por irse a la capital a estudiar música, sólo accediendo a darle un dinerito para el viaje y ni un centavo más. ¡Oh, qué rabia me dio!

Y siguió contando mil y un adversidades más por las que Carmen pasó. La abeja escuchó cada una de sus aventuras, hasta que llegó la hora de marcharse; esta vez, la mariposa le juró terminar el caso al día siguiente.

Por fin llegó aquel momento y ambos insectos se acurrucaron en la flor naranja.

—Tras graduarse, Carmen encontró trabajo en una orquesta donde destacó su talento con el violín, y en cuestión de años se hizo de todo un nombre. Los padres cayeron muy enfermos en su vejez, y los hermanos acabaron renunciando a sus infelices empleos; y ella, sin guardarles ningún rencor, les ayudó cuanto pudo con su música. Y así, vivió feliz por muchos, muchos años.

—¿Y luego? —preguntó la abeja, tras varios segundos de silencio.

—Es el final de la historia. ¿Qué sería del mundo sin el arte?, pues aburrido y triste, tal como los padres y hermanos. Y Carmen logró ayudarlos mucho con su talento.

—Bueno, supongo que sí ganó algo de su musiquita... Pero la muchacha mantuvo a esos inútiles gracias a su esfuerzo. ¿Ve cómo es el trabajo lo más importante?

—Puede ser. Pero las personas que escucharon su música no lo hicieron para ganar algo. Simplemente, apreciaban la melodía.

—Será su problema, pues decidieron perder tiempo y dinero en tonterías.

—Y usted también se ha quedado a escucharme estos días, aunque no tuviera obligación de hacerlo. Los cuentos también son arte.

La abeja se descolocó por completo.

—¿“Cuento”? ¿Cómo que “cuento”? ¡Se lo ha inventado todo!

—Hasta la última letra. —declaró la mariposa— Es entretenido escuchar, ¿no cree?

La abeja quedó en silencio. Pensativa, recogió su polen y voló camino a su colmena. La mariposa también se marchó.

Al día siguiente, al llegar a la misma flor, se topó con que la abeja ya la estaba esperando.

—Oiga —dijo, tímidamente—, de nuevo, estoy agotada por tanto volar. Dígame, ¿se sabe más historias?

RESEÑA
RESEÑA
RESEÑA
RESEÑA
RESEÑA
RESEÑA



Cuerpo, tecnología y posibilidades: *Volver a la piel* y *Perturbar la piel* de Gerardo Horacio Porcayo

M.I.Hu. Jeniffer Navarrete García
Docente de la Universidad del Valle de México, Chihuahua
jennifernavarrete98@gmail.com

Se ha hablado y enjuiciado, en numerosas ocasiones, a la visión *cienciaficcional* en relación a su compatibilidad con los fenómenos propios de la vida latinoamericana, pero la producción misma ha demostrado que las obras de la literatura que se valen del género en esta región y en México, específicamente, resultan tan complejas como la realidad en el país: entramada, confusa y, extrañamente, tan bella como abrumante por sus posibilidades. Tal medio y sus particularidades son los que permiten explorar aquel mundo que Gerardo Horacio Porcayo describe como “Tambaleante y sin rumbo” (*Transhumanismo* 53:53 - 53:57). Es este cosmos el que el autor erige y explora en sus obras hermanas *Volver a la piel* y *Perturbar la piel*, publicadas en 2019 y 2024, respectivamente.

En un universo que posee las estructuras enrevesadas de nuestro panorama actual y que, asimismo, se permite especular sobre nuestra relación con la tecnología y sus implicaciones, Porcayo nos lleva, a lo largo de *Volver a la piel*, a recorrer la realidad de Alejo, un ser clonado, extraído en conciencia y depositado en un nuevo cuerpo. Así, la narración conduce a la exploración de las vicisitudes del personaje principal en un constante cuestionamiento en relación a la identidad y la conservación de la misma. Alejo se desenvuelve en un enfrentamiento y diálogo con los demás entes clonados que colindan su vida artificial, explorando temas como la integridad personal, el desarrollo en la hipervigilancia social y las posibilidades del amor ante una consciencia trasplantada y probablemente incompleta, la interacción mediante un cuerpo artificial y controlado. Este entramado personal de Alejo —que resulta, simultáneamente, colectivo en el encuentro con los demás clones y sus constituciones no primigenias— se desarrolla a la par que el mundo sufre sus propias dificultades: un desastre en la tierra que ha reducido la población a un veinticinco por ciento.

Los temas ya presentados en esta primera entrega se amplían en *Perturbar la piel*. En tal composición, el autor otorga a sus lectores la oportunidad de

presenciar una perspectiva distinta a través de Lexy, una nueva construcción corporal a la que el antes denominado Alejo ha de encarnar. Es en este cuerpo que presenciamos cuestiones en torno al género y las expectativas ligadas a la figura femenina. La incomodidad, el descubrimiento y los replanteamientos resultan tanto interesantes como curiosos, oscilando entre lo masculino y lo femenino. Por otro lado, en la historia, las tensiones de la población diezmada continúan, el mundo recibe ataques constantes y pareciera encontrarse en una balanza cuya inclinación depende del privilegio de solo algunos. La narración habilita el acercamiento a cuestiones como la trascendencia de la humanidad a la par que critica la ausente conciencia que, como individuos colectivos, presentamos en cuanto a temas de índole ambiental. Así pues, ambas novelas inauguran y culminan sus tramas respectivas a través de un sentido de pugna política, económica y social que trasciende lo comunitario y atañe también lo más íntimo de los individuos.

La obra de Gerardo Horacio Porcayo, en su repertorio general, oscila entre la fantasía y la ciencia ficción, aunque es quizá esta última la que le otorga el alcance que aún posee en el plano latinoamericano. Mediante tal género, el autor a podido explorar escenarios y tópicos tan dantescos como interesantes. Comenzando por la célebre *La primera calle de la soledad* (1993), pasando por la antología *Sueños de herrumbre* (2021) y llegando a las dos novelas que atañen a la presente valoración, entre otras propuestas, el autor da constancia de sus percepciones sobre el mundo y sus fenómenos. Explora temas universales como la vida, la muerte y el amor mientras que edifica, igualmente, a partir de los distintivos de la existencia latinoamericana en sus matices claroscuras. En *Volver a la piel* y *Perturbar la piel*, Porcayo retoma tales temáticas a través de la creación de un nuevo y complejo universo, dotado de tecnología y ciencia ficcionales que, pese a sus constituciones no reales, permiten entrever los enigmas y dificultades del plano tangible.

Referencias

- Porcayo, Gerardo Horacio. *Perturbar la piel*. México: Fondo de Cultura Económica, 2024. Impreso.
- _____. *Volver a la piel*. Fondo de Cultura Económica, 2019. Impreso.
- Transhumanismo*. Feria del libro del Instituto Veracruzano de la Cultura. Mesa Panel. Web. 19 agosto 2022. <https://www.facebook.com/IVECFerias/videos/78455633273683>

TIPS PARA INVESTIGAR



Cómo elaborar el planteamiento del problema

Dr. José Luis Evangelista Ávila

Universidad Autónoma de Chihuahua

jevangelista@uach.mx

<https://orcid.org/0000-0002-9066-2440>

El Planteamiento del problema es el desarrollo teórico y fundamentado en el cual se establece la cuestión o dificultad a tratar ya que, se asume, representa un hueco teórico. Ambas dimensiones son importantes, por una parte, que exista una dificultad y, por la otra, que no haya abordajes al respecto, pues no todo hueco teórico merece ser abordado en una investigación académica, ni tiene sentido abordar problemáticas para las cuales ya hay respuestas satisfactorias que no serán optimizadas. En el caso de que ya existan respuestas a una problemática, éstas deberán ser problematizadas para que tenga sentido plantear una nueva investigación al respecto.

En este sentido, el Planteamiento del problema conjuga la existencia de hueco teórico y su problematización de manera que, la investigación, permita presentar una respuesta. Es importante señalar, en especial en la investigación humanística, que una respuesta brinda posibilidades de comprensión o solución, mediante la aplicación de las herramientas propias del encuadre disciplinar y área de estudios en la cual se sitúa el proyecto, pero no debe asociarse de manera necesaria con la solución y eliminación de la problemática.

Si bien en trabajos breves el Planteamiento del problema puede realizarse de manera muy sintética, en un Protocolo de investigación, en una tesis o en trabajos de mediana amplitud es importante un desarrollo más amplio. Para su elaboración, pueden considerarse los siguientes elementos:

1. Descripción del estado de cosas o datos: Indica el contexto (social y de investigación) e información que permiten ubicar en dónde se sitúan el Hueco teórico y el problema (¿cuál y cómo es la situación?). Se desarrolla de lo general a lo particular, por ejemplo, de lo internacional a lo local con respaldo en “datos duros” como estadísticas.
2. Análisis de elementos: Interpreta los datos y sus vínculos a fin de indicar su insuficiencia para la comprensión en el área de investigación (¿cómo se interpreta académicamente la información brindada?). En la línea del ejemplo

- anterior, se abordaría cuál es la significación de los datos en el espacio particular.
3. Descripción del problema: Se aborda el Hueco teórico, es decir, la insuficiencia de los datos existentes para dar una respuesta a una situación determinada bajo criterios específicos (¿qué es lo que se desconoce?, ¿por qué los datos son insuficientes, por sí misma, para dar cuenta del fenómeno?). I. G., puede considerarse la presencia de estudios internacionales, mas no localizados en el espacio del estudio, por lo cual se hace necesario un nuevo abordaje para una mejor comprensión del fenómeno.
 4. Problematización: Plantea los elementos específicos y criterios desde los cuales se aborda el conflicto (¿cuáles son las relaciones conceptuales o prácticas específicas que generan el problema?, es decir, ¿por qué al integrar las condiciones X las propuestas previas resultan insuficientes?). En este sentido, se integran los rasgos más específicos que no solo indican un problema y la ausencia de datos al respecto (Hueco teórico), sino que tal representa un problema de investigación.
 5. Viabilidad y pertinencia: Plantea la relevancia de la problematización al clarificar que la investigación no es ociosa (¿por qué es importante plantear una respuesta?). Además, de que se cuenta con las herramientas para desarrollarla (¿podemos desarrollar esa respuesta?), ya que hay problemáticas significativas que es imposible abordar sin, por ejemplo, un avance tecnológico suficiente.
 6. Pautas de respuesta: Señala las condiciones de análisis y procedimentales básicas desde las cuales se atenderá el desarrollo de la investigación (¿bajo qué condiciones es posible desarrollar nuestra propuesta?).
 7. Delimitación teórico-conceptual. Ubica el basamento teórico necesario para dar respuesta a la investigación (¿cuáles son los conocimientos en los que se basa nuestro proyecto?).
 8. Propuesta: Señala a qué se pretende llegar. En especial en una tesis, indica cuál es la propuesta (tesis) a defender (¿cuál es el resultado que proponemos lograr?).
 9. Otros señalamientos: Clarifica el tipo de trabajo a desarrollar, forma del producto final, posibles vinculaciones, implicaciones institucionales u otros.
 10. Cierre: Párrafo final que permite concretar lo ya expuesto y puede presentar, de manera textual o en paráfrasis, el objetivo general o la pregunta de investigación.

