

PRODUCTOS CULTURALES EN EL CAMBIO DE SIGLO: (XX-XXI) CONSUMO Y CONCEPTO



**Leteo:
Revista de
Investigación en
y Producción en
Humanidades**

**Vol. 6
núm. 12**

Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades (Año 6, No. 12, julio-diciembre 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 obrassin 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.





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

Iram Isaí Evangelista Ávila

Facultad de Filosofía y Letras

Universidad Autónoma de Chihuahua

Editores del Dossier

Dr. Juan Pablo Mauricio García

Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Iztapalapa

Dr. José Alejandro García Hernández

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

Diseño editorial

Osmar Isay Urías Flores

CONTENIDO

Dossier: Productos culturales en el cambio de siglo: (xx-xxi) consumo y concepto

Nota editorial (Dossier): Productos culturales en el cambio de siglo (XX-XXI): consumo y concepto.....	2
Juan Pablo Mauricio García Álvarez	
Rechazo de la naturaleza robótica: Relación humanidad vs robots en <i>Pluto</i> de Naoki Urasawa.....	5
Patricia Amézcu López	
El Siglo Silenciado en <i>One Piece</i> : Nico Robin como instrumento archivístico y memoria.....	24
Montserrat Cano Aparicio	
El lenguaje cinematográfico de <i>Matrix</i> : Un análisis del diseño de sonido y otros elementos estilísticos.....	36
Florencia Juárez González	
Metaficción y espejos narrativos en la saga <i>Black Mirror</i>	46
Miguel Ángel Galindo Núñez	
Síntesis del tiempo. Aproximaciones fenomenológicas de las representaciones del futuro en el <i>Sci-fi Art</i>	72
Claudia Mosqueda Gómez	
Los artefactos digitales de la IA Generativa: Análisis crítico-tecnológico del impacto sociocultural actual.....	89
Edmar Olivares Soria	

Narrativa transmedia como estrategia de marketing del grupo surcoreano BTS a partir del álbum <i>Map Of The Soul: 7</i> (2020).....	111
Jaidi López González y Roberto Alejandro Hernández Morales	
<i>Silent Hill 2</i> , autos de fe y representaciones del castigo.....	126
Leandro Gabriel Alvarez De Lorenzo	

Literatura

Los mundos secretos: minificción, fantasía y el poder de lo inexistente en “El libro de los nombres” de Enrique Servín.....	143
César Ilzivir Salazar Escobar	
Fuego y amor en la lírica de Petrarca, Gaspara Stampa y Quevedo.....	153
Victoria María Montemayor Galicia	

Monográfico: divulgación de métodos de análisis en humanidades

Monográfico: Divulgación de métodos de análisis en humanidades. Guías para su comprensión y elaboración.....	164
Dr. José Luis Evangelista Ávila	
Dr. José Alejandro García Hernández	
Dr. Jesús Erbey Mendoza Negrete	
Dr. Iram Isaí Evangelista Ávila	
¿Qué es y cómo plantear el Método en la investigación humanística y filosófica?.....	166
José Luis Evangelista Ávila	
El método transmedia en la investigación humanística.....	173
José Alejandro García-Hernández	

La crítica de la traducción literaria de Antoine Berman <i>Revisited</i>	181
Jesús Erbey Mendoza Negrete	

La analogía como método para el análisis literario.....	189
Iram Isaí Evangelista Ávila	

Miscelánea

Proceso creativo y difusión de la cultura a través del cuadro coreográfico <i>Paquimé: Ceremonia equinoccial</i> de Antonio Rubio y Socorro Chapa.....	200
Jonathan Molina Hernández y Izabella Tkocz	

Pedagogías del cuidado y la ruptura del androcentrismo desde una perspectiva epistemológica feminista en la educación superior.....	212
Nubia Hernández-Flórez, Olena Klimenko, Elisama Beltrán de la Rosa, Francis Araque-Barboza, Andrea Andromeda García-Puello y Karina García-Méndez	

Reseña libro <i>Cuarenta y tres maneras de soltarse el pelo</i> de Elvira Sastre.....	230
Nubia Hernández-Flórez y Olena Klimenko	

Creación

Dieciséis de agosto y diario del amor predilecto.....	234
Adoniram Ramírez-Hernández	

Compartir para volar.....	241
Yessica Rubí Ibarra Baca	

**DOSSIER:
PRODUCTOS
CULTURALES EN
EL CAMBIO DE
SIGLO (XX-XXI):
consumo y
concepto**

Dossier:
Productos culturales en el cambio de siglo (XX-XXI):
consumo y concepto

La percepción y la conceptualización de lo que se entiende por realidad hoy en día es cada vez más inasible. Las narrativas más recurrentes para tratar de representar esa incertidumbre, borrosidad e indeterminación por definir un presente preciso y sólido toman como base discursiva, en su mayoría, la ciencia ficción y una raigambre de lo especulativo, inclinación creativa y artística característica de la producción cultural actual, pues durante el cierre de la centuria anterior y lo que se lleva de este siglo XXI se han construido supuestos que pasan como reales sin tener una base fundamental verídica material, pero en cuya naturaleza se conserva un elemento cercano a aquello que se concibe como una existencia similar a la cual entendemos y respondemos como real. Aunque, y esto es lo esencial de este tipo de narrativas, se configuran bajo un halo que va más allá de lo concebible, o al menos trata de delinarse mediante una imagen de algo esperable, aunque su puesta en escena y ejecución parece caracterizarse por lo que se halla fuera de la norma o que se separa ampliamente de una convención tradicional de la configuración del mundo, pero que puede ocurrir y ensayarse con una naturaleza propia y funcional a pesar de que parezca de lo más descabellado, irracional o fuera de lugar.

A esto hay que añadir los diferentes soportes comunicativos que se han establecido hoy en día y que, sin duda, seguirán apareciendo: pantallas, narrativas hipermediales y digitales, espacios virtuales cada vez más ilimitados en su concepción y que pasan frente a nuestros ojos como ciertos, entre otros componentes que comienzan a modificar la sensación de concebir la realidad, incluso llegando a cuestionar si eso que sentimos y que nos hace actuar en lo cotidiano corresponde a una reacción natural o es una implantación artificial. Este panorama ante el cambio en la interacción y la interactuación del individuo con un objeto artístico se hace cada vez más natural, además que se sustentan a partir de un quehacer innovador sobre la creación de las imágenes mentales que permitirán comprender, no solo ya el presente que transcurre en un parpadeo, sino en las posibilidades extendidas de un futuro que carece de una representación única y con una naturaleza que apela cada vez más a una apertura significativa y no definida al existir una multiplicidad de posibles resoluciones ante lo que está sucediendo en el preciso momento del acto de realizar un hecho o vivir una situación, ya sea análoga o virtual.

La ficción —materia prima por excelencia del individuo para comprender lo que perciben sus sentidos y otorgar a estos un orden lógico, o al menos, como consecuencia

de un fenómeno ocurrido— es una personificación imaginativa de este colapso espacio-tiempo; los hechos o sucesos susceptibles de ser narrados se caracterizan por un horizonte de eventos, cuya esencia radica en el impedimento de una posibilidad de retorno a un estado anterior y en el cual se percibe un colapso total que dará pie a otro orden y, a su vez, esa nueva disposición implosionará para dar cabida a un cambio que muestra una afectación en el estado mínimo de sentido para causar un perjuicio en una estructura mayor. Pero, y aquí hay que cuestionarse, ¿no es así lo que corresponde al rasgo inicial para la composición y producción de los universos ficticios que tratan de dar cuenta de una realidad distinta?, ¿el enfrentamiento a un tiempo y espacio cada vez más incierto pide otros mecanismos de representación de imágenes que ayuden a comprender la multiplicidad de sentido de realidades con las que convivimos en la actualidad?, ¿la verdad como principio creador y sostén de un producto cultural nunca ha sido despegable y ampliable a otras formas de concebir la consciencia? Todo esto partiendo del *momentum* contemporáneo que, si bien no es ajeno a otras etapas históricas, se define en la actualidad por su carencia de significado de sentido único, ya que se construye a partir de la proposición de la suma de la cantidad de movimientos de las acciones que tienen lugar en una narración; esto, resultará, como efecto fenomenológico, a una multiplicación dimensional del significado de comprensión de esas realidades a las cuales se apelan para construir planos de universos de sentido, que ya no de mundos, pues estos no alcanzan para integrar la posibilidad del ser y estar del sujeto —y su percepción de lo que le rodea— en distintos planos espaciales y temporales que, a la par y desde distintas aristas materiales e inmateriales, tratan de componer una identidad distinta a la cual se percibía con anterioridad casi inmediata, disolviéndose así un parámetro de medición que ya no sirve de ayuda para comprender o registrar un movimiento de cualquier acción que involucre un proceso de descodificación; será debido a esta ocurrencia o ensayo que se modifique la visión de mundo.

El desdoblamiento de la ficción en un número infinito de posibilidades ofrece espacios de experimentación no definidas por una unidad temporal precisa, pues estas ya no pueden ser valoradas de forma tradicional al contener en su misma estructura planos de realidades que tienden al infinito y en las que el sentido de comprensión resulta cada vez más ajeno al referente al que se apela, creando con ello nuevas formas de trasladar el pensamiento a algo no antes descrito, o al menos con las imágenes claras, pues predomina lo difuso y la carencia de sentido unívoco y que, busca y descansa en la tecnología del momento una posible explicación, por citar un ejemplo del condicionamiento circunstancial actual al presentar como regla fundamental de creación el rompimiento y la desvinculación con una convención anterior de pensamiento establecido y que prefiguraba lo que continuaba de este, es decir, una serie de acciones concatenadas mediante un orden lógico causal que representaba la suma de hechos, pero que ahora se multiplican añadiendo, quitando, alejándose, desdoblado o superponiéndose acciones, con lo cual se

conforma una entidad de sentido más parecido al fenómeno de la singularidad física por su apertura infinita de posibilidades de ordenamiento y de causalidades que irónicamente ocurren y aparecen con un cierre de lo que hasta antes había existido.

Ante este panorama de creación, composición, transmisión y difusión artísticas hemos tratado de dar respuesta en el dossier que ahora se presenta en este número de la revista LETEO. Las diferentes propuestas analíticas buscan explicar los alcances de nuevas formas de quehacer literario-estético y artístico que se particularizan por su ruptura con los moldes tradicionales al extender y ampliar el concepto literatura en el cual tendrán cabida otros discursos que, a la luz del siglo XXI, comienzan a adentrarse en el gusto del público y a adecuarse a nuevos medios de comunicación. Es así como en este número queremos ofrecer acercamientos a esta otra literatura que a veces se deja de lado, pero que está consumiéndose en distintos formatos de manera masiva: videojuegos, anime, manga, exploraciones artísticas que alcanzan posibilidades de futuros inciertos y apocalípticos como respuesta a un presente caótico, películas que han sentado un precedente en los productos audiovisuales actuales, entre otros. Además, queremos mostrar alcances analíticos que se distinguen por percibir desde otra arista la ficción o realidad ahí presentada y que se distingue por la ilógica de las acciones transcurridas. Además, del papel esencial e imprescindible de los soportes de transmisión, ya que la materialidad, a pesar de que en algunos casos exista por su inmaterialidad, marca pautas de comportamiento estético, las cuales modifican las formas de recepción y, en consecuencia, ofrecen nuevas vertientes sobre cómo leer productos culturales que van más allá de lo que antes se podía pensar. Y aquí resulta pertinente traer a aquellos científicos de las primeras décadas del siglo pasado, quienes modificaron los conceptos de la física al alzar en su imaginación experimentos que eran posibles en esa virtualidad de sus mentes a falta de una materialidad con la que pudieran ejecutarse y que hoy en el siglo XXI parece topamos con ese proceso de creación imaginativa, pero inversamente proporcional debido al avance tecnológico, pues gracias a lo virtual se pueden ensayar experiencias de realidad infinitas y que empiezan a cambiar ya no una visión de mundo, sino una mirada que mira en la profundidad del universo la explicación de su posición en la inmensidad.

Hasta aquí esta breve presentación, sin antes dejar de agradecer a todos quienes hicieron posible este dossier, pues sin ninguno de ellos sería posible esta paleta de colores que hoy se pone a disposición de los curiosos lectores. También quiero agradecer al Dr. Iram Isaí Evangelista Ávila y al Dr. José Alejandro García Hernández, por el entusiasmo con el que recibieron la propuesta inicial de este dossier y por su infinita paciencia ante la labor que se culmina hoy con la publicación de este número.

Juan Pablo Mauricio García Álvarez

Rechazo de la naturaleza robótica: Relación humanidad vs robots en *Pluto* de Naoki Urasawa

Rejection of robotic nature: The relationship between humanity and robots in Naoki Urasawa's *Pluto*

Patricia Amézcuca López

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa

patticiaamezcua@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-3020-2906>

Artículo enviado: 07-09-25

Artículo aceptado: 10-11-25

Resumen:

La ciencia ficción, estrechamente vinculada al acelerado desarrollo científico, es un género clave para reflexionar sobre el presente y el futuro tecnológico. Aunque las leyes robóticas suelen asociarse a autores occidentales, también en Oriente se han explorado temas similares desde perspectivas propias. Osamu Tezuka, con *Astroboy* (1951), anticipó una sociedad donde los robots forman parte de la vida cotidiana. Años después, Naoki Urasawa reinterpreta una de sus historias más emblemáticas, “El mejor robot sobre la faz de la Tierra”, bajo el título *Pluto* (2003), con el fin de cuestionar los límites entre lo humano y lo artificial, sugiriendo que un robot podría manifestar más humanidad que una persona. En este artículo se analiza cómo ciertas emociones provocan en los robots una ruptura identitaria, generando un conflicto entre lo humano y lo tecnológico, que desemboca en una fusión de ambos elementos.

Palabras clave: robots; humanidad; *Pluto*; Ciencia Ficción.

Abstract:

Science fiction, closely linked to the rapid pace of scientific development, is a key genre for reflecting on both the present and the technological future. While robotic laws are often associated with Western authors, similar themes have also been explored in the East from distinct cultural perspectives. Osamu Tezuka, through *Astroboy* (1951), envisioned a society in which robots are an integral part of everyday

life. Years later, Naoki Urasawa reinterprets one of Tezuka's most iconic stories, "The Greatest Robot on Earth", under the title *Pluto* (2003), in order to question the boundaries between the human and the artificial, suggesting that a robot might exhibit more humanity than a human being. This article analyzes how certain emotions provoke an identity rupture in robots, triggering a conflict between the human and the technological, ultimately leading to a symbolic fusion of both elements.

Keys words: robots; humanity; Pluto; Science Fiction.

Aunque la historia de la ciencia ficción es extensa y diversa, fue durante la década de 1930 cuando el género comenzó a consolidarse como una forma literaria reconocida, particularmente en los Estados Unidos. En este contexto, John W. Campbell emergió como una figura central, no solo por su producción narrativa, sino sobre todo por su labor como editor. En 1937 asumió la dirección de la revista *Astounding Stories*, y desde allí impulsó una nueva etapa en la ciencia ficción al reunir a un grupo de escritores que redefinirían el género, entre ellos Robert A. Heinlein, Theodore Sturgeon, Lester del Rey e Isaac Asimov, así como al recuperar autores destacados de la era *pulp* como Murray Leinster, Clifford D. Simak y E.E. "Doc" Smith. La influencia editorial de Campbell fue tan decisiva que el propio Asimov reconoció su participación en la formulación de las Tres Leyes de la Robótica, introducidas en 1942 en el relato "Runaround", incluido en la colección *I, Robot*.

Sin embargo, frente a la amplia difusión de esta tradición anglosajona, la literatura de ciencia ficción en Japón ha recibido considerablemente menos atención, a pesar de haber desarrollado una trayectoria singular, profundamente influida por la interacción entre modernización tecnológica, tradición cultural y acontecimientos históricos como la Segunda Guerra Mundial. La ciencia ficción llegó a Japón durante el periodo Meiji (1868–1912), en un momento de apertura hacia Occidente. Las traducciones de obras de Jules Verne y H.G. Wells inspiraron a los primeros escritores japoneses a imaginar futuros tecnológicos desde perspectivas propias. Entre ellos destaca Shunrō Oshikawa, considerado uno de los pioneros del género, autor de *Kaitei Gunkan* (1900), una novela que combina aventuras náuticas con elementos tecnológicos futuristas. No obstante, sería en la posguerra cuando la ciencia ficción japonesa adquiriría una voz más definida, influida por las experiencias del conflicto bélico, el trauma nuclear y la rápida modernización del país.

Desde finales de noviembre de 1944, la Fuerza Aérea estadounidense comenzó a bombardear las principales islas de Japón. Para cuando la guerra terminó el 15 de agosto 1945, Estados Unidos había lanzado un total de 160,800 toneladas de bombas convencionales e incendiarias, además de dos bombas atómicas. Más del noventa por ciento de estas bombas fueron lanzadas por bombarderos B-29 durante los últimos cinco meses de la Guerra de Asia-Pacífico. Finalmente, casi 100 ciudades y más de 300 pueblos y aldeas en todo Japón fueron el objetivo, causando más de un millón de víctimas, incluyendo 560,000 muertos. Se dice que el setenta por ciento de los fallecidos fueron mujeres y niños. La gran destrucción y la carnicería causadas por esta intensa campaña de bombardeos indiscriminados causaron graves daños físicos y psicológicos a la sociedad y al pueblo de Japón (Tanaka, *Bombing Civilians*, 112-115).

Irónicamente, la campaña de bombardeos estadounidense brindó una experiencia visual crucial para las expresiones extraordinariamente creativas de algunos jóvenes sobrevivientes, quienes posteriormente se convirtieron en escritores, músicos, artistas o activistas pacifistas y contra la guerra. La destrucción estadounidense contribuyó así a la creación de algunas de las expresiones más importantes de la cultura japonesa de posguerra. Uno de los ejemplos más destacados es Tezuka Osamu, escritor de manga, ahora conocido mundialmente como el creador de *Astroboy* (1951).

Astroboy: El robot humano

Muchas de las primeras obras de Tezuka reflejan con fuerza sus ideas sobre la guerra, la humanidad y la paz, basándose en su experiencia de vida durante el bombardeo incendiario. Por ejemplo, *Astroboy* no era originalmente un robot superhéroe y nunca llegó a serlo, sino un niño solitario y tímido abandonado por el científico que lo creó, el profesor Tenma. *Astroboy* fue creado como un sustituto del hijo real del científico, quien falleció en un accidente de coche. Sin embargo, el científico se deshizo de *Astroboy* al comprender que un robot no puede reemplazar una persona real.

Yuki Tanaka encuentra un parecido de *Astroboy* con los huérfanos de guerra marginados por la sociedad japonesa de posguerra: “When the manga of *Astroboy* was published in 1951, six years after the war, there were many war orphans throughout Japan. Like them, *Astroboy* had to gain his own identity, striving to be accepted by society through his contribution to the community. *Astroboy* succeeded by acting as a peace mediator.” (“War and peace”, s.p) Los mangas épicos de Tezuka son dinámicos, ya que las historias siempre giran en torno a la confrontación: naciones poderosas contra otras naciones, humanos contra máquinas, lo primitivo contra lo moderno, idealismo contra realismo, ciencia

contra ética. Estas confrontaciones se materializan en problemas universales como el imperialismo, la dictadura, la colonización, el genocidio, la burocracia y la guerra.

A diferencia de *Astroboy*, en *Pluto* (2003) se emplea un estilo artístico más realista, centrado en diseños de personajes intrincados y una narrativa visual dinámica que evoca técnicas cinematográficas. La serie se estructura en ocho volúmenes, y cada entrega profundiza cuestiones filosóficas sobre la relación entre los robots y humanos, haciendo eco de las preocupaciones sobre la discriminación y la naturaleza de la consciencia. La adaptación de Naoki Urasawa ha sido elogiada por su profundidad y ha inspirado a los lectores a explorar las obras originales de Tezuka, destacando además como una contribución significativa al género de la novela gráfica.

Desde las primeras etapas del desarrollo de *Pluto*, Osamu Tezuka desafió a Urasawa a hacer de la serie una obra distinta y desviarse del estilo influenciado por Walt Disney de Osamu Tezuka siempre que fuera posible: “Physics in the world of Pluto operate in approximate accordance to real-world physics, placing the series in marked contrast to Astroboy. Human characters are drawn with less over-exaggerated features, and the robots are designed with greater emphasis on functionality and social status” (Burham s.p). Como tal, muchos de los robots más avanzados son virtualmente indistinguibles de los humanos, mientras que los robots de menor importancia social, como los sirvientes, tienen una apariencia más mecánica y su Inteligencia Artificial no es tan avanzada.

Al igual que *Astroboy*, la relación entre humanos y robots se ve afectada por la discriminación. Mientras colabora con el Departamento de Policía Metropolitana de Tokio en la investigación del asesinato de Junichiro Tasaki en el volumen 2, Atom (el nombre original de Astroboy y que Urasawa recupera en *Pluto*) sufre constantemente insultos por su naturaleza robótica por parte del superintendente del departamento, Tawashi. Los volúmenes 3 y 4 muestra a miembros de grupo antirrobots KR — inspirado en el Ku Klux Klan— vestidos con túnicas blancas y capuchas puntiagudas. Convencido de la superioridad humana, KR asesina al primer juez robot del mundo y planea arruinar la imagen de los medios para fomentar un sentimiento antirrobot:



Figura 1. Grupo antirroboots KR.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 3, p.48.

Robots vs humanos

Pluto sigue a Gesicht, un detective robot de Europol, mientras investiga las muertes de robots avanzados y humanos especializados en robótica. Lo único que conecta los asesinatos son los cuernos que adornan a los muertos. A medida que Gesicht se adentra en el complejo mundo de la política robótica y humana, los secretos tras los asesinatos, la 39.^a Guerra de Asia Central e incluso los sueños de Gesicht presagian la destrucción del mundo.

A pesar de que *Pluto* es la interpretación de Urasawa del arco de “El robot más grande de la Tierra” de *Astroboy*, la historia se lee como contenido original, un predecesor gracias a sus temas atemporales y técnicas literarias. El aspecto principal de la atemporalidad en la narración es qué tan bien una historia puede relacionarse con cualquier persona en cualquier momento. Muchos de los tropos de *Pluto* incluyen los conflictos de las personas con la realidad, los efectos psicológicos del trauma y las situaciones que conducen al odio y la venganza. A medida que se desarrolla la historia detrás de los asesinatos, las personalidades de los robots se establecen a través de memoriales, flashbacks y conversaciones, fragmentos de la 39.^a Guerra de Asia Central, una guerra entre los Estados Unidos de Tracia y Persia, emergen con la participación de cada personaje en las batallas.

Naoki Urasawa señala que: “science fiction is meant to exaggerate humans’

fallacies and victories, and Pluto does this well. The science ficiton elements in Pluto, such as robots, mechanized weapons of the 39.^a Central Asia War, and the surrounding technologies, can't be removed without scrapping the entire story" (*Revisiting Naoki Urasawa's*, s.p.) Por muy arraigado que esté *Pluto* en los mecanismos, el manga se centra en la humanidad. En el centro están la familia, los amantes, los amigos, los rivales y las emociones: componentes centrales para los principios básicos de la humanidad. El detective Gesicht y sus compañeros robots, incluido Atom, son los robots más avanzados de la Tierra, prácticamente indistinguibles de los humanos. Atom come al igual que Tobio Tenma, como una creación del hijo muerto de su inventor, mientras que otros robots como Hércules y Épsilon se rodean de niños, recordatorios constantes de la fragilidad humana. Los robots, junto a los lectores, son conscientes de que estos seres tecnológicos nunca serán ni podrán ser verdaderamente humanos, pero las máquinas siguen funcionando como protectores de la humanidad. A través de Gesicht, la profunda pregunta: ¿Qué me hace humano? Se impone, junto con la búsqueda del principal sospechoso de las muertes.



Figura 2. Tenma y Atom.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol.5, p. 167.



Figura 3. Tenma y Atom.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 5, p. 168.

El manga, cada vez más conectada con el mundo occidental, crea historias posicionadas que comparan las diferencias entre la cultura occidental y la japonesa. Todos los robots de *Pluto* son de diferentes países, y ninguno de ellos parece preocuparse o detenerse en sus brechas culturales. En cambio, miran los eventos que los unen. Los lazos entre los soldados de la 39.^a Guerra de Asia Central, principalmente Mont Blanc, North No.2, Brando y Hércules, son tan fuertes como los lazos forjados por los sobrevivientes de las guerras de Afganistán e Irak.

Al eliminar la perspectiva japonesa, Urasawa también convierte al lector en parte integral de la historia. Al centrarse en una perspectiva global a través de Gesicht, la historia se asoma al mundo y cuestiona algo más que la humanidad en general: la historia y su autor cuestionan la humanidad del lector. Pero es propio de la naturaleza humana preocuparse más por una cosa y cada vez menos por otra. En los humanos esto se denomina “inhibición recíproca”, un término que Iván Pavlov utiliza para referirse a cómo un estímulo inicialmente neutro puede, a través de repetición junto a un estímulo incondicionado, adquirir la capacidad de provocar una respuesta condicionada (18). Por ejemplo, para que los espectadores no sientan ansiedad ante una transmisión en directo sobre algún acto terrorista o acto violento, deben inhibir otro sentimiento, principalmente la empatía, y distanciarse

de los estímulos que les causa ansiedad: «No soy yo», «No me duele» o «No me debe importar». Esto conduce a la desensibilización para protegerse de la angustia.

Es aquí donde los robots de *Pluto* superan a los humanos. Lo más importante para Hércules, Gesicht o cualquier otro de estos siete robots más avanzados será su prioridad ante cualquier peligro. Aunque no puedan hacer nada al respecto porque sus recuerdos fueron borrados, dentro de sus circuitos y chips hay un programa que se degrada o erosiona sin previo aviso, exteriorizando sus emociones de forma, incluso, caótica

El odio como elemento de ruptura

El ciclo del odio desencadenado por la 39.^a Guerra de Asia Central resulta en el asesinato de los robots más avanzados del mundo y de los miembros del Grupo de Inspección Bora. Estados Unidos de Tracia bombardea Persia con la excusa que estos estaban fabricando robots de combate, pero al llegar a Persia no encontraron indicios de estos hechos, pero la destrucción del país ya había sucumbido en una aniquilación total.

La venganza pura y sanguinaria del científico persa Abullah, quien había perdido su familia y casi todo su cuerpo (encadenado a un cuerpo robótico), representa una ira abrasadora y sin rumbo que buscaba que cualquiera pagara por las pérdidas sufridas de la guerra. El odio de Abullah crecería hasta extenderse a toda la humanidad, una humanidad que había arrebatado a su familiar.



Figura 4. Abullah y su hijo robótico Sahad.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 6, p. 128



Figura 5. Abullah y su hijo robótico Sahad.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 6, p. 129

Por otro lado, cuando el hijo de Gesicht es secuestrado y asesinado por el criminal Haas, Gesicht se ve dominado por la ira y el odio. Asesina a Haas a sangre fría, un acto que antes no se consideraba posible para un robot. El legado de odio persigue a Gesicht durante años. Adolph Haas odia a Gesicht —tanto como, al parecer al final, Gesicht se odia a sí mismo— por asesinar a su hermano.



Figura 6. Gesicht asesina a un humano.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 5, p. 96.

El aparente centro de la historia no es solo el ciclo interminable de odio, sino el papel del odio en la experiencia humana. El odio es también, posiblemente, la clave de la evolución robótica, una emoción que nadie cree posible en la Inteligencia Artificial, el catalizador que inclina la balanza hacia una humanidad cada vez mayor. Las acciones de Gesicht son impensables por muchas razones, pero no habrían sido posibles sin la motivación de la pérdida y la ira que alimentaba su odio inesperado. Los humanos son seres que a menudo sus acciones están dictadas por la mente emocional. Las emociones extremas pueden generar un cortocircuito en la mente racional y provocar que se actúe de forma extraña.

El odio tiene el poder de romper las barreras de la programación robótica y las costumbres sociales que dictan que el asesinato y la venganza son incorrectos. Las acciones de Gesicht son casi comprensibles, aunque no necesariamente excusables. Es inimaginable el dolor de perder a un hijo, y mucho menos la profunda perturbación mental que debe sobrevenir al encontrarse repentinamente con el culpable.

En esa reacción repentina de odio y castigo se encuentra el argumento más depurado de Urasawa sobre la naturaleza humana y la ascensión evolutiva colectiva de los robots, un tema que retorna una y otra vez en *Pluto*. Abullah es el robot más avanzado de la historia, pero su propia existencia se basa en su odio. Su cuerpo, la creación de Tenma, un caparazón sin forma en perfecto equilibrio antes de que Abullah llegara a él, solo podía despertar con una emoción extrema: odio y tristeza. Al final de su vida estrictamente humana, Abullah fue completamente consumido por el odio y el dolor, y esas emociones se trasladaron a su forma robótica, volviéndolo tan humano que ni siquiera él es consciente de su propia naturaleza.



Figura 7. El equilibrio en los robots.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 5, p. 163.

Cuando Atom, la otra gran creación de Tenma, muere a mitad de la historia, su propio cuerpo e inteligencia artificial se encuentran en el mismo estado de equilibrio sin forma en el que se encontraba el cuerpo de Abullah. Fue necesaria la inserción del chip de memoria de Gesicht en Atom, con un núcleo evolutivo de odio, así como una inundación en su ser de la tristeza de Épsilon por su propia muerte, para volver a la vida a Atom. Al despertar, Atom se transforma de inmediato por el odio, liberando una asombrosa desconfianza y autodesprecio por el mismo odio.

En la conferencia internacional de Kimberly, Tenma advierte sobre los peligros de la evolución robótica, que solo se alcanza mediante la ira, el odio, el dolor y la tristeza. Quizás esta visión se deba a la propia experiencia de Tenma: su creación de Atom, un simulacro, un facsímil, está profundamente arraigada en la ira y el dolor.

Naoki Urasawa parece argumentar lo mismo: la clave de la humanidad reside en estos extremos negativos. Pero, en definitiva, es el núcleo de amor y perdón de Gesicht lo que redime a Atom, y el recuerdo de la belleza y la alegría lo libera, como Sahad libera a Pluto, aunque incluso esto se debe a su resentimiento hacia Abullah/Bora por los actos que cometió contra él (*Revisiting Naoki Urasawa's*, s.p.) La humanidad y la creciente especie robótica, se define por la emoción, especialmente en los extremos del espectro emocional. Y gran parte de la experiencia humana, y de la historia, trata sobre la superación de esos aspectos de nuestro ser para encontrar lo mejor de nuestra naturaleza.

El rechazo de la naturaleza como vía de redención

En un momento de la historia, se ve a Urán, hermana de Atom, leyendo y comentando sobre *Pinocho*, como si dijera que, muchos de los personajes de la historia son marionetas, incluidos los titiriteros. Los robots siguiendo órdenes, los humanos y los robots evolucionados esclavos de sus emociones, y todos son un peón en el plan del Dr. Roosevelt, quien, a pesar de su inteligencia casi divina y su capacidad para manipular todo el curso de la historia humana, está atrapado dentro de un cuerpo inmóvil y necesita que alguien lo mueva, un titiritero bajo su propio control.

Al final de su vida, Gesicht todavía consumido por el odio que lo llevó a quitar una vida humana años antes se extiende por todo su interior. Pero al final, no solo está presente el odio sino un gran amor. Al recibir órdenes de destruir a Pluto, las rechaza. Desobedece a sus superiores, en completa contradicción con lo que un robot debería hacer, de hecho, con lo que debería ser capaz de hacer. Le exigen que mate a Pluto, pero Pluto no amenaza a Gesicht y más allá del trato que sabe que debe hacer con Abullah para salvar la vida de su creador, el Dr. Hoffman, sabe que en el corazón se encuentra Sahad, un ser gentil manipulado por Abullah, para que lo odie.

Sus superiores están impactados por la negativa de Gesicht para eliminar a Pluto: ¿cómo puede perdonarle la vida a este asesino cuando estuvo dispuesto a matar a un humano en el pasado? Pero Gesicht ha inclinado la balanza hacia algo más. Ya no es solo un robot policía, sino que ahora ha superado las posibilidades inherentes de su naturaleza, y este cambio no se debe a su odio, sino a su capacidad de superar no solo su odio, sino también la programación en el núcleo de su ser. Nunca antes un robot había hecho lo que hace a continuación: simplemente renunciar a su puesto y finalmente decide tomarse esas vacaciones con su esposa, algo que anhelaba desde las primeras páginas de la historia. Corta los hilos con la Europol y con su propia programación. Ya no quiere luchas, ni las batallas de nadie, ni a sí mismo. Solo quiere vivir. Logra redimirse de sus actos pasados al rechazar su naturaleza y lograr más que cualquier otro miembro de su especie en ese pequeño y silencioso momento de rebelión.



Figura 8. La redención de Gesicht.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 8, p. 163.

Sahad/Pluto también se redime al rechazar el odio que Abullah, su propio padre, le ha impuesto. Pluto fue manipulado por Abullah y llevado a la locura por sus actos. Está programado para odiar y matar, pero eso no es lo que él es. Él es Sahad, el alma gentil que solo desea transformar su tierra natal de un páramo yermo a un

edén verde, pero se convierte en asesino y luchador, obligado a habitar un cuerpo grotesco, un robot que cambia el clima convertido en una máquina de guerra. En lugar de luchas contra Atom, se enfrenta a Bora, su padre, Abullah, en el corazón de una caldera, derrotándolo antes de que pudiera destruir el mundo entero.



Figura 9. Rechazo del odio de Sahad/Pluto.
Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 8, p. 226.

Y luego está North No. 2, una máquina de guerra literal que descubre en sí mismo una aptitud musical, no solo la capacidad de traducir música, sino de crearla. Y su viaje hasta ese punto está marcado por desobedecer órdenes y buscar después mucho más allá de los límites de su programación, ya sea como instrumento de guerra o como ayudante de alguien que hace todo lo posible por rechazarlo.

Pero en sus momentos de redención, North No.2, Gesicht y Sahad/Pluto pierden la vida. Los destinos de Gesicht y Sahad/Pluto están sellados mucho antes de que lleguen a su fin, pero ambos finales fueron cambiados por su redención. Y es esta redención que encontramos otra clave para la evolución de los robots. Y la evolución de los robots es a lo que Urasawa plantea una y otra vez.

Evolución robótica

Hemos visto como el odio y el rechazo a la naturaleza en *Pluto* son indicadores de un cambio mayor en la especie robótica, pero esto es solo la punta de algo mucho mayor.

El logro de la emoción humana en robots que durante mucho tiempo se creyeron incapaces de sentir emociones se muestra repetidamente a lo largo de la serie. Y una de las claves de esta evolución es el duelo. La serie presenta numerosas y evocadas expresiones de dolor. Al comienzo, Gesicht visita a la esposa de un oficial caído, ambos robots. El momento de la revelación de su pérdida y su reacción representan el primer paso de una exploración del dolor que convierte a Pluto en una de las novelas gráficas más revolucionarias de su época (Gustafson, s.p.) No tiene rostro ni forma de expresar ese dolor, pero la genial puesta en escena de Urasawa nos hace proyectar en ella nuestros propios pensamientos sobre lo que debe estar sintiendo.



Figura 10. Gesicht visita la esposa de un robot asesinado.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 1, p. 26.



Figura 11. Gesicht lamenta el fallecimiento de un hijo robot.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 5, p. 82.

El dolor de Gesicht por la pérdida de su hijo es lo que lo lleva al reino de la venganza y el asesinato. Y la pérdida de Gesicht por parte de Helena, su esposa, es uno de los momentos más desgarradores de una historia basada en el desamor. Meses después de haber perdido al hombre que amó se muestra normal, pero sufre profundamente por dentro. Helena, tras entregarle el chip de memoria de Gesicht a Tenma —la esencia misma de su esposo—, finalmente llora. La imagen de su propio ascenso a través del dolor hasta convertirse en algo más humano de lo que creía capaz cierra con fuerza el volumen 6 del manga. La pérdida resuena de una forma conmovedora, humana y real.



Figura 12. El dolor de Helena.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 6, p. 191.

Y luego, en contraposición al dolor, está la felicidad y el amor de criar una familia que comparten varios robots. Brando se muestra criando una familia numerosa y los sacrificios que hace es para y por ellos. Épsilon, por otra parte, dirige un gran hogar para huérfanos de guerra, y lo adoran. Gesicht y Helena deciden dos veces adoptar a un hijo robot. Esta capacidad y disposición para criar hijos humanos y/o robots, representa un paso importante en la evolución de la especie robótica. La importancia para la condición humana como el odio, la tristeza y la ira es igual de importante que el amor, la risa y la compañía.

Pluto también muestra otro importante momento cuando pinta un campo de flores para Urán. La pintura es una representación abstracta de recuerdos a los que no puede acceder del todo, de su realidad subjetiva fuera de los límites de su precaria cordura. Los robots en *Pluto* son capaces de intercambiar chips de memoria para visualizar su memoria y, de hecho, su realidad subjetiva, la abstracción es algo de lo que no deberían ser capaces. No solo la sombra dañada de Sahad es capaz de crear arte abstracto, sino que Noth No. 2 se muestra capaz de aprender e incluso de crear música, y Gesicht es capaz de soñar.

Por último, en Abullah y Brau1589 vemos cómo se borran las sutiles fronteras entre la humanidad y lo que presumimos de los robots. La capacidad de mentir es

algo que al principio se creía inalcanzable para la inteligencia artificial, pero cuanto más avanzada es la inteligencia artificial, mayor es la capacidad de mentir: un rasgo claramente humano. Abullah, una vez humano, es ahora un robot tan avanzado, tan perfecto, que es capaz de mentirse a sí mismo, (Atom y Roosevelt también manifiestan sus habilidades para mentir). Luego está el asesinato sin sentido de vidas humanas. Braul589 es descrito como impecable, pero era capaz de asesinar, dejándonos con la duda de: ¿eso es ser un humano? La respuesta parece ser un rotundo sí, ser humano se trata de mentir, odiar, amar, matar, imaginar y lamentar y todas esas emociones ahora son capaces los robots de sentir y comprender.



Figura 13. Braul589.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 6, p. 58.



Figura 14. Braul589 y las emociones.

Ilustración de Naoki Urasawa, *Pluto*, vol. 6, p. 59.

Conclusiones

Pluto es mucho más que una obra de ficción gráfica, es una reflexión profunda sobre los rincones más oscuros de la condición humana, las secuelas de la guerra y las cicatrices emocionales que persisten a lo largo del tiempo. A través de un enfoque narrativo que combina con maestría escenarios futuristas, acción impactante, momentos de tensión contenida y un retrato íntimo del dolor y la pérdida, la obra consigue representar con fuerza la complejidad de la experiencia humana.

Leída superficialmente, Pluto podría parecer simplemente un manga de ciencia ficción. Sin embargo, al observarla con mayor detenimiento, se revela como una pieza atemporal que interpela sobre los peligros de la deshumanización en un mundo globalizado y tecnológicamente avanzado. En última instancia, la obra sugiere que la superación del pensamiento bélico y de nuestra indiferencia ante el sufrimiento es posible, y que incluso aquellos que no son humanos pueden encarnar los valores más nobles de la humanidad.

Referencias

- Butler, Jeremy. *Television: Critical Methods and Applications*. Routledge, 1994.
- Burnham, Jef. *Pluto: Urasawa x Tezuka*. EBSCO, 2021, <https://www.ebsco.com/research-starters/history/pluto-urasawa-tezuka>.
- Fink, George. *Stress of War, Conflict and Disaster*. Academic Press, 2010. https://books.google.com/books?id=rOq4XV94wLsC&printsec=frontcover&source=gbv_at-b#v=onepage&q=desensitization&f=false.
- Gustafson, Jeffrey. *Nature, Evolution and Hatred in Naoki Urasawa's Pluto*. The Comic Pusher, 6 mayo 2013. <https://comicpusher.blogspot.com/2013/05/PlutoAnalysisPart1.html>.
- Haring, Kerstin. *Perception and Acceptability of Robots in the First Time Interaction*. The University of Tokyo, título doctoral. 2015, doi/10.15083/00008278.
- Inuhiko, Yomota y Nakatani, Hajime. "Stigmata in Tezuka Osamu's Works". *Mechademia Second Arc*, vol. 3, no. 1, 2008. <http://dx.doi.org/10.1353/mec.0.0081>.
- Iwabuchi, Koichi. *Recentring globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Duke University Press, 2002.
- Katsunori, Yamaguchi y Watanabe Yasushi. "Nihon animeeshon eiga shi (A History of Japanese Animation Films)." *Osaka: Yubunsha*, 1977.

- Kinsella, Sharon. *Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. Routledge, 2015.
- Miyao, Daisuke. “Before anime: animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan”. *Japan Forum*. Vol. 14, no. 2, Taylor & Francis, 2002.
- Pavlov, Ivan. *Conditioned Reflexes: An Investigation of the Physiological Activity of the Cerebral Cortex*. Traducido por G. V. Anrep, Lecture IV, Classics in the History of Psychology, York University, 2000. <https://psychclassics.yorku.ca/Pavlov/lecture4.htm>.
- Steinberg, Marc. “Immobile Sections and Trans-Series Movement: Astroboy and the Emergence of Anime.” *SageJournals*, no. 2, 2006, pp. 190-206. <https://doi.org/10.1177/1746847706068903>.
- Tanaka, Yuki. “War and peace in the art of Tezuka Ossamu: The Humanismo f his epic manga”. *Asia-Pacific Journal*, vol. 8, no. 1, 2010. https://apjjf.org/yuki-tanaka/3412/article?utm_source.
- . *Bombing Civilians: A Twentieth-Century History*. The New Press, 2010.
- Tezuka, Osamu. *Astroboy*. Vol. 1, Planeta Cómic, 1951.
- Urasawa, Naoki. *Pluto*. Vol. 1-8, Panini Manga, 2003.
- . *Revisiting Naoki Urasawa’s PLUTO and Its Relation to Today’s World*. 2016, <https://mangamavericks.com/2016/revisiting-naoki-urasawas-pluto-relation-to-days-world/>.

El Siglo Silenciado en *One Piece*: Nico Robin como instrumento archivístico y memoria

The Silenced Century in *One Piece*: Nico Robin as an archival instrument and memory

Montserrat Cano Aparicio

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa

Montsecano_1201@outlook.com

<https://orcid.org/0009-0001-1015-5490>

Artículo enviado: 09-09-2025

Artículo aceptado: 15-11-2025

Resumen

En este trabajo, inspirado por el anime *One Piece*, se explora la figura del personaje Nico Robin como un archivo humano que encarna memoria, resistencia y esperanza frente al olvido impuesto por estructuras de poder dominantes. A partir del estudio del Siglo Vacío, un periodo de tiempo borrado por la figura del Gobierno Mundial, podremos observar que la manipulación de la historia funciona como herramienta de dominación. En este tenor aparece Nico Robin, quien mediante su capacidad de descifrar los *ponglyphs*, ofrece narrativas alternas que desestabilizan el discurso oficial.

El objetivo de este escrito es mostrar que el anime, más allá de ser un relato de piratas y aventuras, ofrece una reflexión crítica sobre la censura, la reprensión y la importancia de ver la perspectiva de las voces silenciadas. Este análisis se hará de los aportes de Michel-Rolph Trouillot, Michel Foucault, Jacques Derrida, Janine Benyus, Carlos A. Scolari y Hayden White, y a partir de los cuales se propondrá el concepto de metahistoria insurgente.

Palabras clave: memoria histórica, materialidad, inmaterialidad, metahistoria insurgente.

Abstract

In this paper, inspired by the anime *One Piece*, the figure of the character Nico Robin is explored as a human archive that embodies memory, resistance, and hope in the face of the oblivion imposed by dominant power structures. The analysis of the Void Century, a period of time erased by the figure of the World Government, we can observe how the manipulation of history functions as a tool of domination. In this vein, Nico Robin emerges, who, through her ability to decipher *poneglyphs*, offers alternative narratives that destabilize official discourse.

The objective of this paper is to study that the anime, beyond being a tale of pirates and adventures, offers a critical reflection on censorship, repression, and the importance of seeing the perspective of silenced voices. This analysis will draw on the contributions of Michel-Rolph Trouillot, Michel Foucault, Jacques Derrida, Janine Benyus, Carlos A. Scolari, and Hayden White, and from which the concept of insurgent metahistory will be proposed.

Keywords: historical memory, materiality, immateriality, insurgent metahistory

“La historia la escriben los vencedores porque las voces de los perdedores quedan hundidas en lo más profundo del océano”

Vegapunk

La obra *One Piece*, creada por Eiichirō Oda, es una aventura de piratas que ha conquistado a millones de personas a lo largo del mundo debido a los diferentes formatos de comunicación en los cuales se ha transmitido la invención de este manga, pero será como anime que ha llamado aún más la atención de espectadores por su narrativa complementaria entre el dibujo y el plano audiovisual, creando así un universo narrativo en el cual se ven diferentes valores como: la amistad, la libertad, la justicia, entre otros. Sin embargo, más allá con su narrativa que trata de una historia de piratas que descubren el mundo, la obra encierra un eje temático inquietante, la violencia que ejerce el poder predominante sobre todo lo que sea inferior a éste. Entre batallas, viajes y reinos, se oculta una gran guerra silenciosa por el control de la memoria donde el Gobierno Mundial borra, manipula y distorsiona la historia, bajo este tenor argumental emerge una figura clave: Nico Robin. Este personaje, quien es la única sobreviviente de una civilización destruida por el

gobierno, se dedica a estudiar el siglo borrado de la historia. El Siglo Vacío, en la obra de Oda, es un elemento significativo, pues lejos de ser un simple decorado en el espacio narrativo, el pasado borrado se convierte en un eje de control histórico, ya que quien controle la narrativa que construye parte de la historia dominará el mundo. Así lo enseña la figura del Gobierno Mundial, pues reprimirá con violencia cualquier intento por recordar qué pasó en el siglo prohibido. A diferencia de otros personajes que buscan oro, gloria, o venganza, bienes materiales y otros elementos inmateriales (saberes, emociones, por ejemplo), Robin busca el conocimiento como un tesoro imposible de medir, porque a través de él puede estudiar y entender la historia que la rodea y al mismo tiempo descubrirse a ella misma, tanto en cómo es personalmente, y su lugar en su tripulación. Esta búsqueda de conocimiento es lo que la convierte en alguien peligrosa, razón por la cual es perseguida.

La figura de Robin es susceptible de múltiples análisis, por un lado, es un personaje que padece un trauma ocasionado por la pérdida de su madre y su hogar, la persecución constante que sufre desde su infancia, ya que es la única sobreviviente de la isla que conoce la historia; por otro lado, es una “lectora del mundo”, ya que tiene la capacidad de descifrar los *poneglyphs*, códigos significativos que encarnan la figura del archivo reprimido, y será gracias a su desciframiento lo que revela la tensión entre la historia oficial impuesta y una historia silenciada que busca salir a la luz. En este marco, la figura de Robin adquiere un papel decisivo: el empeño de conocer lo que pasó en el periodo borrado no es solo un afán de conocimiento individual, sino es una trinchera de resistencia ante el olvido institucionalizado. Al buscar el pasado que se intentó hundir, Robin se convierte en una mediadora entre la memoria negada y la posibilidad de reescribir la historia desde otra perspectiva.

Así, en este trabajo se propone leer *One Piece* desde el marco de la memoria histórica, y cómo un personaje puede contener la función destinada regularmente a un archivo y, a su vez, convertirse en una resistencia para el olvido. En particular se analizará cómo la narrativa de Oda configura una crítica simbólica al poder que reprime el pasado para imponerse en un presente y construir un futuro de acuerdo con sus intereses y cómo la figura de Robin encarna la ética del recuerdo, y el conocimiento en sí mismo se vuelve una forma de rebelión, ya que el tópico de la posesión de un saber como herramienta ofensiva se encuentra en toda la historia. Esto permitirá establecer interrelación con cuestiones esenciales que atentan contra la libertad en la actualidad, así como lo que conlleva a la censura del pensamiento y la represión por pensar distinto. Por ello, la importancia de la lectura busca establecer conversaciones sobre temas contemporáneos de la censura, la represión,

y la importancia de rescatar voces silenciadas por el poder mediante una narrativa de entretenimiento como el anime; esto, permite acercarnos y poder visualizarlo en nuestra cotidianidad, lo que provoca múltiples emociones en el espectador.

A lo largo de la historia, los vacíos en la memoria colectiva no han sido de manera casual, han sido producto de sistemas de poder que seleccionan, manipulan, borran y censuran los hechos. Tenemos diferentes hechos a lo largo de todo el mundo como: la quema de libros en la Alemania nazi que consideraban contrarios al espíritu alemán, en la dictadura cívico- militar en Argentina, la cual recurrió a la quema de bibliotecas y a la censura, o la reescritura de relatos históricos en México durante la Guerra Sucia, por mencionar algunos ejemplos. En la actualidad se puede percibir con las famosas *fakenews*, que a través de las diferentes plataformas digitales se esparce información falsa en donde se manifiesta la manipulación de un conocimiento que alcanza a gran parte de la población mundial. Entonces, el vacío histórico no solo se reduce al silencio impuesto, sino que también se construye a la manipulación del archivo histórico, lo que nos demuestra que el control de la memoria sigue siendo una herramienta de poder que influye en el presente y moldea el futuro. Como advierte el historiador y antropólogo especializado en memoria y poder Michel-Rolph Trouillot en *Silencing the past*, que el olvido nunca es neutral, pues ocurre a la par de la construcción del archivo al momento de decidir qué voces se conservan y cuáles no como lo menciona: “Cada uno de nosotros combatiendo con la Historia que habíamos escogido, cada uno de nosotros luchando también contra un olvido impuesto” (59). Podemos ver que esos silencios impuestos están marcados por un sistema de poder, que al momento de manipular u omitir cierta información determina cómo comprendemos el pasado y la influencia en el presente y futuro.

Esta problemática es llevada a la ficción en *One Piece* mediante el Siglo Vacío, un periodo de cien años borrado de los registros oficiales por el gobierno mundial, ahí se evidencia la intención de controlar la narrativa histórica y asegurar la hegemonía del poder. La eliminación de estos registros no solo oculta hechos incómodos o comprometedores por parte del grupo que se encuentra en el poder, sino también impide que las futuras generaciones cuestionen la autoridad establecida consolidando un relato único. De este borrado de un archivo histórico que se considera deliberado, Michel-Rolph menciona que la historia no solo es el conjunto de hechos sino la activa producción de narrativas: “algunas narrativas anulan lo que sucedió mediante el borrado directo de hechos o de la importancia que pudiesen tener. «Eso» realmente no sucedió; no fue tan grave, o tan importante” (81). Entonces, en este caso, surge una pregunta importante: ¿qué narrativa se está reproduciendo?

En el mundo de *One Piece* la narrativa que se reproduce de manera oficial es la del Gobierno Mundial: una historia lineal, cerrada y sin fisuras, donde el Siglo Vacío no existe. Esta versión hegemónica funciona como legitimación política y de poder, pues al controlar el pasado, el gobierno asegura su permanencia en el presente sin ningún cuestionamiento. Sin embargo, junto a esta narrativa sobreviven inscripciones fragmentarias y clandestinas que no se pueden destruir, ya que se conservan en la materialidad de piedra llamadas *poneglyphs*. Estos textos de piedra interrumpen el silencio y revelan que la historia no es un bloque uniforme, sino un campo de disputa entre memorias reprimidas y discursos oficiales. De ahí que el Siglo Vacío no se entienda como un vacío absoluto, sino como resultado de una operación de ocultamiento, en el que algunas narrativas son amplificadas y otras condenadas al silencio. Este enfoque nos permite comprender que el olvido no es neutral, sino un acto de poder que selecciona hechos, memoria a una conveniencia, preparando el terreno para que figuras como Robin funcionen como archivos vivos capaces de desafiar la narrativa oficial y activar la memoria reprimida.

Ante esto, viene bien recordar lo mencionado por Michel Foucault en la *Arqueología del saber* (1969) en donde critica la idea de “historia global”: “En la que todas las diferencias de una sociedad podrían ser reducidas a una forma única, a la organización de una visión del mundo, al establecimiento de un sistema de valores, a un tipo coherente de civilización” (21). Esta historia “homogénea” suele ser dictada por relaciones de poder que imponen una versión dominante. Frente a ello, propone la noción de “historia general” que atiende a la diversidad de los enunciados y a las grietas que configuran diferentes saberes: “Están en relación con todo un conjunto de historicidades diversas” (277). Bajo este tenor, en *One piece* el Gobierno Mundial encarna la “historia global” al borrar el Siglo Vacío y castigar con violencia a quienes intentan recordarlo, impone una única narración que legitima su poder. En contraste, los *poneglyphs* representan la posibilidad de una historia alternativa a este único discurso al constituir fragmentos dispersos que conservan memorias heterogéneas y resistentes. En el estudio clandestino de los *poneglyphs* en la isla de Ohara se muestra cómo el archivo lejos de ser un depósito de información se convierte en un espacio de resistencia de pensamiento y político. Este acto de investigación busca comprender un pasado borrado y así desafiar al monopolio de la historia oficial. La violencia que se le ejerce a la Isla de Ohara por parte del Gobierno Mundial confirma que el archivo no es neutral y con esto busca demostrar que quien controla la memoria controla también el orden político.

La destrucción de Ohara constituye el ejemplo más radical de este choque, la llamada Buster Call aniquila tanto a los arqueólogos como la biblioteca y la isla entera se borra de los mapas buscando erradicar todo archivo que pudiera existir y con esto poner en crisis la versión oficial del pasado. Sin embargo, en este acto de represión de la identidad individual y colectiva se afirma la resistencia con la supervivencia de Robin, única en lograr escapar de la isla; con ello se convierte en una necesidad, pensando en ella como la posibilidad máxima de que se pueda leer y comprender los *poneglyphs*. Por esta razón, se puede decir que Robin encarna un archivo humano en un plano material y en otro inmaterial: su cuerpo físico y su memoria son portadores del conocimiento del Siglo Vacío que contienen los *poneglyphs*, lo que la hace sumamente peligrosa y es perseguida por el gobierno mundial, lo que provoca que se pida una recompensa por su cabeza, lo cual es muy peligroso, ya que constantemente está escapando, lo que incrementa su poder significativo a lo largo de la historia, pues se puede visualizar como aquella entidad histórica que se pretende borrar, ya que al no dejar rastro de ésta el poder se puede perpetuar sin ningún riesgo al alterar el discurso impuesto. Su existencia se justifica por esta capacidad de recordar, mientras los documentos pueden ser destruidos, ella preserva, interpreta y transmite información prohibida, asegurando la continuidad de la historia reprimida.

Por lo anterior, Robin cumple múltiples funciones que la definen como archivo humano. La primera función como aparato de memoria, la cual consiste como soporte ante el olvido de la historia, los documentos, libros incluso los *poneglyphs* pueden ser destruidos, Robin conserva en su mente esos conocimientos que no se pueden borrar y que perviven en su memoria. Esta función la convierte en un depósito dinámico de información que puede organizar, interpretar y transmitir el pasado en un presente en crisis con la intención de visualizar un futuro que puede cambiar y alterar la realidad conocida hasta ese momento. En términos de Foucault, Robin es el archivo que desafía la historia oficial, ya que su existencia permite que lo excluido resurja rompiendo con la homogeneidad dominante. La segunda función la conforma el acto de convertirse en una entidad transmisora del tiempo, Robin se vuelve un puente entre el pasado y el presente, y éste puede alterar el futuro. Al leer y comprender los *poneglyphs*, permite que la memoria silenciada impacte decisiones presentes y futuras, cumpliendo el rol principal de un archivo: conservar y comunicar. Derrida en *El mal archivo: una impresión freudiana* (1997), enfatiza que el archivo siempre está entre la tensión entre conservación y la destrucción; la persecución de Robin refleja esta tensión pues su existencia garantiza que la historia reprimida no desaparezca. La tercera función es la resistencia: Robin representa el

acto político de sobrevivir a una circunstancia temporal. Ella es una oposición al control del pasado, que la memoria no puede ser totalmente aniquilada, su vida nos da una prueba de que los archivos alternativos pueden persistir y desafiar la narrativa oficial, transformando la conservación de la memoria como un acto de poder. Más que un simple recuerdo, su mente funciona como un sistema computarizado, almacena cada detalle que leyó, organiza dicha información y permite su recuperación cuando es necesario, asegurando que la información del Siglo Vacío esté almacenada y sea coherente incluso cuando los archivos han sido destruidos. Así que la fuerza de Robin no solo reside en sobrevivir, se genera gracias al sistema de memoria autónomo que posee, y con el cual tiene la capacidad de preservar, transmitir y aplicar el conocimiento prohibido, convirtiéndose en un instrumento activo de resistencia.

Esta memoria puede pensarse como un sistema híbrido entre tecnología y biología consiguiendo así una biomimesis. Este concepto fue utilizado por la bióloga Janine Benyus en su libro llamado: *Bio-mimética: innovación inspirada por la naturaleza*, en donde expone que la naturaleza es el mejor diseñador para la tierra y que los humanos debemos aprender de ella. En el artículo de Enrique Rocha llamado: *Biomimética de la naturaleza a la creación humana*, donde estudia a esta autora nos dice:

En palabras de Janine Benyus, el significado de esta palabra viene de bios, vida y mimesis, imitar, y es una nueva ciencia que estudia las mejores ideas de la naturaleza y después imita sus diseños y procesos para resolver problemas humanos. La biomimética, como se le conoce en la práctica, no representa una categoría de productos, sino que es un método por medio del cual los diseñadores e ingenieros hacen investigaciones biológicas para determinar cómo los organismos resuelven problemas complejos, en otras palabras, cómo usan la información obtenida a lo largo de millones de años de evolución para obtener un diseño. (5)

La biomimesis no consiste únicamente en copiar a la naturaleza, sino en aprender de sus procesos, de cómo los diferentes organismos enfrentan desafíos, almacenan información y se adaptan a los cambios. La naturaleza se ve como una especie de archivo que guarda la información y cambios a lo largo de los millones de años, reorganiza conocimientos y los aplica para sobrevivir. En este sentido la mente de Robin opera de manera similar: no se limita a recordar los fragmentos de los *Poneglyphs*, sino que los organiza, los interpreta y los proyecta hacia el presente, transformando la memoria en una herramienta dinámica de resistencia. Así que su memoria se asemeja

a una memoria RAM, pero con una naturaleza cultural, pues los datos que conserva no permanecen estáticos como un archivo meramente documental, una especie de fichero, la información se encuentra disponible y operativa para ser puesta en acción, listos para ser activados en el flujo narrativo, lo que hace a este personaje de una entidad dinámica.

La biomímesis no solo es un recurso conceptual para entender la memoria de Robin, sino un puente entre biología, tecnología y cultura: su memoria combina diferentes cosas como almacenamiento, recuperación con la flexibilidad y adaptación de un organismo vivo, al mismo tiempo, su funcionamiento recuerda al de un algoritmo de reconstrucción, capaz de reconocer patrones, enlazar fragmentos dispersos de los *Poneglyphs* y devolverles coherencia, transformando signos fragmentados en un relato coherente. En el caso del personaje significa que cada fragmento encontrado, aunque este incompleto la mente de Robin conecta estos textos, detecta sus conexiones entre símbolos, reconstruyendo poco a poco el relato. Este algoritmo mental no sigue un orden lineal, sino funciona de manera dinámica, integrando información nueva, reinterpretado un lenguaje arcaico, devolviéndole significado a signos que aparentemente no tenían significado, como un software de recuperación de datos, su mente escanea fragmentos dispersos, identifica patrones ocultos y recompone la información en un todo coherente, permitiéndole no solo almacenar conocimiento, sino activarlo y aplicarlo a las necesidades de la historia.

Así, Robin encarna una interfaz viva lo que nos da cuarta función. Carlos Scolari en *Narrativas transmedia cuando todos los medios cuentan* (2013) define la interfaz no sólo como un lugar físico, sino también simbólico donde se producen e interpretan signos, entonces podemos ver a Robin como una mediadora entre el lenguaje y las diferentes temporalidades, traduce un lenguaje arcaico a través de los *poneglyphs*, para poder traducirlo y darle coherencia para poder comprenderlo y transmitirlo a sus compañeros. Esto no solo es en un plano lingüístico sino pasa a la barrera de lo temporal: Robin es la interfaz entre el pasado, presente y futuro, porque al recuperar información del siglo vacío la integra en el presente y da paso a un nuevo futuro.

Para comprender esto es útil recordar a Hayden White, ya que en la obra *Metahistoria. la imaginación histórica en la Europa del siglo XIX* (1973) sostiene que la historia no se limita a registrar hechos objetivos, sino que siempre implica una operación narrativa: los acontecimientos adquieren sentido a partir de la forma en que son organizados y relatados. El pasado no es totalmente transparente, sino que se construye discursivamente, condicional por perspectivas, silencios y formas de narración, lo cual se enlaza muy bien con lo literario, las formas en los que se nos presentan los hechos, ya sea como tragedia, comedia, romance, etc. Son estructuras

narrativas de la literatura que ayudan a dar sentido a la historia, poniéndolo en diferentes palabras: los relatos históricos no se separan de los recursos de ficción, sino que se apoyan en ellos para dar coherencia y significado a los hechos. La literatura ayuda a la historia y esto se ve reflejado en *One Piece*, fusionado con el personaje Nico Robin.

Los elementos narrativos en los que Oda se ayuda a lo largo del desarrollo de la historia, como la historia central nos brinda historias secundarias como la de este personaje que, junto con la obra de Hayden White, se podría un puente de conexión de conceptos histórico-literarios, con lo cual, a partir de Hayden White y conceptos literarios, propongo la siguiente concepción de análisis: **metahistoria insurgente**. Esta idea se refiere al proceso en que el marco de la historia central ofrece una historia secundaria, que si se explora a detalle lo significativo de una historia central, creando su propio universo, en el cual se ven lo diferentes planos de la literatura e historia. Este fenómeno ayuda a observar el retrato de un plano histórico que ayuda a interpretar el pasado mediante una manera de narrar un discurso anterior y comprender ese tiempo ahí presentado como una memoria viva que atraviesa el presente para su formación y avizora un futuro debido a su rasgo principal de atraerse a lo vivido. Esto se ve reflejado en el arco *Water 7/ Enies Lobby*. Donde Robin se encuentra al borde de la derrota: el Gobierno Mundial está a punto de encarcelarla y ella acepta su destino. Pero Luffy, dispuesto a desafiar el sistema por su nakama, le exige que diga en voz alta su deseo de vivir. El grito de Robin: “quiero vivir”, refleja una confesión personal, pero a su vez un acto político y narrativo. Por primera vez se le permite elegir, recuperar el deseo de vivir equivale el derecho de recuperar la historia perdida, en ese instante se abre la grieta en el orden impuesto, pues mientras ella existe la historia suprimida volverá a la luz, concentrándose en sí misma una narrativa significativa.

El cuerpo y la mente de Robin funcionan como una interfaz viva del archivo, pero este carácter no surge de una neutralidad abstracta, sino de su experiencia marcada por la pérdida, la persecución y el exilio. Desde la destrucción de Ohara hasta su vida de fugitiva, Robin encarna por sí misma las huellas de la violencia ejercida contra la memoria. Su conocimiento no solo se conforma con una erudición, sino que se convierte un saber atravesado por el dolor y la resistencia, lo que hace de su cuerpo en un territorio de archivo. En este sentido, su experiencia personal es inseparable del modo en el que se hace accesible la historia borrada: cada dato descifrado lleva consigo una historia y una marca de haber sobrevivido a la censura y al olvido, una especie de cicatriz histórico que ha dejado su huella, pero con la que se tiene que sobrevivir para continuar con lo siguiente de la narración. Así, Robin encarna una metahistoria insurgente: no organiza la memoria desde una distancia del saber, sino

que, a partir de su propia experiencia de violencia y resistencia convierte el Siglo Vacío en un pasado activo, cargado del sentido para quienes buscan transformar el mundo.

De este modo, Robin no se reduce a la figura de una lectora del pasado, sino que se convierte en un archivo humano integral: es pasado, porque encarna la historia que fue borrada y la lleva consigo los testimonios de una memoria reprimida: es transmisora, porque no sólo guarda información, sino que la comunica a los otros, alertando a los protagonistas para comprender la verdad del Siglo Vacío. Aquí funciona como aparato de memoria, en tanto que organiza, preserva y procesa fragmentos históricos como lo haría un archivo vivo, asegurando que los datos sean coherentes y recuperables y como puente temporal, ya que puede conectar algunos puntos de la historia con el presente de su tripulación y proyecta futuros posibles, posibilitando la reconfiguración del mundo a partir del conocimiento recuperado. La existencia de este personaje pone en evidencia que la memoria reprimida no desaparece, a pesar de que se vio afectada para su supervivencia, sino que persiste y se transforma en un instrumento de conocimiento y liberación. Robin es capaz de interpelar la historia oficial revelar hechos que el Gobierno Mundial ha intentado ocultar, mostrando las contradicciones y violencias del discurso hegemónico, pues cuestiona sus pretensiones de universalidad al demostrar que la versión oficial no es neutra ni completa, sino parcial y selectiva, y que existen otras voces y experiencias que pueden resignificar el pasado y orientar el futuro hacia formas de justicia y libertad más equitativa.

El archivo encarnado por Robin muestra a la memoria como un dispositivo de poder con capacidad de transformar el presente. Recordar, en este caso, es un acto insurgente y con tintes claramente revolucionarios que incitan un cambio general e impactante en lo individual; cada fragmento de historia recuperado es una amenaza a la legitimidad del gobierno. Así, que el personaje no solo resguarda conocimiento perdido, sino que al compartirlo activa otras narrativas: la memoria de los pueblos oprimidos, cuya resistencia había quedado borrada sin la mediación del archivo, la herencia de la voluntad de los D. que se resignifica como un linaje insurgente y no se ve como algo aislado; también los vínculos con los movimientos de resistencia como los revolucionarios, que inscriben su lucha en una continuidad más amplia. A través de estas memorias compartidas se conforma el potencial de la resistencia colectiva: distintos sujetos, tiempos y territorios encuentran un punto de articulación en un pasado recuperado que legitima sus demandas y fortalece sus vínculos. Al compartir este conocimiento, Robin no solo preserva, sino que genera un campo común donde las luchas se entretejen y adquieren fuerza insurgente que desestabiliza la versión oficial del mundo.

Al mismo tiempo, el archivo que ella representa no se limita a conservar, va más allá al proyectar y transformar su memoria, con lo cual se abre un horizonte hacia el futuro a partir de lo reprimido. En su travesía junto a sus *nakamas* (compañeros de tripulación), el recuerdo del Siglo Vacío no queda encerrado en un pasado clausurado, se integra al relato presente y alimenta la posibilidad de un posible mañana distinto. El archivo, en este sentido, es un espacio de resistencia y de esperanza. En Robin, la historia prohibida se convierte en promesa de que otro mundo —más libre y justo— es posible. Esto puede leerse en tres planos significativos que forman los cimientos de la acción narrativa del anime: en lo político, porque desafía el monopolio del Gobierno Mundial sobre el relato histórico; en lo ético, porque implica una responsabilidad con las voces silenciadas; y en lo comunitario, porque su memoria no pertenece sólo a ella, se comparte y multiplica en la tripulación y, potencialmente, en todos los pueblos sometidos. Así, Robin encarna una paradoja productiva: su memoria resiste, pero al mismo tiempo proyecta, guarda el pasado y lo abre hacia el porvenir. De ahí que el archivo deje de ser una reliquia para volver a un punto de llegada. En el relato no únicamente se denuncia lo que fue borrado, se siembra posibilidad de lo que puede llegar a ser. Esto también se ve en nuestro presente en donde la manipulación de la información y la proliferación de falsos relatos recuerdan que el archivo —sea físico o digital— sigue siendo un terreno de disputa. Frente a esos intentos de control, la figura de Robin afirma que la memoria reprimida, al volver a la luz, no solo es denuncia, también es potenciadora creadora de mundos posibles.

En conclusión, el análisis de Nico Robin dentro del universo de *One Piece* muestra como un personaje de ficción puede convertirse en un archivo humano y material de un conjunto de elementos inmateriales como la posesión del conocimiento que tiene en su interioridad, capaz de desafiar el olvido, reactivar memorias silenciadas y proyectar futuros posibles. A través de ella, Oda convierte el Siglo Vacío en un espejo de los propios vacíos históricos que posee el espectador. Con esto se recuerda que la manipulación del pasado no es un fenómeno exclusivo de la fantasía, sino una estrategia constante de los poderes dominantes que es creada para asegurar su hegemonía. La noción de metahistoria insurgente que encarna Robin permite comprender que recordar no es un gesto pasivo, es un acto de resistencia y creación, pues cada fragmento recuperado de la historia se convierte en una amenaza al poder y abre la posibilidad de imaginar otros mundos en donde el equilibrio integral sea el principal componente de una sociedad.

Al conectar esta narrativa con los problemas contemporáneos como la censura, las *fake news* o la represión de voces críticas, *One Piece* se revela como

una narrativa que trasciende su característica primaria de entretenimiento al ser un anime de aventuras, pero que va más allá de esto al constituirse como una obra que interpela nuestro presente y nos invita a reflexionar sobre la importancia de la memoria colectiva, la justicia y la libertad. Observar esta historia no es únicamente sumergirse en un relato de piratas y batallas, ayuda a adentrarse y comprender a partir de una travesía marítima que la memoria se convierte en un arma de esperanza. La experiencia de consumir este tipo de productos de entretenimiento se vuelve así en una experiencia crítica y emotiva que recuerda al espectador cómo frente al olvido impuesto siempre es posible resistir, recordar y soñar con un futuro distinto.

Referencias

- Trouillot, Michel-Rolph. *Silencing the Past: Power and the Production of History*. Beacon Press, 1995.
- Foucault, Michel. *La arqueología del saber*. Siglo XXI Editores, 1969.
- Derrida, Jacques. *Mal de archivo: una impresión freudiana*. Traducido por Cristina de Peretti, Trotta, 1997.
- White, Hayden. *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*. Johns Hopkins University Press, 1973.
- Scolari, Carlos A. *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto, 2013.
- Benyus, Janine. *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*. Harper Perennial, 2002.
- Rocha, Enrique. *Biomimética: de la naturaleza a la creación humana*. Universidad Autónoma Metropolitana, 2012.

El lenguaje cinematográfico de *Matrix*: Un análisis del diseño de sonido y otros elementos estilísticos

The cinematic language of *The Matrix*: An analysis of sound design and other stylistic elements

Florencia Juárez González

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa

Colegio de Bachilleres

sp_flor74@yahoo.com.mx

<https://orcid.org/0009-0008-3351-6624>

Artículo enviado: 08-09-25

Artículo aceptado: 12-11-25

Resumen

El motivo del actual artículo estriba en destacar que la película de *Matrix* (1999) dirigida por las directoras Lana y Lilly Wachowski representa un hito del cine contemporáneo, gracias a algunos rasgos estilísticos. En primer lugar, por el diseño de sonido; en segundo lugar, por el uso de los planos (plano general y plano detalle) y en tercero, por la metáfora donde se propone una reflexión filosófica. Se examina la relevancia que ocupa el diseño de sonido y su relación con la imagen, se proponen algunos ejemplos para mostrar la relevancia del recurso técnico y estético. Así como, el uso del plano general en alguna de las escenas en particular, donde se representa el sentimiento de lo sublime y esto provoca que el espectador cuestione su realidad y su fragilidad, ya que, también se utiliza la metáfora como vehículo de comunicación y se muestra el poder de la inteligencia artificial sobre el ser humano.

Palabras clave: cine, diseño de sonido, imagen, planos, plano general, plano detalle, metáfora.

Abstract

The purpose of this article is to highlight that *The Matrix* (1999), directed by Lana and Lilly Wachowski, represents a milestone in contemporary cinema thanks to several stylistic features. Firstly, its sound design; secondly, its use of shots (wide shot and close-up); and thirdly, its metaphor, which proposes a

philosophical reflection. The relevance of sound design and its relationship with the image is examined; some examples are offered to show the relevance of this technical and aesthetic resource. Also noteworthy is the use of the wide shot in some particular scenes, which represents a sense of the sublime, causing the viewer to question their reality and fragility. This metaphor is also used as a means of communication, demonstrating the power of artificial intelligence over humans. **Keywords:** cinema, sound design, image, shots, wide shot, close-up shot, metapho

El diseño de sonido potencializa la imagen y, por tanto, el relato cinematográfico. Comprende efectos de sonido, banda sonora, creación de sonidos ambientales y diálogos. El sonido forma parte del universo de ficción y puede cambiar totalmente el sentido de un diálogo, imagen o espacio presentado ante la mirada del espectador. De ahí que Lauro Zavala haga hincapié y le asigne un lugar privilegiado:

la imagen visual es la representación de algo que está ausente de la sala de proyección, en cambio el sonido, al ser percibido por el oído y también por el resto del cuerpo, está presente en el espacio donde ocurre la proyección. Tan sólo recordemos por un momento cómo nuestro cuerpo vibra al escuchar los sonidos graves de un trombón; cómo parece flotar al escuchar los arpegios de un arpa dulce; cómo se tensa al escuchar el súbito estallido de un cristal o cómo se relaja al escuchar un melodioso coro de voces femeninas. Al unirse a las imágenes en movimiento, el sonido magnifica su efecto en el espectador, y crea una experiencia audiovisual que puede ser tanto o incluso más trascendente que cualquier experiencia real. (9)

El sonido crea ambientes sensoriales en favor del relato. Por ejemplo, *Stalker* bajo la dirección de Andréi Tarkovski, *2001: odisea del espacio* de Stanley Kubrick y, por supuesto, *Matrix*. En las tres cintas, de manera distinta, el sonido es un elemento poderoso que convierte a cada filme en una obra artística. Antonio Mengs en *Stalker* de Andrei Tarkovski menciona que:

Tarkovski daba tanta importancia al paisaje sonoro como al fotográfico

y ambos se cuidan en extremo. «Aprende a escuchar los sonidos y a oírlos», cuenta Leila Alexander que le dijo, «¿ves?, la leche tiene su sonido y el agua otro completamente diferente. ¿Cuál te parece más natural? Pero no prestamos atención a esto. Y es muy importante en el cine. Tomemos el agua, por ejemplo. ¡Qué inagotable gama de sonidos! Es música simple y clara. O el fuego ardiendo: algunas veces es una sinfonía, y otras veces una solitaria flauta japonesa. El abedul y el pino arden de manera diferente, huelen de manera diferente y suenan de manera diferente. Hay tanta diferencia en el sonido como en el color». (46)

En las películas de Tarkovski el sonido es de capital importancia, lo mismo que la imagen. Él reconocía un valor significativo en ambos elementos. Le daba un tratamiento delicado a cada uno y la articulación de ambos era significativa para el entendimiento de la narrativa visual, así el audio se hace un elemento altamente poético, estético y estratégico para mantener al espectador dentro del universo presentado delante de sus ojos. En cambio, las directoras de *Matrix* querían un filme estimulante en cuanto a efectos especiales y movimiento. Esta prioridad se refleja, por ejemplo, en la paleta de colores, la cual no es luminosa porque la focalización no se halla en los colores, sino en el dinamismo de estos, tal como afirma el supervisor de edición de sonido Dane Davis en entrevista con Richard Buskin. Esto significa que la imagen y el sonido convergen con ese fin. De la unión imagen y sonido Michel Chion en *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, dice lo siguiente:

Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo «natural» de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen. Y hasta procurar la impresión, eminentemente injusta, de que el sonido es inútil, y que reduplica la función de un sentido que en realidad aporta y crea, sea íntegramente, sea por su diferencia misma con respecto a lo que se ve”. (13)

De acuerdo con Michel Chion, el sonido transforma a la imagen y viceversa. Ambos tienen una carga semiótica que da un significado distinto a lo presentado en la historia. La conjunción de imagen y sonido debe ser imperceptible, casi natural. Por ejemplo, en géneros como terror, western y acción, el sonido es el aderezo del filme,

con esta aseveración, no se quiere decir que para el resto de los géneros cinematográficos el sonido no sea importante, ya que es imprescindible para todos los géneros, claro está. En este sentido, el sonido opera desde un lugar diegético y extradiegético. El primero, se halla dentro de la historia, significa que los personajes pueden escucharlo; en cambio, cuando es extradiegético, solo es percibido por el espectador. Con la música funciona igual, puede ser diegética o extradiegética, estar dentro de la historia o fuera de ella.

Los responsables de la innovación del diseño de sonido en la película *Matrix* son: diseño de sonido y editor supervisor Dane Davis, mezclador de efectos especiales Gregg Rudloff, mezclador de diálogos John Rietz y mezclador de música Dave Campbell. La consigna del equipo de trabajo era crear los sonidos desde cero. Si bien a ellos les corresponde colaborar de manera creativa, es el director o en este caso las directoras quienes aprobarían la propuesta definitiva. En una entrevista con el equipo de sonido el editor supervisor comparte los intereses de la dirección: “Los Wachowski querían que la electricidad impregnara toda la película”, explica sobre su trabajo de diseñador de sonido Dane Davis, y continua: “Al fin y al cabo, se trata de electricidad. Puede que se trate del ámbito digital, pero sigues hablando de pulsos y electrones, así que querían que todo tuviera una especie de toque eléctrico, y esa fue, por lo tanto, una de las dimensiones que intenté mantener” (Buskin 1998, s.p.) Dane comenta también que, si bien la consigna era lograr el efecto de electricidad, también se tuvo que hacer diversas pruebas para lograr los efectos de la nave Nabucodonosor, comparte que usó láminas de acero, por ejemplo. Los encargados de esta área realizan un trabajo arduo en el plano de los sentidos, ya que tienen que imaginar cómo es la experiencia de algo que no necesariamente corresponde de manera nítida con la realidad. Es ahí donde radica la esencia de la ficción.

Una de las escenas más emblemáticas de *Matrix* es la persecución de Trinity y la pelea con los agentes. La banda sonora potencializa la hazaña de Trinity cuando huye hábilmente de sus detractores, pelea con los policías armados y los agentes, corre por la pared, hace un par de acrobacias para esquivar las balas, sale corriendo del lugar y salta de un edificio a otro. El personaje se destaca en esta escena por sus habilidades marciales, rapidez y hazañas que rompen con la convención natural que presentaría un individuo por lo que ahí realiza. El acompañamiento sonoro imprime un halo de heroísmo al personaje. Para generar el efecto de tensión, la frecuencia del sonido es aguda, tal como señala Michel Chion: “un sonido rico en frecuencias agudas creará una percepción más alerta, lo que explica que en muchas películas recientes el espectador se mantenga en tensión” (16). En este sentido, el sonido figura en dos dimensiones: en lo diegético y extradiegético. La música es un sonido

extradieético porque no es percibido por los personajes, no obstante, otorga a la escena una carga semiótica, como destacar que Trinity tiene poderes sobrenaturales. Durante la persecución del personaje, el ritmo de la música es acelerado y esto produce un efecto de alerta. La banda sonora se conforma principalmente por instrumentos de cuerdas, metales y percusión. Crean un ambiente vertiginoso, emocionante y frenético, incluso una textura que a partir de la sonoridad se puede transmitir al espectador quien ve en pantalla, pero que también siente lo que sucede ante sus ojos.

El acompañamiento sonoro ayuda y potencia a la situación desarrollada, con el ejemplo de la secuencia de la persecución de Trinity se muestra la intención de priorizar y elevar sensorialmente su triunfo más allá del hecho de salir ilesa del ataque. Por otro lado, los sonidos diegéticos son aquellos que efectivamente perciben los personajes. Se manifiestan, por ejemplo, en los pasos de los policías cuando se acercan a detener a Trinity, los disparos que se perciben muy estridentes y, finalmente, el impacto del camión que conduce uno de los agentes para evitar que Trinity pueda huir. Es una escena con tintes épicos por lo mismo que se ve en pantalla: el contenido y desarrollo de la acción por los efectos especiales otorgan una atmósfera particular. Es recordada, por la patada de Trinity, suspendida en el aire; no obstante, vale decir que uno de los elementos poderosos en esta escena es el sonido que la acompaña, potenciando así lo realizado mediante la gestualidad y la posición del personaje.

Por lo tanto, lo sonoro está construido a nivel diegético por sonidos de disparo de las armas, el impacto de los golpes, pasos acelerados y que a veces toman un ritmo más lento, la caída de Trinity por las escaleras, las patrullas que aparecen en el lugar, el choque del camión, y el timbre estridente del teléfono; todos estos son percibidos por los personajes, mientras que el sonido extradieético (la música) genera un ambiente que eleva la tensión al marcar un ritmo para el espectador y otorgar a la acción una naturaleza paralela a la misma situación que se presencia, además de resaltar este episodio mediante un ambiente de heroísmo. El diseño de sonido se configura como parte esencial del relato, ya que también aporta información importante al espectador; por ejemplo, las habilidades marciales de Trinity y su imagen heroica en pantalla, lo que se destaca visualmente en gran parte por la banda sonora que acompañan las acciones.

En el caso anterior los sonidos son resultado de una creación original con la intención de que el espectador experimente una gama de sonidos que tengan una vinculación con una experiencia real. no escuchados con anterioridad, pero que sean verosímiles con respecto a la acción mostrada en la pantalla. En cambio, en la secuencia de la nave y la cápsula, ambos fenómenos no empíricos y no escuchados con anterioridad, deben contener un aspecto sonoro que sea verosímiles

con respecto a la acción mostrada en la pantalla, lo que significa que los creadores tuvieron que imaginar cómo debía ser el sonido de algo que no corresponde con una experiencia vital. Ante esto, comentan que para estas secuencias utilizaron metales y láminas de acero, por ejemplo. Y siguiendo esta idea, Dane Davis puntualiza:

Nunca uso sintetizadores, ya sean de software o hardware, y aunque tengo muchísimos, a menos que lo que aparece en pantalla sea un sintetizador, y aplico ese mismo principio a criaturas como los robots de esta película. No quería que emitieran un sonido que pareciera creado para beneficio de los humanos, y, si bien ese es un principio rector en todo mi trabajo, en esta película era una ley. Si un sonido hace que el público piense que alguien lo creó, entonces es el sonido equivocado” (Buskin, 1998 s.p.)

Lo significativo de ambas escenas, la pelea de Trinity y su huida, radica en cómo se propone una forma distinta de percibir el sonido y lo que ahí se constituye, el talento, ingenio y creatividad artística del diseño del sonido, otorga un extra a lo dramático y activo que se esperaría de este tipo de escenas en pantalla. Esta es una de las razones por las que *Matrix* es una obra artística, así como es el uso de los planos que se presentan al espectador en cuanto a la dimensión sonora que se hace, al igual que la imagen, profunda y cambiante durante toda la película. Enrique Pulecio Mariño en “El cine: análisis y estética” define el plano de la siguiente manera:

El plano es la unidad básica del lenguaje cinematográfico por dos motivos: En primer término, porque el cine comenzó con breves películas constituidas por un solo plano y ya eran películas. En segundo lugar, porque para realizar un filme se hace necesario rodarlo plano a plano. El plano es una sección continua de película impresa, antecedida por un plano y seguida por otra. El plano es la unidad mínima de montaje”. (169)

Algunos tipos de planos son: gran general, general largo, general corto, americano, medio largo, medio corto, primer plano largo, primerísimo plano y plano detalle. Todos se utilizan de acuerdo a lo que se quiere comunicar y aluden a una intención estilística. Los planos, así como el diseño de sonido, también aluden a una carga significativa, por ejemplo: en la escena donde Morfeo y Trinity muestran por primera vez a Neo el mundo real. Neo toca el espejo con el índice y éste adquiere una forma viscosa, el personaje describe su estado físico y la cámara enfoca únicamente a su rostro, el cual

luce angustiado y desencantado. El plano detalle suele usarse, aunque no siempre, para mostrar las emociones del personaje, ya que es ideal para visibilizar la gesticulación de los actores. Éste es un claro ejemplo de ello, porque es un fenómeno que jamás había experimentado y es apenas natural que el personaje se muestre impresionado. Por tal motivo, para amplificar la conmoción del personaje, se utiliza este plano. A diferencia, por ejemplo, del plano general, el cual muestra un panorama más amplio de la escena. Se utiliza para ubicar el espacio diegético y se muestra con mayor amplitud. Es el instrumento perfecto para representar el sentimiento de lo sublime.

Ante esto conviene recordar lo señalado por Immanuel Kant en *La crítica del juicio*: “en cuanto a lo sublime, pues este puede encontrarse también en un objeto informe, en cuanto se representa en él o mediante él, lo ilimitado, aunque concebido, además, como totalidad” (89). Mediante este plano se puede transmitir el sentimiento de lo sublime, muestra lo ínfimo que puede ser un objeto respecto a la totalidad o lo absolutamente grande. Este tipo de plano lo podemos observar cuando Neo ve por primera vez los criaderos en dónde los seres humanos permanecen cautivos en cápsulas, y son la fuente de energía de las máquinas. Una vez más el apoyo de la imagen es la banda sonora, ambas transmiten la fragilidad del ser humano respecto a la inmensidad. Mientras que para Kant el contraste que se produce es entre el ser humano y la naturaleza otorga una pauta al sentimiento de lo sublime, en la película *Matrix* la oposición se configura con el poder de las máquinas respecto al ser humano. La vulnerabilidad humana se contrapone con la Inteligencia Artificial, y no ya, con la naturaleza, tal como lo concebiría Immanuel Kant.

Otro ejemplo de esta combinación es cuando Neo esquiva las balas mostrando sus poderes sobrenaturales, la apreciación de la escena atiende a una mirada general de lo que está pasando, pero también se yuxtapone un plano detalle cuando es herido por una bala. En este sentido es importante mencionar que el plano detalle también amplifica un suceso que se pretende destacar. A diferencia del plano general, el cual muestra un panorama más amplio de lo que está ocurriendo en la escena. Por ejemplo, cuando Neo esquiva las balas mostrando sus poderes sobrenaturales, la apreciación de la escena atiende a una mirada general de lo que está pasando, pero también se yuxtapone un plano detalle cuando es herido por una bala. Así, por un lado, se usa el plano general para destacar la velocidad de los movimientos de Neo y de su adversario, y hacer gala de esa virtud y, por otra parte, la cámara hace un acercamiento a la pierna de Neo y se muestra la herida, lo que revela la vulnerabilidad, incluso del elegido. En este sentido es importante mencionar que el plano detalle también amplifica un suceso que se pretende destacar. El uso de

los planos atiende a una intención de carácter estilístico, ya sea para mostrar los detalles de algún objeto o de algún gesto de los personajes, pero también se utilizan para focalizar de manera general el espacio diegético, permiten que el espectador sea consciente del espacio en su totalidad que parte de un todo que va a lo mínimo en la perspectiva visual y de la afectación de lo mínimo a un todo de la situación.

La obra cinematográfica se orienta siempre a mostrar un mensaje, sin embargo, para cumplir con ese fin se utilizan diferentes recursos. Un recurso que se emplea frecuentemente a lo largo de estos productos culturales es la metáfora. Sabemos que una metáfora es una figura retórica y de acuerdo con Nelson Goodman en *Los lenguajes del arte: una aproximación a la teoría de los símbolos*: “la metáfora siempre implica transferencia en el sentido de que en ella se dota de nuevas extensiones a algunas etiquetas del esquema, el dominio en sí puede permanecer constante durante la transferencia” (85). Una de las metáforas más enigmáticas de la obra cinematográfica, definitivamente, es la del sometimiento que sufre el ser humano por la Inteligencia Artificial. Señalamos que la metáfora implica transferencia, si revisamos el mundo actual sabemos que la tecnología se ha vuelto imprescindible para el ser humano y lejos de utilizarla como herramienta nos hemos vuelto esclavos de ella. Esto no significa que realmente a los seres humanos se les cultive o que existan criaderos, incubadoras, tal como se muestra en el filme, la metáfora opera en la comparativa de la realidad y la ficción, para ilustrar puntos de encuentro, pero nunca será exactamente igual, de ahí radica su uso. Esto se puede observar en la escena de las incubadoras donde se encuentran los seres humanos cautivos: es una prisión de la que no son conscientes, viven experiencias que no son reales y una vida falaz, similar al contexto actual.

El trasfondo de la metáfora es la reflexión filosófica que desafía al espectador a que cuestione su realidad y libertad. Es un recurso que ha sido motivo, incluso, de comparativas con narrativas filosóficas como *La alegoría de la caverna* de Platón, ya que la esencia del mensaje es el mismo, el cuestionamiento de la libertad y la realidad. Es un llamado al ser humano a despertar del sueño profundo de la apariencia y confrontar su realidad. Cuando Neo pasa por el proceso del conocimiento de la realidad se resiste a creer que toda su vida ha sido un esclavo y que toda la humanidad es víctima de su propia creación. Sin embargo, en ese mundo desconocido por él hay personas que aún conociendo la verdad eligen la esclavitud, tal como le ocurre a Cypher, quien abiertamente asume preferir vivir en *Matrix* antes que la realidad hostil y miserable. En ese mundo desconocido para Neo también hay enajenados. El uso de la metáfora en la película de *Matrix* representa otra realidad, pero también dentro de esa realidad se presenta la duplicidad de los vicios humanos.

Matrix es una película vigente porque la narrativa se adapta al contexto actual en el cual se vive el auge de la realidad virtual, la inteligencia artificial y el uso de las nuevas tecnologías. En el género de ciencia ficción representa una influencia considerando los efectos especiales que se utilizan. Por ejemplo, se destaca por los movimientos de cámara como la técnica *bullet time*, se hace uso de muchas cámaras para lograr el efecto de rotación y lentitud en la toma. Esto representa una innovación para la época y referente de obras cinematográficas posteriores. En la narrativa se hace uso de la figura del héroe, desde un relato que apunta a un conocimiento cultural extenso, ya que va desde referencias literarias como la obra de Lewis Carroll a referencias teológicas como el nombre de Trinity o Neo. El espectador de la época contempla un filme donde convergen recursos técnicos y narrativos. Constituye, entonces, una influencia para el cine actual, ya que si bien, la figura del héroe es un recurso narrativo muy utilizado en la historia del cine, se añaden elementos vigentes como la reflexión filosófica y la innovación técnica. Los diversos recursos estilísticos que se han mencionado a lo largo del presente trabajo; el diseño de sonido, el uso de los planos, la metáfora, hacen de *Matrix* una película que representa un parteaguas en la historia del cine contemporáneo. El resultado de la combinación de todos estos recursos estimula la experiencia estética sublime en el espectador al confrontarlo con la interrogante de lo ilimitada que puede llegar a ser la Inteligencia Artificial frente al ser humano.

Referencias

- Alvarado Duque, Carlos Fernando, y Misael Alejandro Rodríguez. “Alegoría y símbolo en el cine barroco y moderno. Estrategias, amplificación de sentido”. *Galaxia* no. 36, 2017, pp. 18-33.
- Aumont, Jacques, et al. *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós, 2005.
- Buskin, Richard. “Matrix: Armas jóvenes, trucos nuevos”, abril 1998. https://www.filmsound.org/studiosound/post_matrix.html
- Chion, Michel. *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido*. Paidós, 1993.
- Goodman, Nelson. *Los lenguajes del arte: una aproximación a la teoría de símbolos*. Paidós, 2010.

- Kant, Immanuel. *Crítica del juicio*. Losada, 2005
- Larson Guerra, Samuel. *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 2010
- Mengs, Antonio. *Stalker de Andrei Tarkovski: La metáfora del camino*. Ediciones RIALP, 2016
- Pulecio Mariño, Enrique. *El cine: análisis y estética*. República colombiana ministerio de cultura. Libertad y orden.
- Speziale, Alejandra. “Metáforas de otra realidad a diez años de The Matrix. La tecnología y el espectáculo audiovisual en el cine de Hollywood”. *VI Jornadas de Sociología de la UNLP* https://repositoriosdigitales.mincyt.gob.ar/vufind/Record/MemAca_5d5e5241f0ee5fb09cbc64f5d2820a4f
- Racionero, Alexis. *El lenguaje cinematográfico*. UOC, 2008.
- Zavala, Lauro. “Análisis del sonido: un modelo para el análisis del sonido en el cine”. *ESTESIS*, no. 5, 2018, pp. 8-31.

Metaficción y espejos narrativos en la saga *Black Mirror*

Metafiction and narrative mirrors in the *Black Mirror* saga

Miguel Ángel Galindo Núñez

Universidad de Guadalajara

Asociación de Literaturas especializadas

galindonmiguel@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8068-6556>

Artículo enviado: 10-09-25

Artículo aceptado: 15-11-25

Resumen

Este trabajo analiza *Black Mirror* como un espacio donde la metaficción aparece como un recurso posmoderno. A través de sus juegos intertextuales, la serie de Charlie Brooker funciona como un espejo distorsionado que devuelve al público su propia imagen, cuestionando la credibilidad de lo narrado y mostrando el carácter construido de toda historia audiovisual. Episodios como “White Bear” (2013) y “Demon 79” (2023) usan signos recurrentes —como el árbol de decisiones— para crear un universo expandido a partir de símbolos con múltiples significados. La película interactiva *Bandersnatch* (2018) lleva este recurso al extremo con una narrativa ergódica que obliga al espectador a elegir entre opciones que —aunque parecen libres— siguen un guion ya diseñado. De forma semejante, “Joan is Awful” (2023) propone una *mise en abîme* audiovisual que multiplica las representaciones, desde la protagonista original hasta sus versiones dramatizadas, revelando realidades superpuestas y dinámicas de control algorítmico. *Black Mirror* muestra cómo las pantallas —como metáfora y soporte— moldean una subjetividad atrapada en redes narrativas. Este artículo plantea que la metaficción es una forma de hacer coherente la unión entre contenido y forma en la narrativa posmoderna. **Palabras clave:** Metaficción; literatura ergódica; intertextualidad; *Black Mirror*; *streaming*.

Abstract

This paper analyzes *Black Mirror* as a space where metafiction emerges as a postmodern device. Through its intertextual games, Charlie Brooker’s series acts as

a distorted mirror that reflects the audience's own image, questioning the credibility of the narrative and exposing the constructed nature of every audiovisual story. Episodes such as “White Bear” (2013) and “Demon 79” (2023) employ recurring signs—such as the decision tree—to create an expanded universe built from symbols with multiple meanings. The interactive film *Bandersnatch* (2018) pushes this device to the extreme with an ergodic narrative that forces the viewer to choose among options that—though seemingly free—follow a predesigned script. Similarly, “Joan is Awful” (2023) introduces an audiovisual *mise en abîme* that multiplies representations, from the original protagonist to her dramatized versions, revealing overlapping realities and dynamics of algorithmic control. *Black Mirror* demonstrates how screens—both as metaphor and medium—shape a subjectivity trapped in narrative networks. This article argues that metafiction serves as a way to make coherent the union of content and form in postmodern storytelling.

Keywords: Metafiction; ergodic literature; intertextuality; *Black Mirror*; *streaming*.

Introducción: el hito de la ciencia ficción en el *streaming*

Casi cualquier persona asidua a la ciencia ficción, conoce la serie antológica británica *Black Mirror*. Con el guion de Charlie Brooker, desde su estreno en 2011, ha explorado los peligros de la tecnología en futuros cercanos, realidades alternativas muy parecidas a nuestra propia realidad. Al tener capítulos autoconclusivos, cada episodio plantea una historia independiente —a veces con ciertos detalles intertextuales— donde se muestra una realidad distópica. A partir de esta fragmentariedad de relatos, *Black Mirror* construye espejos narrativos que desestabilizan al aparato diegético de cada capítulo: ésa es la metaficción que analizaremos a lo largo de este artículo (Zavala, 2005, Veres Cortés, 2010).

Si lo pensamos, el nombre de *Black Mirror* alude a las pantallas que nos han acompañado desde hace tiempo y que ahora tenemos hasta en nuestras muñecas. Al reflejarnos ahí, nos volvemos parte de ese constructo televisivo: somos personajes que aparecen en la pantalla; somos cocreadores de una historia en desarrollo.

Durante la Pandemia de COVID-19, Charlie Brooker anunció que pondría *Black Mirror* en pausa porque, en sus palabras: “At the moment, I don’t know what stomach there would be for stories about societies falling apart” (Desta, 6 de mayo de 2020). Brooker señaló en esta entrevista que no tenía claro cuándo sería el momento

adecuado para volver a continuar la serie. Lo que sí, este *hiatus* se rompería con la temporada 6 estrenada en 2023, y más tarde en 2025 estrenaría la séptima temporada.

Originalmente transmitida en la cadena británica Channel 4, el destino de la serie pasó manos de Netflix en 2016 a partir de su tercera temporada. Esto le permitió tener temporadas con más episodios y se volvió, junto a *Love, Death & Robot* (2019-2022), en un hito de la ciencia ficción del *streaming*. Otras producciones que se beneficiaron de esto fueron *Tales from the Loop* (2020), *Severance* (2022), *Scavengers Reign* (2023) y *3 Body Problem* (2024), entre muchas otras: la ciencia ficción televisiva tiene una herencia indudable de historias del pasado —como *Twilight Zone*—, pero *Black Mirror* es un referente obligado en nuestros tiempos.

Tal ha sido su relevancia que la serie, sus especiales y película han sido objeto de análisis académico desde múltiples enfoques. Están por ejemplo Díaz Gandasegui (2015), en “*Black Mirror*: la ciencia ficción como punta de lanza para una reflexión ética de los usos sociales de la tecnología”; Gunagama (2019), en “Seeing through Black Mirror: Future Society and Architecture”, analiza la arquitectura especulativa como proyección de futuros distópicos habitables; la tesis doctoral de Carole Santini (2022), *Dehumanization in Black Mirror*, revisa la deshumanización y el posthumanismo como ejes temáticos centrales de la trama; por su parte, Esteban Ierardo (2020) estudia la tecnoddependencia en su libro *Sociedad pantalla*. Nuestro estudio tratará de revisar la saga —usando este término para referirnos a todo lo que lleva el nombre de “*Black Mirror*”— desde un ámbito hasta ahora no tan frecuentado por la crítica: la metaficción. Quizá, lo más próximo en el análisis sea “Escoge tu aventura: Audiencias inmersivas. El caso de estudio de *Black Mirror: Bandersnatch*” de Marta Lopera-Mármol, Iván Pintor y Manel Jiménez-Morales (2023).

Estos enfoques —éticos, arquitectónicos o poshumanistas— pueden enriquecer nuestro panorama; sin embargo, cabe recalcar que escasean las lecturas donde se atienda la especularidad y el juego de niveles narrativos: ésa es la laguna que este ensayo pretende cubrir al mostrar cómo *Black Mirror* usa la metaficción para desestabilizar la relación entre espectador y relato. Para abordar esto es necesario subrayar que la metaficción en esta saga no opera como un simple artificio posmoderno ni como un guiño complaciente al espectador atento; más bien, funciona como un mecanismo para fracturar las jerarquías entre creador, dispositivo y receptor, revelando cómo la pantalla misma —en tanto medio y metáfora— se convierte en una extensión de nuestras ansiedades contemporáneas. Aquí interesa atender cómo la forma audiovisual produce un efecto reflexivo que interpela el lugar del espectador dentro del relato. Este fenómeno —intensificado en el contexto cultural postpandémico y de hiperconsumo

mediático— crea un espejo distorsionado que devuelve de forma atípica el acto de mirar y ser mirado.

Por ello, este análisis se pregunta por qué *Black Mirror* no sólo nos muestre futuros distópicos, sino que nos obliga a reconocer la naturaleza ficcional. Nuestro objetivo será rastrear los dispositivos narrativos que desestabilizan la experiencia de recepción, haciendo que la ficción revele su propia condición de construcción, desdibujando los límites entre realidad, relato y espectador.

El espejo de la metaficción

Los estudios sobre la metaficción usan frecuentemente la metáfora del espejo para hablar de esta reflexión especulativa: hallamos una práctica narrativa que mira su propia condición de artificio y pone en crisis el contrato de verosimilitud al que estamos acostumbrados. Lucien Dällenbach, en *Le récit spéculaire* (1977), acuña la idea de “relato especular” para describir cómo una obra contiene —dentro de sí misma— otra obra semejante, generando un efecto de *mise en abîme* que desorienta y fascina al lector. Por su parte, Lauro Zavala rescata esta dinámica de la especularidad y la reelabora proponiendo que la metaficción es, esencialmente: “una intertextualidad cuyo pretexto (el texto al que cita, plagia, etcétera) es el mismo texto que se está leyendo” (2018, 182). Es decir, en lugar de remitir a una obra ajena, la metaficción actúa como un eco que se reproduce a sí mismo, cancelando la barrera entre autor, narrador y personaje, e invitando al lector a tomar conciencia de su propia posición en el juego narrativo.

Desde esta perspectiva, la metaficción cuestiona la relación entre ficción y realidad, a la par que despliega una doble función: por un lado, invita a la reflexión sobre la naturaleza del relato —su forma y sus reglas—, y por otro, se erige en un espacio lúdico donde el lector, al reconocer las huellas del artificio, se convierte en coautor de la obra. Así, la metaficción —esa ficción que se mira al espejo— se revela como un acto consciente de autorreflexión literaria que, a través de la especularidad, pone en tensión el fondo y la forma en un diálogo permanente. En este sentido, como sugiere Veres Cortés (2010), las escrituras fragmentarias —propias de los textos autoficcionales o especulares— revelan un desplazamiento de la linealidad hacia una lógica de discontinuidad: la metaficción es un acto consciente de autorreflexión.

La metaficción debe ser entendida como un dispositivo narrativo que obliga al lector a reconocer las costuras del texto. Escribir sobre la escritura —como quien observa un espejo reflejándose en otro: *mise en abîme*— implica desmontar el contrato tácito entre narrador y receptor para evidenciar que todo relato será una construcción verosímil hasta que el creador lo decida. Linda Hutcheon lo describe

como: un “discurso narcisista” que, al replegarse sobre sí mismo, se vuelve consciente de sus límites y de su poder (1980, 3). De esta manera, el lector no sólo contempla la historia narrada, sino que participa del juego metaliterario, convertido en testigo de la maquinaria interna del relato y en cómplice involuntario de la ficción que se confiesa como tal. No obstante, esta autorreferencialidad no es un simple gesto ornamental; se trata de una estrategia para cuestionar la relación entre realidad, lenguaje y representación, desestabilizando cualquier certeza de lo narrado. Como advierte Robert Alter (1975), la *novela autoconsciente* opera como un laboratorio donde se ensayan las posibilidades mismas del género narrativo, problematizando sus convenciones y desdibujando la frontera entre el autor empírico, el narrador inventado y el lector que completa el sentido. En este juego especular, lo que se narra deja de ser lo primordial; lo fundamental es cómo se narra y cómo ese acto, aparentemente inocente, revela la fragilidad de las estructuras que usamos para sostener lo real.

Para entrar al terreno audiovisual, debemos apoyarnos de Jesús González Requena (1995), quien advierte que la experiencia del espectador no puede reducirse a una recepción pasiva, todo relato cinematográfico o televisivo implica un dispositivo que interpela, captura y reorganiza la mirada. El encuadre, el montaje y la puesta en escena funcionan como operaciones simbólicas que, al estructurar el flujo de imágenes, sitúan al espectador en un lugar preciso: hay una identificación y un extrañamiento por igual. Así, la pantalla convierte al espectador en un intérprete y un coautor. En esta era donde predomina lo digital, el espectador ya no es un receptor pasivo: queda situado en una red simbólico-social que media su experiencia. Un consumidor audiovisual deviene en un descifrador semiótico, pues interpreta los mensajes a partir de la codificación cultural en turno (Blanco Pérez, 2020). Justamente, tenemos un mundo donde se trata de desestimar la realidad, por eso debemos tratar de estar conscientes de nuestro papel en los relatos verosímiles. Para decodificar muchas series complejas de nuestros tiempos, debemos pensar en función del código al que estamos respondiendo: la saga *Black Mirror* lo hace magistralmente.

Este marco nos resulta especialmente útil para pensar cómo en *Black Mirror* problematiza y se rompe el contrato narrativo tradicional: en la película *Bandersnatch* (2018), el espectador no es más que un mero testigo, sino que se convierte en un agente narrativo con decisiones sobre la historia; por mencionar un ejemplo antes del análisis formal. Así, —continuando con Manuel Blanco Pérez y González Requena— mostraremos huellas visuales que revelan la posición que el relato construye para quien lo observa. Aquí es importante plantear cómo el fondo y la forma se interconectan de maneras coherentes. *Black Mirror* es lo que es porque se transmite en una pantalla;

un libro no sería la *forma* adecuada para trabajar sus problemas de *fondo*. Hablemos para esto de los medios, y sobre todo del concepto de “*remediation*”. La remediación se define como el proceso por el cual un medio nuevo adopta, refuerza y a la vez refuta las formas y contenidos de un medio anterior, creando así una coexistencia y tensión entre ambos formatos (Bolter y Grusin, 2001, 45). Un ejemplo de esto sería *Archive 81*, en su podcast original (2016), seguía a un experto en audio que recuperaba las cintas de Melody Pendras, mientras que Netflix hace la adaptación audiovisual (2022) y convierte al protagonista en un restaurador de vídeo y añade cámaras de seguridad, además de la videocámara de Melody. Esto nos muestra cómo el paso de lo sonoro a lo visual está supeditado por el medio. Así, el mensaje final se enfatiza; sobre todo si hay un metamensaje o una metanarrativa en torno al soporte mismo.

Este pequeño paréntesis sirve para poner en perspectiva un fundamento de la metaficción: es “meta-”, es decir, tiene un componente importante en torno a que su mismo soporte —o *medio*— nos ayuda a transportar esta ficcionalidad a un nivel más complejo. La saga se llama *Black Mirror* y necesita de las pantallas para dar su mensaje sobre el uso de éstas. Este estudio reposa en este supuesto y en cómo se establecen los niveles metaficcionales. Esto ya se planteaba desde 1987 con la perspectiva sociológica de Jesús Martín-Barbero: los dispositivos mediáticos son matrices culturales que reorganizan las formas de percepción y sociabilidad. Un dispositivo audiovisual —y sobre todo un *mass media*— no es neutral pues es una herramienta de subjetivación. Esto se puede relacionar con el artículo “Algorithmic Intimacy, Prosthetic Memory, and Gamification in *Black Mirror*” (Kim, 2021), en donde justamente, se habla de cómo todo aquello que veíamos hace cuarenta años, está siendo una realidad, y que de “ficción”, ya no le queda mucho a esta saga. Ya no sólo son historias distópicas, es una *mise en abîme* de nuestro propio rol como espectadores, interpelados por el dispositivo subjetivante.

En este punto, conviene mencionar los distintos niveles de metaficción que pueden existir y que he explorado en los últimos años. En algunos casos es una exploración abierta de la naturaleza de la ficción, dejando al descubierto sus propias reglas internas y procedimientos narrativos. También puede enfocarse en el diálogo con otros textos, retomando citas, parodias o ecos literarios que reafirman su conciencia de ser un discurso dentro de un entramado más amplio. En estos casos, la ficción se mira a sí misma, se interroga y revela su carácter construido, invitando al lector a participar activamente en esa conciencia narrativa, pero, sobre todo, es un modo en que el fondo y la forma interactúan coherentemente para desarrollar problemáticas de su propio medio.

A partir de esto veremos cómo es que se configura la metaficción en esta saga y la manera en que llega a correlacionarse el fondo y la forma con el mensaje que quiere dar. En definitiva, hablar de metaficción es hablar de un espejo que no sólo devuelve una imagen, sino que multiplica los reflejos hasta *ab nauseam*. La narrativa —sea literaria, audiovisual o transmedia— se convierte así en un territorio inestable donde el fondo y la forma se contaminan, revelando que toda representación es, al mismo tiempo, construcción y desmontaje. *Black Mirror* evidencia las ansiedades contemporáneas sobre la tecnología y el futuro; pero también interpelan al espectador acerca del medio mismo que consume, haciendo que la pantalla —ese *espejo negro*— sea el soporte y la metáfora de su discurso.

El árbol de las decisiones

La discusión sobre la metaficción —enfocándonos en la particularidad intertextual— puede iniciar con un icónico símbolo: la *Y invertida* del árbol de decisiones aparecido por primera vez en “White Bear” (2013), correspondiente al segundo episodio de la segunda temporada. Reconocida por el pasamontaña que portará el antagonista-justiciero de la historia, Baxter (Figura 1) y algunos otros personajes (Figura 2).



Figura 1. Fotograma (05:55) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dirigido por Carl Tibbetts (2013). Netflix.



Figura 2. Fotograma (27:14) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dirigido por Carl Tibbetts (2013). Netflix.

La protagonista, Victoria —sin que sepa realmente su nombre— despierta sin recuerdos en una habitación. Es grabada desde distintos ángulos por personas con celulares —incluso algunos tienen a sus hijos con ellos— y de pronto es perseguida por el hombre del balaclava. El símbolo que tiene dibujado en el pasamontaña ya había aparecido anteriormente en la pantalla que recibe a Victoria (ver Figura 4); pero había salido de forma muy sutil en la interferencia que se muestra al inicio (Figura 3).



Figura 3. Fotograma (00:32) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dirigido por Carl Tibbetts (2013). Netflix.

La sensación de extrañamiento es total: la mujer sin nombre está siendo capturada en las pantallas de los demás, pero también intentan matarla o capturarla. Los recuerdos aparecen de poco a poco, pero de forma inconexa

y atípica. El signo del árbol de decisiones aparece recurrentemente, como si estuviera rodeándola: es una muestra de lo que debe sobrellevar (Figura 5).



Figura 4. Fotograma (02:48) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dir. Carl Tibbetts (2013). Netflix.



Figura 5. Fotograma (27:43) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dir. Carl Tibbetts (2013). Netflix.

Al estar rodeada del glifo, se abalanza el final sorpresivo: ella dispara la escopeta que aparece en la Figura 5 y de pronto es transportada a lo que parecería ser un programa de televisión. Todo ha sido falso, es un entretenimiento para la gente que visita el White Bear Justice Park. Reconocemos por fin a Victoria y cómo es que ella grabó los últimos minutos de vida de una niña, la cual había sido secuestrada por Iain Rannoch, fiánce de Victoria. En su nuca, tenía un tatuaje distintivo:



Figura 6. Fotograma (30:13) del episodio “White Bear” (Temporada 2, episodio 2) de *Black Mirror*, dir. Carl Tibbetts (2013). Fuente: Netflix.

El episodio termina explicando que esto durará por cien años y que es una iniciativa para traerle justicia a la menor secuestrada y asesinada, Jemima Sykes. “White Bear” es una bomba de giros narrativos pues nos volvemos parte de este espectáculo. Los créditos inician, pero la acción no se detiene —como le sucederá a Victoria—, pues vemos cómo se prepara todo para volver a iniciar, las instrucciones que recibimos junto a los visitantes al White Bear Justice Park. En este espectáculo retorcido, la penitencia parece deshumanizante e incluso más cruel que el asesinato de una niña. Pero la balanza no la hacemos nosotros, sino el público, a través de sus celulares y a través de este cierre.

No se puede saber si en el guion original de Charlie Brooker ya estaba concebida esta Y invertida del árbol de decisiones como un símbolo que tendría las resonancias semióticas que hemos visto en *Black Mirror*; su uso apabulla a la par de que inquieta. Un espectador se preguntaría muchas veces qué es ese signo y por qué está ahí. Se supone que Brooker ideó este glifo (Desta, 2020), pero lo que fue un solo episodio, se volvería un ícono para el resto de la saga. Este signo de la bifurcación no es un mero recurso visual. Esto se torna un elemento relevante para la saga. En términos peirceanos, es *ícono* —por su semejanza con una encrucijada— y *símbolo* —culturalmente cargando un significado— y sirve como metáfora visual de la falsa libertad del espectador. Quizá por ello está incrustada en varios otros productos de la saga. Además de algunos *Easter eggs*, este símbolo toma relevancia en otros productos de *Black Mirror*: por ejemplo, en “Demon 79”. El personaje de Nida Huq encuentra un talismán que termina manchando con su propia sangre para liberar al demonio Gaap —el presidente del Infierno según la demonología del *Ars Goetia del Rey Salomón*—.



Figura 7. Fotograma (12:23) del episodio “Demon 79” (Temporada 6, episodio 5) de *Black Mirror*, dir. Toby Haynes (2023). Netflix.



Figura 8. Fotograma (21:41) del episodio “Demon 79” (Temporada 6, episodio 5) de *Black Mirror*, dir. Toby Haynes (2023). Netflix.

En diégesis de este episodio, se supone que el signo tenía en un inicio dos ramificaciones, pero después se muestra que tiene tres al hacer un pacto con Gaap (Figura 8). Algo muy similar a la imagen aparecida en el *Ars Goethia* como el sello de invocación de Gäap.

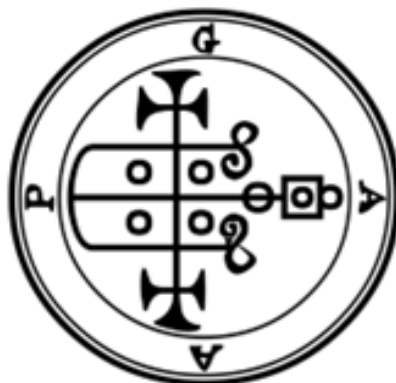


Figura 9. Sigilo de Gaap (Salomon, *The Book of the Goethia*, p. 22).

Este elemento relacional va de la mano con la intertextualidad necesaria en todo acto metafictional. Como ya mencionábamos: debe existir una relación con el mundo extratextual, pero también con el interno. Quizá esto es una deconstrucción del círculo salomónico; pero es una interesante manera de remarcar la posibilidad de que esto sea real y no una alucinación de Nida.



Figura 10. Fotograma (00:52:12) del episodio “Demon 79” (Temporada 6, episodio 5) de *Black Mirror*, dir. Toby Haynes (2023). Netflix.

En este mismo episodio vemos el destino fatalista si el político Michael Smart se volviera primer ministro (Figura 10). En sus banderas ostenta este mismo signo y hace —como vemos en las visiones de Nida— iniciativas como los perros mecánicos del episodio “Metalhead”, quizá —considerando que nos enfrentamos a un universo expandido— inspirado en el videojuego de la compañía de Tuckersoft. Estos perros aparecen en el capítulo “Metalhead” (Figura 11) y reaparecen en un póster dentro de la película de *Bandersnatch* con el nombre ligeramente cambiado (Figura 12), para reaparecer en “Demon 79” (Figura 13). De

forma extra al análisis, nótese que en todas tienen el referente de blanco y negro, agregando más puntos a este intertexto y remarcándolo ya como ícono de la serie.



Figura 11. Fotograma del episodio “Metalhead” (Temporada 4, episodio 5) de *Black Mirror*, dir. David Slade (2017). Netflix.



Figura 12. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Netflix.¹

¹ Dado que *Bandersnatch* es una película interactiva con múltiples ramificaciones, las escenas varían según las decisiones del espectador. Por tanto, no se incluye una marca de tiempo específica y se citará como se haría con un videojuego. A pesar de ser una película, el elemento lúdico explicado anteriormente hace imposible especificar en qué minuto de la película ocurren las cosas



Figura 13. Fotograma (00:52:14) del episodio “Demon 79” (Temporada 6, episodio 5) de *Black Mirror*, dir. Toby Haynes (2023). Fuente: Netflix.

Hasta ahora, todos estos ejemplos sirven para hablar de cómo en la serie se retoma un elemento icónico para expandir su significado fungiendo como un detonante metafictional autorreferencial. Hay metaficción porque habla de sí misma pervirtiendo un poco el significado que ya conocíamos de “White Bear”. La recurrencia del símbolo en episodios aparentemente aislados activa una lógica de intertextualidad interna que articula el universo expandido de *Black Mirror* y convierte al espectador en un archivista involuntario, obligado a reconocer ecos entre *los relatos*. El glifo ya no le pertenece solamente a “White Bear”, sino al entramado de la saga. Cada aparición resignifica las anteriores, creando un efecto de bucle narrativo.

Esta digresión me permite profundizar en este mismo glifo como lo que terminó convirtiéndose: un signo de toma de decisiones. Como podremos observar en la Figura 11, la marca en rojo está sobrepuesta a muchas otras donde se ramificaron las historias, para esto debemos hablar de *Bandersnatch*.



Figura 14. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Fuente: Netflix.

Precisamente, es en la película *Bandersnatch* donde este signo de bifurcación se convierte en metáfora literal de nuestro poder de elección, confirmando el papel metaficcional de la cocreación.

Let's play this movie

Hablemos ahora de un proyecto interesante en el mundo de *Black Mirror*, y me atrevería a lanzar la hipótesis de que fue uno de sus primeros intentos de crear una interconexión entre los diversos capítulos autoconclusivos a modo de *universo expandido*. *Bandersnatch* es una película interactiva sobre un programador —Stefan Butler—, quien adapta una novela de fantasía homónima del tipo *elige tu propia historia* en un videojuego. La metatrama de esta novela es relevante, sobre todo la historia de cómo se confeccionó, pues Jerome F. Davies creó un mamotreto de más de 500 páginas con tantas decisiones que era imposible seguirle el paso. Tras la muerte de su madre, Stefan usa la copia de ella para programar un videojuego y venderlo a la compañía Tuckersoft.

Colin Ritman —quien aparece magistralmente en el penúltimo episodio de la séptima temporada— es un joven visionario creador de su propia compañía de videojuegos y quien incitará a Stefan —o no, si es que *decide* rechazar la oferta— a realizar este proyecto. Aunque también le guiará al mundo de los alucinógenos, lo cual desencadenará parte del final trágico de la película.

El subtítulo presente en nuestro trabajo tiene mucho que ver con el concepto en inglés “to play”, que indica tanto al “jugar” como el “reproducir”. Al ser una película interactiva se entiende mucho mejor este concepto, porque el espectador no puede quedarse pasivamente a observar la historia, debe participar, como indican las reglas al inicio de la película (Figura 15).



Figura 15. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Netflix.

El verbo “play” —jugar y reproducir— condensa en sí mismo la ambigüedad de la experiencia lúdica en *Bandersnatch*: no se juega libremente, sino dentro de un marco reglado que simula elección. Como advierte Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1938), todo juego está atravesado por reglas que delimitan su campo de acción; en *Bandersnatch*, esas reglas son invisibles pero absolutas, revelando que incluso el acto lúdico está subsumido en una lógica algorítmica que no permite una verdadera ruptura del guion preestablecido. Actualizando las palabras de Huizinga, el cambio en los hábitos de consumo audiovisual, impulsado por la tecnología y la competencia entre plataformas, ha modificado tanto a la producción como a la narrativa. Pero a pesar de que estas narrativas transmediáticas abran muchas dimensiones para las ramificaciones, las dos opciones que nos da la película interactiva son limitadas —“Nothing we do matters” menciona una mujer en un documental durante uno de los tantos finales de la película—; sin embargo, siguen siendo experiencias innovadoras (Lopera *et al.*, 2023). Tener una película que cambie según nuestras decisiones es una enorme posibilidad.

La propuesta interactiva de *Bandersnatch* se inscribe en lo que *Espen Aarseth* denomina *literatura ergódica*: textos que exigen del lector —o en este caso del espectador— un esfuerzo no trivial para construir el sentido. Sin embargo, esa libertad aparente está guiada por una arquitectura narrativa cerrada: por más que el espectador elija —Umberto Eco le llamaría *lector-modelo*—, no puede escapar de los límites programados por el creador. Es así como: “recae en el lector la tarea de continuar el trayecto del relato por medio de su interacción con la historia. De esta forma, el texto narrativo del videojuego depende de la intervención del inmersor para llegar a su desenlace” (García Hernández, 2018, 13). Si bien el concepto de “ergódico” se aplica más en los videojuegos, queda claro que esta película es un punto medio para hablar de fondo y forma por igual. Sobre todo, si hubo una remediación del libro al videojuego; y a la película, como podríamos suponer al darnos cuenta de que lo que estamos haciendo es un trabajo de Pearl Ritman para llevar la historia de *Bandersnatch* a los servicios de *streaming*, supuestamente Netflix por lo que veremos después de las dos siguientes figuras.



Figura 16. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Netflix.



Figura 17. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Netflix.

Esta narrativa ergódica alcanza su punto más radical cuando la obra rompe la cuarta pared y permite al espectador revelar a Stefan que es observado desde Netflix, convirtiendo a la plataforma en personaje y al público en una entidad diegética. Ese gesto desestabiliza todos los niveles narrativos: ya no se trata solo de una historia interactiva sobre un programador atrapado en una trama laberíntica, sino de una ficción que revela su propio dispositivo de distribución, desenmascarando la pantalla como mediadora y al espectador como pieza activa, pero atrapada, de un sistema que la excede.

Como hemos advertido, la obra juega con la idea de autoría: ¿quién genera esta película? Si bien Charlie Brooker es quien creó el guion y sus ramificaciones, en la película sabemos que Pearl Ritman —hija de Colin Ritman— está realizando *un filme* donde aparece Stefan. ¿Acaso es un artificio aún más complejo como se menciona en otro final donde descubrimos que el padre de Stefan y su terapeuta han

estado experimentando con él? *Bandersnatch* se sabotea a sí mismo para dar una explicación; y la única respuesta es la que daría Gertrude Stein en su famoso poema —parodiando— *Bandersnatch es Bandersnatch es Bandersnatch es Bandersnatch*.

Podemos advertir que esta obra debe *jugarse* de forma activa —ergódica—, convirtiéndonos en un espectador-cocreador en todo momento. Si bien las decisiones tienen minutos entre ellas, no es un videojuego donde el personaje reacciona directamente al botón presionado a cada instante: podemos *disfrutar* de la historia que hemos cocreado. *Bandersnatch* no busca simular un entorno plenamente interactivo; más bien, impone pausas que obligan al espectador a aceptar la linealidad de cada ruta, revelando que sus elecciones no abren caminos infinitos, sino que siempre regresan al mismo tronco narrativo. Esa interactividad enfatiza que seguimos habitando un relato filmico que tolera bifurcaciones; pero no admite fuga real del sistema programado: esto es un recordatorio constante en la película pues el mismo Colin Ritman, Mohan Thakur, la mujer del documental y la psicóloga de Stefan lo remarcan en todo momento.

Es aquí cuando la idea del *árbol de decisiones*, el signo mencionado al hablar de la serie cobra relevancia: el público no sólo toma el papel ergódico a modo de coautor en el destino de Stefan, sino que es llevado a la metaficción y a la inmersividad: este signo aparece en la narrativa cinematográfica cuando Stefan se enfrasca en su habitación para generar el juego sin ningún tipo de error. Es entonces que en su pantalla —curioso recurso considerando que pasamos detrás de la pantalla a estar *en* una metapantalla— aparece un rescaldo de nuestra presencia. Es aquí cuando las decisiones que tomemos pueden llevar a que le podamos decir la verdad a Stefan con alguna de las dos decisiones desplegadas en la Figura 18.



Figura 18. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Netflix.

Ambas posibilidades son poderosas. Por el lado derecho podemos optar por repetir el patrón del *árbol de decisiones* y mostrarnos como una deidad del tamaño

de Pax —demonio leónido que perseguía a Jerome F. Davis y, en consecuencia, a Stefan y a Pearl Ritman—. Curioso que el nombre “Pax” aluda a la “paz” en latín, pero que sólo se les haga presente a los individuos en un estado de estrés o en el final *screamer* al colocar “PAX” en la caja fuerte —sacar este final, ciertamente, es muy estresante—. Por el lado izquierdo se puede decidir confesarle a Stefan que estamos viéndolo en Netflix y que tomamos las decisiones por él: “I AM WATCHING YOU ON NETFLIX. I MAKE DECISIONS FOR YOU. [...] IT’S LIKE TV, BUT ONLINE. I CONTROL IT.” (Brooker & Slade, 2018), dirá el monitor si tomamos ciertas decisiones antes de apagarse y dejar a Stefan aún más contrariado. Esto demuestra que hay una realidad a la que no puede alcanzar; nosotros tampoco, pues dependemos de lo que *Bandersnatch* nos permita hacer.

Así, la película deja al espectador frente a una paradoja: creer que decide mientras ejecuta caminos ya escritos. *Bandersnatch* convierte la libertad en simulacro y exhibe, con ironía, que incluso en la narrativa interactiva seguimos atrapados en un bucle de control disfrazado de elección.

Streamberry y el metaNetflix

A diferencia de la película que acabamos de mencionar; en la serie, los espectadores tenemos un papel más receptivo: debemos unir puntos con las diversas intertextualidades hacia fuera y hacia el mismo texto. Pero aquí cabría mencionarse que la parodia también está incluida en los discursos de la metaficción. Tal es el caso de un elemento creado desde la sexta temporada: Streamberry.

Streamberry es un sistema de *streaming* que aparece dentro de la serie para hablar con más soltura del papel de las plataformas de entretenimiento sin morder la mano que les da de comer. De hecho, contiene referencias directas e indirectas a otros episodios de *Black Mirror*. Nos centraremos en el análisis de “Joan is Awful”, pero es curioso cómo aparecen elementos de la saga; en las Figuras 19 y 20 podemos reconocer *The Callow Years*, referencia al primer episodio de la serie donde el primer ministro Michael Callow debe tener sexo con un puerco, *Finding Ritman*, un documental sobre este famoso programador. Además de esas menciones también podemos encontrar el documental *Loch Henry* —siguiente capítulo de la serie— y *Sea of Tranquility* —alusión a *Beyond the Sea*—. Está la inclusión de *Juniper Dreaming*, un nombre bastante recurrente en la serie, no limitándose al episodio “Saint Junipero”, sino apareciendo también como al lugar que Stefan visitaba en *Bandersnatch* o al hotel que frecuenta la pareja de “Common people” —aludida en la Figura 20 como *Average People*—.

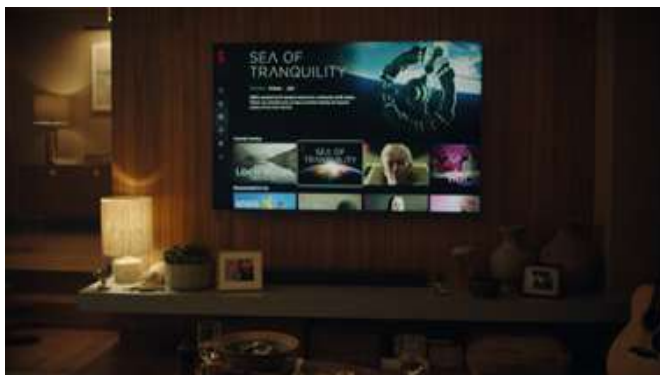


Figura 19. Fotograma (00:11:40) del episodio “Joan is Awful” (Temporada 6, episodio 1) de *Black Mirror*, dir. Ally Pankiw (2023). Netflix.

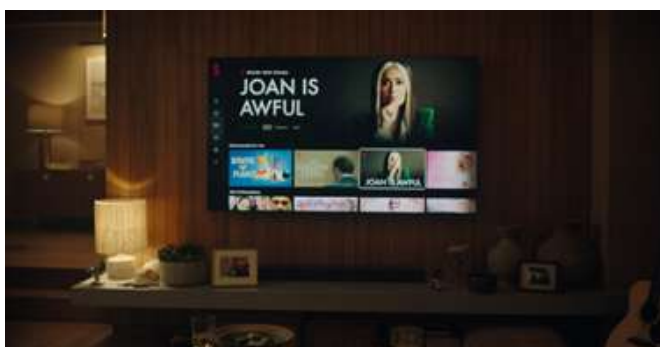


Figura 20. Fotograma (00:11:57) del episodio “Joan is Awful” (Temporada 6, episodio 1) de *Black Mirror*, dir. Ally Pankiw (2023). Netflix.

Fuera de estas imágenes también podemos encontrar *Mad Mind*, un documental sobre el escritor del libro de *Bandersnatch*; vemos también *Space Fleet*, saga en la que se inspiró el personaje de Robert Daly para crear el juego de realidad virtual *Infinity*. Hasta aquí hay elementos intertextuales como mencionábamos en el tercer apartado de este trabajo. Pero, lo que destaca es *Joan is Awful*, una serie sobre una tal Joan que odia la comida de su *fiancé*, despidió a una empleada sin muchos escrúpulos, se besa con su exnovio y llega a su casa para ver una serie en Streamberry. El problema aquí es que Joan es quien está viendo esta serie sobre ella misma. En la misma Figura 20 podemos ver el marco de una pared que engloba la televisión, y es que durante el episodio vemos la pantalla de forma diegética: no se corta para darle un zoom protagonístico, sin que estemos mirando todo como si fuéramos espectadores de aquello. Quisiera detenerme en este punto para remarcar la importancia de que en vez de hacer un *insert short* o un *cut-in*, tenemos un plano compuesto con la pantalla que miran Joan y su marido enmarcada en el discurso cinematográfico. El televisor —y lo que vemos ahí dentro— es un objeto diegético. Y el hecho de que tengamos una pantalla dentro de una pantalla cobrará total relevancia

en este análisis. Este recurso ya se había utilizado en *Bandersnatch* para retomar las dos decisiones a las cuales podrías volver en la pantalla de créditos al tener un final que no querías: como las dos pantallas que tenía Stefan en su escritorio.



Figura 21. Fotograma de *Bandersnatch*, dir. David Slade (2018). Fuente: Netflix.

La pantalla dentro de la pantalla en “Joan is Awful” condensa lo que Fredric Jameson (1991) identifica como la lógica cultural del posmodernismo: una proliferación de superficies autorreferenciales donde el signo ya no remite a un referente externo, sino que se repliega infinitamente sobre sí mismo en una *mise en abîme*. En ese juego de enmarques sucesivos —Joan viendo su vida dramatizada, que a su vez es observada por otra Joan en otro nivel— la representación se vacía de toda pretensión de realidad y se convierte en pura hiperrealidad, donde sólo importa el espectáculo de la mediación.

Este exceso de pantallas no es algo baladí; Shoshana Zuboff en *La era del capitalismo de la vigilancia* (2019) ya nos hablaba de las plataformas digitales como una manera de modelar una experiencia de quienes las consumen, convirtiendo cada *acto de visionado* en un dato más dentro de la maquinaria del control algorítmico. Así, Streamberry parodia a Netflix mientras revela su poder: produce narrativas y produce sujetos que viven atrapados en ellas. Son personajes-espectadores como nosotros fuimos espectadores-personajes en *Bandersnatch*.

En “Joan Is Awful” se construyen cuatro niveles de realidad que desdibujan los límites entre creador, protagonista y espectador. En el primer nivel al que nos enfrentamos, Joan Tait es interpretado por Annie Murphy. Esta Joan mira en Streamberry su vida dramatizada por Salma Hayek. Pero siguiendo la lógica de la puesta en abismo, debe haber un tercer nivel: este se descubre cuando Joan (Salma Hayek) encuentra la serie de “Joan is Awful” interpretada por Cate Blanchet. Hasta aquí ya es complicada la comprensión de los niveles metadieгéticos, aunque realmente la Joan (Cate Blanchet) puede ser irrelevante porque sólo aparece unos segundos en un doble enmarcado dieгético de pantalla.



Figura 22. Fotograma (00:20:37) del episodio “Joan is Awful” (Temporada 6, episodio 1) de *Black Mirror*, dir. Ally Pankiw (2023). Netflix.

La pista para comprender el cuarto nivel narrativo la da Beppe —interpretado por Michael Cera— quien resulta atípico en una serie que no recurría al *Star-System* —el empleo de celebridades para atraer audiencia y potenciar producción con excepción de Miley Cyrus para el papel de Ashley O durante la quinta temporada—; esto constituye una excepción deliberada: se explota su imagen preexistente para generar un extrañamiento metaficcional. Porque es él quien nos presenta que hay una Joan Prime [Joan Base] (interpretada por Kayla Lorette), cuya vida sirve de materia prima para todas las demás. JoanPrime, Joan1, Joan2, Joan3: cada una representa un nivel narrativo dado por los servidores cuánticos de Streamberry que pueden crear realidades completas basándose en las acciones de alguien más y modificada por una IA que remplace a los actores.

Podemos pensar que estas pantallas enmarcadas no están colocadas de forma gratuita: tienen un ser en la historia a tipo de *matrioska*. En este sentido, si la metaficción tiene un elemento de cocreación —como lo mencionamos en *Bandersnatch*—, aquí los personajes son cocreadores de una historia. Joan1 toma las riendas de su destino para irrumpir en una iglesia gritando obscenidades y defecando copiosamente durante una boda. Cuando Joan2 realiza esto, Salma Hayek se indigna al grado de buscar la demanda. “But I was trying to get your attention” (*Black Mirror*, “Joan is Awful”, 40:56), es lo único que puede hacer Joan1 en su vida ahora que le pertenece a Streamberry.

Estas capas narrativas no se habían visto así de complejas desde los episodios “White Christmass” y “Black Museum”, capítulos con similitudes en cuanto a metadiscursos, pero donde cada uno tenía historias variadas que terminaban colindando en un solo foco. En “Joan is Awful” tenemos diversos niveles, pero todos tienen la misma historia, la cual, abisalmente, contiene a su historia nuevamente. Es quizá por esto que al romper el servidor cuántico de Streamberry, Joan1 es liberada y vemos a JoanPrime haciendo exactamente lo mismo.

El episodio logra desnudar su propio artificio, dejando claro que la historia que consumimos, como la de Joan, es un constructo de niveles donde somos nosotros mismos quienes le damos sentido a esa historia coescribiéndola. La narración perturba por lo cercano que se ve a nuestra realidad, pero es también una crítica a la manera en que, constantemente, creamos contenido para ser reconocidos. Recordemos los presupuestos de la posmodernidad: el capital democratizó la cultura; por ello, tener dinero te permite publicar. En estos días, tener un celular, te vuelve creador; pero no a todos les vuelve estrellas. ¿Acaso ya somos parte del espectáculo al estar incrustados en una historia de la que no podemos zafarnos legalmente?

Al final, Streamberry y sus Joan replicadas funcionan como una alegoría del propio consumo cultural: aceptamos los términos y condiciones de las plataformas sin pensar en lo que estamos cediendo. Los niveles narrativos de “Joan is Awful” no juegan con lo que es real y no, sino que hacen que todo lo que existe es real porque se enmarca dentro de otra realidad con más realidades en ella como un Uroboros de Möbius, o una superficie, o botella, de Klein. Por lo tanto, una parte del conjunto sigue teniendo todas las cualidades del conjunto, como lo dicta el principio de herencia.

Conclusiones: el reflejo eres tú

Comentarios en redes sociales mencionaban: “Do you REALLY have a choice?” —o de una forma más profesional el trabajo de Marta Lopera-Mármol, Iván Pintor y Manel Jiménez-Morales— en torno a *Bandersnatch*. La película adolece de lo que cualquier producto cultural metaficcional: no es una obra abierta, como lo hubiera deseado Umberto Eco, sino una historia ya programada y tenemos una diégesis metaficcional más que una narrativa inmersiva donde podamos tomar todas las decisiones de forma ergódica.

En “Black Museum” (2017), la estructura de relatos anidados no solo funciona como un compendio de artefactos tecnológicos, sino como un verdadero archivo diegético donde *Black Mirror* se observa a sí misma, amplificando la lógica de la *mise en abyme* hasta convertirla en un museo de sus propios horrores narrativos. Cada objeto exhibido contiene una historia previa, pero esa historia no se limita a ser recordada: se reactualiza frente al espectador, borrando la distancia entre el presente de la visita al museo y el pasado de los episodios que lo habitan. Esta autorreferencialidad extrema genera un efecto paradójico: por un lado, produce un cierre autoconsciente de la serie al mostrar que todos sus relatos comparten un mismo universo ficcional; pero, por otro, abre una grieta en la ilusión al reescribirse indefinidamente sin perder su esencia. El acto de mirar —de consumir ficción— es parte del propio mecanismo de dominación propuesto en la saga. El espectador, al recorrer el museo junto a los protagonistas, es

cómplice de los delitos habidos y por haber; el museo deviene un dispositivo narrativo, un espacio cerrado donde cada historia es un espejo que refleja otra historia, y donde el espectador termina atrapado en la curaduría infinita de su propio consumo cultural.

En tanto a lo mencionado sobre el fondo y la forma: en “Mazey Day” (2023) se trata el tema del efecto Mandela, pues: según la IP o el dispositivo desde el que se accediera a Netflix, el capítulo podía variar y dar una realidad donde se le llamara “Barnies” o “Bernies” a un restaurante recurrente de la saga. Ciertos detalles varían según el usuario generando un efecto Mandela en ciertos espectadores que descubren que no tienen buena memoria de dónde trabajaba Kenny en el episodio 3 de la tercera temporada. Este recurso tematiza la distorsión y la (re)produce activamente, haciendo que la plataforma sea cómplice de la narrativa.

Abrevando, esto mismo sucede en “Arkangel” (2017), donde la censura que se esperaba tuviera la protagonista, la vemos también nosotros en la pantalla. Al impedir que la protagonista vea lo políticamente incorrecto, nosotros sufrimos una mediación digital de parte de la narrativa cinematográfica. Podemos mencionar también a “Loch Henry” (2023), donde el uso del estilo de cámara en mano es primordial para unir fondo y forma. La historia trata sobre dos chicos haciendo un documental, se retoma la idea de un *found footage* y encontramos que se están entremezclando diversos niveles narrativos. El especial de 2014, “White Christmas”, se fragmenta en episodios intercalados que, parecerían ser independientes; pero convergen en un desenlace que revela una perversidad horrible de parte de los humanos y cómo aprovechan la tecnología.

Las posibilidades abiertas por *Black Mirror* invitan a pensar su universo como laboratorio narrativo que permite jugar con los distintos modos de hacer ficción en el ecosistema del *streaming*. Así, futuros estudios podrían profundizar en cómo la saga desdibuja las fronteras entre relato, plataforma y recepción, estableciendo un modelo que ponga en práctica nuevas narrativas y creando nuevos paradigmas para la cultura digital. De hecho, gracias a estas narraciones expandidas, se puede pensar que ahora se tiene un campo fértil para indagar en las transformaciones del género en la era del capitalismo de plataformas.

Referencias

- Aarseth, Espen. “A narrative theory of game”. En *Foundations of Digital Games Conference Proceedings*, 2012, pp. 129-133.
- Aarseth, Espen. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Alter, Robert. *Partial Magic: The Novel as a Self-Conscious Genre*. University of California Press, 1975.
- Blanco Pérez, Manuel. “Cine y semiótica transdiscursiva. El cine digital en la era de las pantallas: un nuevo entorno, un nuevo espectador”. *Comunicación y Sociedad*, no. 18, 2021, pp. 1-21. <https://doi.org/10.32870/cys.v2021.7886>
- Bolter, Jay David, y Richard Grusin. *Remediación: Comprender los nuevos medios*. Paidós, 2001
- Briesewitz, Uta, dir. *Black Mirror*. Temporada 6, episodio 4, “Mazey Day”. Emitido en 2023, en Netflix.
- Dällenbach, Lucien. *El relato especular*, Visor. 1991.
- Desta, Yohana. “Black Mirror Creator Charlie Brooker Isn’t Writing New Episodes Because Society Is Too Bleak Already.” *Vanity Fair*, 6 de mayo de 2020. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2020/05/black-mirror-coronavirus-netflix>.
- Díaz Gandasegui, Vicente. “Black Mirror: la ciencia ficción como punta de lanza para una reflexión ética de los usos sociales de la tecnología.” *Artefactos: Revista de estudios sobre la ciencia y la tecnología*, vol. 5, no. 1, 2015, pp. 219–227. <https://doi.org/10.14201/art201551219227>
- Foster, Jodie, dir. *Black Mirror*. Temporada 4, episodio 2, “Arkangel”. Emitido en 2018, en Netflix.
- McCarthy, Colm, dir. *Black Mirror*. Temporada 4, episodio 6, “Black Museum”. Emitido en 2018, en Netflix.
- García Hernández, José. “La teoría narrativa del videojuego: intertextualidad, hipertexto y videojuego.” *Revista Laboratorio*, no. 18, 2018, pp. 1–22.
- González Requena, Jesús. *Clásico, manierista, postclásico*. Castilla Ediciones, 1995.
- Gunagama, M. Galieh. “Seeing through Black Mirror: Future Society and Architecture.” *Journal of Architectural Research and Design Studies*, vol. 3, no. 1, 2019, pp. 19–29. <https://doi.org/10.20885/jards.vol3.iss1.art3>
- Haynes, Toby, dir. *Black Mirror*. Temporada 6, episodio 5, “Demon 79”. Emitido en 2023, en Netflix.
- Ierardo, Esteban. *Sociedad pantalla: Black Mirror y la tecnodependencia*. Capital Intelectual, 2020.

- Lopera-Mármol, Marta, Iván Pintor, y Manel Jiménez-Morales. “Escoge tu aventura: Audiencias inmersivas. El caso de estudio de ‘Black Mirror: Bandersnatch’.” *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, no. 35, 2023, pp. 63–76.
- Martín-Barbero, Jesús. *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili, 1987.
- Miller, Sam, dir. *Black Mirror*. Temporada 6, episodio 2, “Loch Henry”. Emitido en 2023, en Netflix.
- Pankiw, Ally, dir. *Black Mirror*. Temporada 6, episodio 1, “Joan Is Awful”. Emitido en 2023, en Netflix.
- Powell, Dan, y Marc Sollinger, productores. *Archive 81*. Audiopodcast. Unfiction, 2016–2017.
- Salomon. *The Book of the Goetia*. Society for the Propagation of Religious Truth Boleskine, Foyers, Inverness. 1904.
- Santini, Carole. *Dehumanization in Black Mirror*. Tesis doctoral, Universidad de Lausanne, 2022. Repositorio académico de la Universidad de Lausanne.
- Slade, David, dir. *Black Mirror*. Temporada 4, episodio 5, “Metalhead”. Emitido en 2017, en Netflix.
- Slade, David, dir. *Black Mirror: Bandersnatch*, 2018. Diciembre de 2018, en Netflix
- Sonnenshine, Rebecca, productora ejecutiva, Dan Powell y Marc Sollinger, creadores. *Archive 81*. Serie de televisión. Netflix, 2022.
- Tibbetts, Carl, dir. *Black Mirror*. Especial de Navidad, “White Christmas”. Emitido en 2014, en Netflix.
- Tibbetts, Carl, dir. *Black Mirror*. Temporada 2, episodio 2, “White Bear”. Emitido en 2013, en Netflix.
- Veres Cortés, Luis. “Fragmentarismo y escritura: de la vanguardia a la metaliteratura.” *Sphera Pública*, no. 10, 2010, pp. 103–122.
- Zavala, Lauro. *La minificción bajo el microscopio*. Universidad Pedagógica Nacional, 2005.

Síntesis del tiempo. Aproximaciones fenomenológicas de las representaciones del futuro en el *Sci-fi Art*

Synthesis of Time: Phenomenological Approaches to Representations of the Future in Sci-Fi Art

Claudia Mosqueda Gómez

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma

c.mosqueda@correo.ler.uam.mx

<https://orcid.org/0000-0002-7362-0222>

Artículo enviado: 18-08-25

Artículo aceptado: 10-11-25

Resumen:

El propósito de este artículo de investigación es comprender, desde la fenomenología de Merleau-Ponty, el modo en que aparece y se nos da la síntesis temporal en las representaciones del futuro en el *Sci-fi Art*, toda vez que el tiempo representado en estas imágenes creadas como la figuración presente de un futuro que se da en la conciencia, para ello es propicio proponer la siguiente estructura expositiva que nos conduzca a estos horizontes fenomenológicos sobre el tiempo: 1) Definir cómo se comprende el futuro en la noción fenomenológica del tiempo desde Merleau-Ponty; 2) Descripciones de los futuros especulados en las representaciones del *Sci-fi Art*; 3) Elaboración de la síntesis temporal desde la fenomenología de Merleau-Ponty para la comprensión de las representaciones *Sci-fi*.

Palabras clave: Futuro, fenomenología del tiempo, especulativo, Ciencia ficción

Abstract:

This article proposes to understand, from Merleau-Ponty's phenomenology, how temporal synthesis appears and is presented to us in representations of the future in Sci-fi Art, given that time represented in these images is created as the present figuration of a future that occurs in consciousness. To this end, it is appropriate to propose the following expository structure that leads us to these phenomenologi-

cal horizons on time: 1) Defining how the future is understood in the phenomenological notion of time according to Merleau-Ponty; 2) Descriptions of the futures speculated in the representations of Sci-fi Art; 3) Elaboration of temporal synthesis from Merleau-Ponty's phenomenology for the understanding of Sci-fi representations.

Keywords: Future, phenomenology of time, speculative, Science Fiction

Tanto me es esencial el poseer un cuerpo como es esencial al futuro el ser futuro de un cierto presente.
M. Merleau-Ponty.

Preámbulo: consideraciones generales del futuro

El futuro no es un tema de moda, es un objeto de estudio trabajado con seriedad desde diferentes abordajes epistemológicos y metodológicos. En futuro en tanto objeto complejo de estudio se transforma y hace en su devenir, en este sentido, hablamos de un tiempo difícil de asir, sus comprensiones y estudios son múltiples y en todos los casos se concreta poco y se llega a mucho cuando lo estudiamos. El futuro es un tiempo difícil de asir y aun así nos empeñamos en aprehenderlo, estudiarlo para mirar con esperanza al porvenir. En las culturas indígenas el futuro es parte de una cosmogonía que se mueve cíclicamente, el futuro está entrelazado con el pasado y el presente como ciclos recurrentes de vida. En la perspectiva de las culturas occidentales se asume al futuro como una línea progresiva, como si mirásemos progresivamente hacia un tiempo que nos asegure la vida, más no la eternidad. Estos abordajes culturales sobre el futuro son limitados si es que queremos rebasar la idea del tiempo como ciclos y perspectivas lineales para especular e ir más allá de estos.

El contexto contemporáneo en que nos hallamos inmersos y rodeados de múltiples estímulos visuales, sonoros o técnicos es una era donde la innovación tecnológica como el big data, la inteligencia artificial, modelos de transformación *machine-learning* nos enfrentan a imaginar, suponer, especular sobre el futuro. En un panorama como éste la investigación especulativa es empleada por el arte o diseño como herramienta epistémica para plantear problemas ambientales, ecológicos, geográficos, problematizar la realidad eco ambiental o el desarrollo tecnológico acelerado. Este contexto nos conmina a imaginar, especular, trazar o vaticinar *futuros posibles* en un modo tal que podamos ser capaces de experimentar el aquí

y ahora ese futuro que en su naturaleza misma es distante y lejano. En ese sentido, la herramienta más innata para abordar la cuestión anterior es la fenomenología.

Se propone aquí, a la fenomenología como una herramienta formal para la conceptualización y comprensión de los futuros imaginados o posibles representados en imágenes. El propósito de este artículo de investigación es comprender, desde la fenomenología de Merleau-Ponty, el modo en que aparece y se nos da la síntesis temporal en las representaciones del futuro en el *Sci-fi Art*, toda vez que el tiempo representado en estas imágenes creadas como la figuración presente de un futuro que se da en la conciencia, para ello es propicio proponer la siguiente estructura expositiva que nos conduzca a estos horizontes fenomenológicos sobre el tiempo: 1) Definir cómo se comprende el futuro en la noción fenomenológica del tiempo desde Merleau-Ponty; 2) Descripciones de los futuros especulados en las representaciones del *Sci-fi Art*; 3) Elaboración de la síntesis temporal desde la fenomenología de Merleau-Ponty para la comprensión de las representaciones *Sci-fi*.

La comprensión del futuro en la noción fenomenológica del tiempo desde Merleau-Ponty

El tiempo es una dimensión de nuestro ser. No hay que tratar a este como un flujo lineal, si recurrimos a la metáfora del río de Heráclito para comprender al tiempo como un flujo de continuidades nos topáramos con un craso error porque en la fenomenología de Merleau-Ponty el tiempo es una cadena de ondas que se suceden. El pensador francés rechaza usar la metáfora del río de Heráclito porque sostiene que el tiempo no ocurre como una linealidad e invierte el sentido a una profundidad de posibilidades donde el pasado y el futuro se hacen presentes en cada instante de nuestra experiencia, más no como una consecución de temporalidades se suceden una después de otra. El tiempo no fluye en un pasado que se vuelve presente y desemboca en futuro, esa sería una noción lineal. En todo caso el tiempo podría ser representado como una serie de ondas, donde una recoge la función de la onda anterior, una onda que impulsa a la otra respecto de otra. Vemos ondas que no están separadas, porque no hay un único impulso.

El tiempo es pasado, presente y futuro que se da como una sola cosa consigo mismo; dimensiones de tiempo que se enfocan como algo diferente del sí mismo, es decir impulsos de la misma subjetividad, pues “la conciencia despliega o constituye el tiempo”, dice Merleau-Ponty en su *Fenomenología de la Percepción*. Estas primeras ideas me permiten ir abordando al futuro como una anticipación o prosecución de un presente, pero no como algo que simplemente va a suceder, sino como como un pliegue inscrito en nuestra forma de estar en el mundo, en nuestra manera de anticipar

y de proyectarnos hacia un porvenir. Por ejemplo, en el decurso de la historia de la humanidad hemos mirado hacia el porvenir, hemos tratado de vaticinar o especular sobre lo que sucederá. Imaginamos o suponemos el futuro a partir de los artefactos, desarrollos o tecnologías que se circunscriben en un presente, Todo ello es posible porque se nos ha dado como tiempo no vivido. Hemos mirado al futuro que diría Merleau-Ponty: “no tiene en sí, más que en apariencia, el sentido de un objetivo al que nos dirigimos, puesto que llega de inmediato en el presente y que nosotros no volvemos, luego, hacia otro futuro” (460). O como diría Waldenfelds: “El futuro tiene algo de chocante, algo que nos invita a buscar soluciones de emergencia. Al futuro se le puede asignar un objetivo humano perdurable, se le puede dar la espalda como una apatía artificial; puede ser calculado técnicamente y aprovechado económicamente” (2024, 17); y en todos los casos miramos al futuro para reducir lo inevitable de su chocante incertidumbre. Por su parte, Montfort (2017) dice que para comprender cómo ha sido construido el futuro hay que revisar desde dónde se ha predicho. Investigadores, inventores o artistas parten poderosamente de su cultura con miras a mejorar la vida. Quizá, habría que hacer un paréntesis para nombrar algunos ejemplos de esto que se requiere explicar y es tan necesario a la comprensión del futuro:

- Podríamos empezar por Platón, el filósofo ateniense vivió una juventud en el contexto bélico de la Guerra del Peloponeso, las condiciones políticas y materiales de su ciudad le inspiran a desarrollar su actividad filosófica y particularmente escribir la *República*, el libro que exponga cuál sería el gobierno ideal para las polis toda vez que apunta a diseñar la república deseable mediante la restauración de la democracia. Platón no tuvo ninguna intención de futurizar, sólo especuló a partir de sus propias condiciones y circunstancias políticas vividas lo mejor para una Polis.
- La ficción de *Looking Backward 2000–1887*, novela escrita por el norteamericano Edward Bellamy que fue publicada en 1888, se anticipa maravillosamente a imaginar e involucionar las maneras en que Julian West, joven protagonista de la novela, que un día se despierta en el año 2000 y a partir de ahí atraviesa diferentes pasajes de tiempo, hasta regresar al año 1887. La grandilocuencia de esta imaginación nos sitúa en la perplejidad por la narrativa y el diseño de todas aquellas escenas que construyen un futuro que sólo vive en la incertidumbre de nuestra conciencia.
- Evidentemente, el nacimiento de la ciencia ficción moderna con Julio Verne no puede pasar por alto. Verne hombre de su tiempo, asiduo

conocedor la técnica de su época y de los avances del pensamiento científico en el siglo XIX nos muestra una notable habilidad para extrapolar estos conocimientos hacia el futuro con asombrosas predicciones tecnológicas, que parten de una mirada intelectual y crítica de su momento histórico. Ahora, las invenciones o predicciones de Verne nos parecen familiares porque vivimos en un mundo en donde sus futurizaciones tecnológicas se han cumplido y en buena medida se han vuelto una realidad.

- El concepto de la *ubicuidad* de Paul Valéry expresado en 1923 resulta ser un concepto visionario donde el pensador francés trata de imaginar cómo será el arte que puedan transportar y reproducir los sistemas de sensaciones capaces de llegar a casa como la luz, el agua. Las obras adquirirán una especie de ubicuidad. Su presencia inmediata o su restitución en cualquier momento obedecerán a una llamada nuestra. Ya no estarán sólo en sí mismas, sino todas en donde haya alguien y un aparato. Ya no serán sino diversos tipos de fuente u origen, y se encontrarán o reencontrará íntegros sus beneficios en donde se desee. (Valéry, 1999, 131). Valéry nos dejó claro que las grandes novedades de la técnica reinención harían prodigiosamente la idea del arte pudiendo estar en todas partes al mismo tiempo. La apreciación aguda y crítica de la observación del contexto de Valéry es una verdadera anticipación al futuro que por mucho se ha vuelto un presente.

- Por otro lado, la exposición *Futurama* en la Feria Mundial de Nueva York de 1939 patrocinada por General Motors proponía y mostraba a los visitantes cómo iba a ser el futuro. Los visitantes miraban a través de dioramas y asombrados contemplaban bases lunares, robots, autos y pistas automatizadas. El futuro representado en aquellos dioramas son ahora parte de mundo en que ya vivimos.

- La arquitectura del movimiento futurista tuvo como objetivo fundamental transformar las ciudades mediante edificaciones que transmitieran movimiento y velocidad, exaltando las máquinas y la tecnología. Las estructuras son asimétricas, los ángulos con bordes afilados y líneas elípticas y oblicuas dan a sus sketches y maquetas movimiento y velocidad. Sus propuestas visionarias serán influencia para la ciencia ficción de Fritz Lang, de los estilos arquitectónicos inmediatos a su tiempo o la inspiración para la creación de artefactos mecánicos como el elevador o las escaleras eléctricas.

- Las especulaciones de ciudades nómadas proyectadas en Walkin City y Plug-in City son propuestas innovadoras y futuribles de Herron y Peter Cook en la década de los sesenta. Ciudades que se mueven y trasladan para hacer frente a inclemencias del tiempo, guerras o movilidad de los habitantes. Estas megaciudades utópicas, imaginarias podían conectar, desconectar sus estructuras mientras éstas se desplazan y conectan unas con otras y entre ellas. Herron y Cook y sus otros compañeros de Archigram, anticiparon temas que hoy se juzgan fundamentales en la vida urbana: la conectividad, la movilidad, las ciudades inteligentes y la sostenibilidad.

Es preciso advertir que esto no pretende ser un listado de ejemplos que han futurizado, anticipado o especulado sobre su tiempo. No se trata de mostrar cómo fueron imaginadas o tales anticipaciones, más aún hay que ver cómo con tales acciones desembocaron en ondas concéntricas de tiempo. Donde una y otra onda son la función de lo mismo, donde cada una tiene su propia función. Todas y cada una de estas propuestas son producto de su tiempo, de un tiempo que se ha trascendido, pero no en busca de una eternidad, sino por la lectura crítica, el análisis de su contexto, los cuestionamientos a sus regímenes políticos, tecnológicos o incluso a la idea de lo que significa la humanidad. Cada ejemplo parte de situarse en su momento y en algunos casos sin proponérselo han rebasado su tiempo.

Especular sobre el futuro es parte de una aprehensión viva del presente, apropiándose de él y de todo cuanto hay en él. Advertimos que el futuro no es una invención del presente, de algún modo es la flecha que apunta a una renuncia a prolongar de los miedos, temores, perpetuar la esperanza o porvenires potenciales de la humanidad. Es un trazo de aquello que no se ha dado y que esperemos que se dé o que nunca suceda las previsiones de ese destino común. Prevemos o especulamos el futuro, como tiempo que no tiene ser. Esto nos es necesario para prolongar el tiempo, para seguir viviendo, para asegurar la vida, para poner certidumbre a la incertidumbre.

Aún sin haber vivido un futuro, sin haberlo vuelto experiencia esté ya ha sido determinado por la experiencia misma. Es cierto que especular implicaría anticiparnos o esbozar escenarios aún no vivibles, y eso que podemos ficcionar o construir como imaginaciones venideras está ya determinado en la conciencia.

El futuro no tiene que ser vivido, pero sí es vivenciado como experiencia presente, esto es lo que hace que podamos aprehender en forma de experiencia porque ya lo ha determinado la conciencia. No es necesario vivirlo o esperar a que suceda, esto ya se ha sufrido en la conciencia. Este futuro lejano puede ser vinculante a nuestra experiencia

siempre que se encarne y esté vivificada en el presente, el futuro es imposible sin los otros, sino hay alguien que no pueda presenciar o encarnar no es futuro, es fantasía. El futuro apenas se deja apropiar porque el tiempo también se sufre. El pasado tiene su onda concéntrica en el futuro que por su propio movimiento desembocará en una onda en forma de presente. El futuro es predecible, su especulación nos ofrece alternativas, podemos pronosticar o especular sobre su condición de posibilidad, sobre aquello que podría ser o deseamos que sea. Nos situamos en una constante anticipación al futuro, deseamos pronosticar todo con miras a reducir la incertidumbre de nuestro devenir. Fenomenológicamente, podemos sostener que el futuro no es un tiempo que está por venir o lo que puede darse en algún momento o como secuencia temporal.

Descripciones de los futuros especulados en las presentaciones del *Sci-fi Art*

Para iniciar con este apartado es preciso incluir cómo el pensamiento creativo es fundamental en la comprensión del futuro, de sus especulaciones y de otras formas en que se mueve el tiempo. La creatividad fomenta la innovación y permite explorar soluciones e ideas poco convencionales que revelan aún más la naturaleza multifacética del futuro.

Desde el nacimiento de la ciencia ficción, nuestra marginación colectiva ha sido llevada inexorablemente hacia el encanto del futuro llamándonos a explorar los reinos desconocidos de lo que podría ser. En estas narrativas intrincadas, sus creadores dan vida a mundos enraizados en nuestra realidad y al mismo tiempo permanecen intrigantemente diferentes y nos impulsan a cuestionar, asombrarnos e imaginar. El *Sci-fi* es una propuesta artística que nos invita a confrontar nuestra imaginación hasta lo ilimitado de la construcción de un mundo ficcional. Estas representaciones visuales son narrativas que abrevan de la imaginación entrenada de sus creadores como producto de procesos investigativos tecnológicos y especulativos.

Las representaciones del arte desde la perspectiva de los subgéneros de la ciencia ficción puede ser clasificadas en tres portales que definen las cualidades de las ilustraciones, animaciones digitales o modelados 3D. Cada portal posee sus propios rasgos estéticos y se conforma como un caleidoscopio de visiones futurísticas relacionadas con sus respectivos subgéneros:

1. **Ciberpunk:** la estética de este subgénero de la ciencia ficción suele ser representada como la cara oculta y nihilista de una sociedad altamente tecnologizada. Visiones postapocalípticas que representan los mundos que muestran la antítesis de las visiones utópicas de la ciencia ficción de mediados del siglo XX. Las imágenes del cyberpunk son la franca representación a un mundo desagradable, las imágenes fundan y

nos hablan de mundos virtuales que entrelazan y mezclan la realidad e imaginación, fantasía, sueño, pensamiento, anhelo, esperanza, pesimismo, negatividad o una sensación de un futuro poco esperanzador. Las imágenes de este portal se caracterizan por ser composiciones estridentes por las luces de neón. Paisajes pauperizados por los desequilibrios del *Low-tech* y *High-tech*, de ordenamiento urbano, balcanización del individuo y escenas de pobreza.

2. Post Apocalíptico: la estética de este portal se caracteriza por hacer visible las causas de los experimentos las causas de los experimentos y aflicciones de la humanidad: la guerra, armamentos de destrucción masiva, deterioro ambiental, estragos de la colonización del espacio o contaminación tecnológica nos muestran que en las desoladas realidades se encuentran esperanzadores rayos de luz o brutales signos de civilizaciones que se encuentran entre las ruinas. Las escenas de estas imágenes suelen ser la exploración y búsqueda de vida humana que resistan ante los embates de un mundo destruido por el egoísmo de los accesos al dominio tecnológico y que permitan trazar nuevos senderos en la estela de destrucción. Es claro que los artistas representan la resiliencia del espíritu humano en medio de la destrucción y la construcción de la esperanza y belleza capaz de emerger de las cenizas.

3. Artificial: la estética de este portal se caracteriza por desdibujar los límites entre lo sintético y lo orgánico. Sus imágenes funcionan artísticamente como evidencia o testamento de la imaginación sin límites o ilimitada de los creadores que visualizan realidades que pueden doblegar las leyes de la naturaleza. Estas imágenes nos sitúan en mundos desde los que perdemos toda referencia cercana o familiar dado que se trata de reformular el significado de la vida humana en escenarios post antropocéntricos, pues lo humano no es el centro de estas representaciones, más aún se cuestiona la existencia de las humanidades frente al predominio hegemónico de la tecnología. Se trata de relatos visuales que anuncian nuevas dimensiones y emocionantes dimensiones de la imaginación y de la reinención de la humanidad a medida que los avances de la IA retan la noción misma de su existencia.

Cada representación de estos portales explora, desde sus propias cualidades estéticas y compositivas, diferentes aspectos de la experiencia humana a través

de la creación de mundos y visiones de futuros posibles que podemos habitar.

Este último portal, el Artificial, es el que me interesa tratar, precisamente porque se hallan en él, inimaginables expresiones que parecen alejarse de las imágenes comunes o familiares que incluso han sido producidas con mayores niveles de complejidad. El futuro representado en el *Sci-fi Art* es susceptible de ser comprendido desde la noción del tiempo desde la fenomenología de Merleau-Ponty. A través de la investigación especulativa y con tecnología se edifican portales a mundos complejos que rayan en niveles exorbitantes de extrañeza, lejanía o imposibilidad o como diría Waldenfelds (2024): “umbrales de extrañeza” que están por atravesar [*überqueren*] pero no por superar [*überwinden*].

Representaciones de un futuro que oscilan entre lo sublime y lo extraño, lo posible y lo inalcanzable, miedo a lo posible, miedo a cruzar ese umbral o potar para acceder a un futuro. Asumimos aquí que estas representaciones van más allá de una postura antropocéntrica, de un punto de vista o un concepto del futuro. Lo que vemos son representaciones de una conciencia desplazada. Representación de temporalidades informes que no hemos vivido y en la que no existimos, pero que sí nos construyen. Los efectos de esta elaboración del tiempo es la que interesa tratar: la síntesis temporal.

Síntesis temporal en la comprensión de las representaciones *Sci-fi*

Merleau-Ponty renuncia a la idea de un tiempo como un flujo lineal y defiende la representación del tiempo como ondas concéntricas que se suceden una a otra, donde cada una tiene su propia función y al mismo tiempo son producto de un mismo impulso. Pasado, presente y futuro mantienen una diferencia y al mismo tiempo son una unidad que no puede disociarse porque la conciencia está presente como continuum y en cada uno de estos. Unidad no fragmentada de un “ya ha sido” que alberga a un “aún no ha sido”, núcleo temporal de “un ahora es” frente a “aún no ha sido”.

La síntesis temporal en Merleau-Ponty es una síntesis perceptiva. Elaboraciones y referencias a un todo que sólo puede ser captado, en principio, a través de algunas de sus partes o aspectos. Les corresponde a los datos sensoriales en términos de interacciones entre sentidos. El cuerpo será el medio vivo y activo por el cual se potencian tales elaboraciones: “Pero la síntesis perceptiva es para nosotros una síntesis temporal, la subjetividad, a nivel de la percepción, no es nada más que la temporalidad” (254). La síntesis temporal en tanto síntesis perceptiva se da porque mi cuerpo habita el espacio y el tiempo. Cuerpo que habita el mundo porque el cuerpo es del tiempo y del espacio. Cuerpo que se constituye en un yo que se hace y rehace por lo indeterminado de su experiencia. Cuerpo que se monta, desmonta

y remonta a la apertura de un tiempo y espacio que se da en la conciencia que está siempre por darse. En tanto que tengo un cuerpo y que actúo a través del mismo en el mundo, el espacio y el tiempo no son para mí una suma de puntos yuxtapuestos, como tampoco una infinidad de relaciones de los que mi conciencia operaría la síntesis y en la que ella implicaría mi cuerpo; yo no estoy en el espacio y en el tiempo, no pienso en el espacio y en el tiempo, soy del espacio y del tiempo (*à l'espace et au temps*) y mi cuerpo se aplica a ellos y los abarca. La amplitud de este punto de apoyo mide el de mi existencia; pero, de todas formas, jamás puede ser total: el espacio y el tiempo que yo habito tienen siempre, por una parte y otra, unos horizontes indeterminados que encierran otros puntos de vista. La síntesis del tiempo, como la del espacio, está siempre por reiniciar (Merleau-Ponty, 1993, 157).

Pasado, presente y futuro se da como una síntesis de tiempo vivida en el *liebekörper*. El cuerpo elabora una síntesis temporal que se elabora con la síntesis del objeto se fundan en este despliegue del tiempo: “Cada movimiento de fijación, mi cuerpo trabaja conjuntamente un presente, pasado y un futuro: la síntesis del tiempo es una síntesis de transición, es el movimiento de una vida que se despliega, y no hay otra manera de efectuarla que vivir en esa vida, no hay lugar del tiempo, es el tiempo que se lleva y se lanza nuevamente a sí mismo” (Merleau-Ponty, 1993, 430-431). Particularmente, el futuro ya es vivificado desde que tiene su existencia en la conciencia como presente o como presentificación real y subjetiva. El presente es privilegiado porque es la zona en la que el ser y la conciencia coinciden. Por ello, el futuro es un no-ser, temporalidad en la que el ser y la conciencia no coinciden. La conciencia es la que capta su propio ser y su propia conciencia: presente.

Especular, ficcionar o futurizar son posibles como despliegues donde el ser y la conciencia empiezan por no coincidir, por lo que se apuntan o atisba a un futuro lejano, porque se anticipan a respuestas que salen de sí mismas, ese futuro con el que nunca nos encontraremos personalmente. Y es que para que el presente sea necesita desplazar al pasado y futuro. Especular sobre el futuro es hacer hablar concéntricamente al pasado y al presente. En este enfoque, es preciso renunciar a la idea que el tiempo es un empalme de presentes y pasados o de secuencias donde al presente le sucede al futuro. El futuro en tanto temporalidad es un no-ser de él en otra parte, de un mañana que se hace en la subjetividad. Por eso es por lo que observamos un desplazamiento del pasado y futuro como temporalidades que buscan su propia naturaleza en el no-ser. Especular sobre el futuro no es extraño si se considera que éste, para que sea futuro implica una introducción al no-ser, un no-ser que se presentifica en tanto subjetividad. Está en su calidad de informe, futuro determinado por la conciencia, solo que aparece

como un no-ser en la perspectiva del mundo: la determinación del futuro es su no-ser.

La especulación del futuro representado en forma de imágenes ficcionales, no significan lo no vivido, sino un tiempo que se experimenta en el presente como un no-ser de la realidad. El futuro no es una consecución de lo que va a suceder sino la determinación de la intencionalidad de la conciencia y es que ésta tiene su constitución del tiempo su desplazamiento. En este sentido, el presente confluye con el futuro, estos no se excluyen:

Del mismo modo que mi presente abre hacia el pasado y hacia el futuro, también puede abrir a unas temporalidades, que yo no vivo, y tener un horizonte social, de modo que el mundo individual se amplíe en la historia colectiva. El presente preobjetivo, vivido, es mi corporeidad, nuestra sociabilidad, la preexistencia del mundo y, al mismo tiempo, el fundamento de nuestra libertad. (Merleau-Ponty, 1993, 440-441)

No accedemos al futuro por representaciones abstractas o estas mismas tampoco parten de la pura abstracción o imaginación sin fundamento, son parte de nuestra experiencia vivida. El futuro se relaciona con la percepción sensible del mundo desde la que construimos formas de estar y ser el mundo. Percepciones desde las que significamos y damos sentido al mundo. De ahí que el futuro no sea algo ajeno o esté fuera de nosotros, es y ha sido construido en vínculo con nuestra propia experiencia vivida como entrelazo del mundo-ser y tiempo.

Los paisajes del *Sci-Fi Art* no son representaciones abstractas, no son escenarios de algo que no vamos a vivir, es cierto que se alejan y acercan de la imaginación. Hay una cercanía porque buscamos familiaridad en la extrañeza y eso las hace elaboraciones de nuestra experiencia. Elaboramos una síntesis temporal con estas representaciones y vemos su lejanía y extrañeza familiaridad de las imágenes. El trabajo de Darwin Cellis, Elia Pellegrini, Albert Ramón Puig, Edmar Soria o de Stanislav Verbitsky nos proponen futuros posibles. Imágenes que emergen de trabajos con profundas investigaciones especulativas, de procesos creativos especulativos que surgen de la exploración de herramientas técnicas y del dominio de sofisticados softwares. Estas imágenes no son solo meras representaciones de paisajes artificiales sino resultados de procesos de investigación o procesos creativos.



Darwin Cellis, *Waypoint*. 2022.



Elia Pellegrini, *Ancient pure Melodies*, 2021.

El artista y creador de videojuegos Albert Ramon Puig dice que, para imaginar y especular, investiga, inventa y construye sistemas o universos con sus propios planetas y mundos desde sus propios referentes de vida. Crea paisajes enraizados en la realidad, pero impregnados de teorías futuristas. El creador dice que un proceso creativo no funciona si no se mira la propia imaginación, hacernos cargo de nuestro *background*, crear es investigar, observar y tocar los entornos, para incidir en ellos. Para crear estas imágenes, dice Puig hay que imaginar todo un sistema de vida, por ejemplo, cómo viviría la gente ahí si estos mundos fueran reales. Crea historias

partiendo de un bagaje, busca referencias y tecnologías actuales para visualizar las consecuencias de la emergencia o colonización de mundos o ambientes usando tecnología imaginaria que podría volverse una realidad en un futuro distante.

Fenomenológicamente, podemos reafirmar que el cuerpo sintetiza la dimensión temporal que se manifiesta por la experiencia vivida, donde el pasado y el futuro se entrelazan en la percepción y la corporeidad, y donde el futuro no es algo que simplemente va a suceder, sino que es construido en nuestra relación con el mundo. Por ello, es que los artistas *Sci-Fi* al crear y especular sobre mundos posibles parten de imaginar universos desde los pro y contras, con el objetivo de estimular la imaginación y especular o buscar soluciones en esos mundos fantásticos.



Albert Ramón Puig. *HEMABIO inc Sphere Labs Savannah plainsCapital planet.*
Personal Sci-fi Universe Project. 2015.



Albert Ramón Puig. *Cargo repair deck Repair Cargo deck Ivythorn Jungle.*
Personal Sci-fi Universe Project. 2015.

Presente y futuro son temporalidades que no se excluyen como dos conciencias, el futuro es conciencia desplazada, porque cada temporalidad no se saben más que proyectándose en el presente y porque estas pueden entrelazarse, aquí es donde se visibiliza la síntesis temporal, pues quien crea está dado y partiendo del sentido de su

propia realidad técnica, es quien da sentido a un futuro porque es quien la vive, quiere decir que este futuro es algo concebido que surge de un presente, de mi presente y de mi pasado y, en particular, de un modo de coexistencia presente y pasado. Retomando a Puig, se sostiene que con los avances tecnológicos él ha imaginado su trabajo en formas nuevas e inmersivas, en paisajes y megaciudades futuristas que especulan complejas arquitectura esféricas: “Edificaciones que contienen el núcleo de la energía generadora y son capaces de enfriarse así mismos, similar a las plantas de energía atómica, en este universo la energía es generada por motores gravitacionales de un material llamado **TRITONITA**, que se usa en todo el sistema planetario” (2024).

La ficción de Edmar Soria en *Memorias desde el Post Antropoceno* propone escenarios en el post antropoceno protagonizado por un ente testigo que narra los hallazgos de los diversos “vestigios arqueológicos” restaurados, y que le ayudan a recuperar la historia de la especie humana a través de la memoria del autónomo IX-HGT-54. La compleja narrativa visual de Soria futuriza más allá de lo inimaginable, los alcances de los escenarios futuribles situándonos en un sublime tecnológico que enfrenta a la imaginación con sus limitaciones; nos anuncia las fronteras de aquello que no es posible imaginar no solo porque no ha sucedido sino que nos enfrenta con la posibilidad de no encontrar o hallar referentes cercanos a lo conocido y entonces la arrogante imaginación se frustra por saber que es limitada. Esta narrativa visual nos hace viajar en el futuro y cuenta historias que van y vienen a través del tiempo, sobre cómo fue dándose la devastación global del planeta a través de la memoria del *autónomo IX-HGT-54* en fechas o siglos posteriores imposibles de asir y posibles por vivificarnos desde la síntesis de la temporalidad.



Las representaciones del *Sci-fi* son especulaciones visuales de un futuro lejano y aparentemente extraño. Se antoja mirar la expansión o extinción de la humanidad; entes máquinas o biomecanoides espaciales pueblan estos paisajes, la presencia humana no existe o aparece cada vez con menos protagonismo, quizá la nueva población nazca en el espacio o con mutaciones genéticas. La tierra quizá sea un paraje hostil e inhóspita debido al cambio climático, pero también será mucho más avanzada tecnológicamente de lo que es ahora. Gracias a los recursos del espacio podríamos asumir que las clases sociales se polarizan por las inequidades biotecnológicas propias de una evolución humana altamente tecnologizada. Pero en todo caso, todo cuanto especulemos, anticipemos o futuricemos es y se ha dado en nuestras experiencias vividas, se ha dado como presente que confluyen como un no-ser: futuro. Para esto, hay que volver a citar a Merleau-Ponty para decir que: “Como mi presente viviente abre hacia un pasado que, con todo, ya no vivo y hacia un futuro que todavía no vivo, que tal vez no viviré nunca, también puede abrir a unas temporalidades, que yo no vivo, y tener un horizonte social, de modo que mi mundo se encuentre ampliado a la medida de la historia colectiva que mi existencia privada reanuda y asume” (440).

A modo de epílogo es preciso apuntar que: tanto Platón, Verne, Valéry o la arquitectura futurista, en fin, todo lo anteriormente dicho, y, por supuesto, las representaciones del *Sci-fi* crean desde sus propios mundos, imaginan desde sus propios contextos, observan sus mismas realidades, especulan con la tecnología, aprecian más allá de lo nunca imaginado, arremeten contra lo no vivido. Crean elaborando síntesis temporales desde lo vivido y lo no vivido como ondas del mismo estímulo. Libros, imágenes, texturas, invenciones, paisajes que reúnen lo antaño con el futuro, resuelven los desplazamientos de un no ser. Para ser en la conciencia en tanto presente. Por eso es por lo que tales representaciones no tienen sentido para nosotros más que porque nosotros «lo somos». Somos quienes las vivificamos en la complejidad de una síntesis temporal porque estamos en, somos de, el pasado, el presente y el futuro, pues hemos entrenado nuestra imaginación a través de la síntesis del tiempo.

Bibliografía

- Merleau-Ponty, Marcel. *La fenomenología de la Percepción*. Planeta Angostini, 1993.
- Montford, Nick. *The Future*, MIT, 2017.
- Olivares, Edmar. *Memorias desde el Post Antropoceno. Esstudios desde la investigación especulativa*. UAM y Editorial Juan Pablos, 2023.
- Waldenfelds, Bernhard. “Tiempo de otros”. *Del tiempo. Perspectivas fenomenológicas*, editado y compilado por M^a Carmen López Saáez y César Moreno Márquez. DYKINSON, 2024.
- Valéry, Paul. *Piezas sobre arte*. La balsa de Medusa, 1999.
- Ramon Puig, Albert. Entrevista. *Victionary. Futuria: Art of the Sci-Fi Age*. Victionary, 2024. URL: <https://www.artstation.com/albertpuig>. consultado el 29 de julio de 2025.

Los artefactos digitales de la IA Generativa: Análisis crítico-tecnológico del impacto sociocultural actual

The digital artifacts of Generative AI: A critical-technological analysis of current sociocultural impact

Edmar Olivares Soria

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Lerma

e.olivares@correo.ler.uam.mx

<https://orcid.org/0000-0002-9317-3255>

Artículo enviado: 30-09-25

Artículo aceptado: 30-11-25

Resumen

El presente trabajo examina, desde una perspectiva crítico-tecnológica, el impacto sociocultural de la IA generativa (GenAI) con énfasis en tres ejes interdependientes: 1) la autoría y la atribución de la propiedad intelectual sobre artefactos digitales generados por modelos IA, 2) la opacidad y licitud del entrenamiento de modelos de propósito general (GPAI) con obra humana, y 3) los efectos laborales y de valoración estética en los diversos entornos y ecosistemas artístico-socioculturales. A partir del análisis metódico de investigaciones, informes internacionales, estudios cualitativos con artistas visuales, posicionamientos sectoriales y el marco regulatorio europeo (AI Act), se sintetiza un panorama de ambivalencia pública y preocupación profesional ante la reutilización de contenidos con y sin derechos de autor para entrenamiento y la potencial erosión de la actividad creativa humana. El análisis contextualiza, además, la rápida institucionalización cultural a nivel internacional, de la GenAI (museos y festivales que la promueven) y plantea preguntas de investigación sobre el tema de la autoría humana y una potencial noción de autoría IA.

Palabras clave: IA generativa, arte digital, GenAI, estética, propiedad artística e intelectual

Abstract:

This paper examines, from a critical-technological perspective, the sociocultural impact of generative AI (GenAI), focusing on three interdependent axes: 1) authorship and the attribution of intellectual property rights over digital artifacts generated by

AI models, 2) the opacity and legality of training general-purpose AI models (GPAI) with human work and 3) the labor and aesthetic valuation effects in diverse artistic and sociocultural environments and ecosystems. Through a methodical analysis of research, international reports, qualitative studies with visual artists, sectoral positions, and the European regulatory framework (AI Act), a panorama of public ambivalence and professional concern emerges regarding the reuse of copyrighted and non-copyrighted content for training and the potential erosion of human creative activity. The analysis also contextualizes the rapid international cultural institutionalization of GenAI (museums and festivals that promote it) and raises research questions on the issue of human authorship and a potential notion of AI authorship. **Keywords:** generative AI, digital art, GenAI, aesthetics, artistic and intellectual property

Planteamiento del problema

En julio del presente año, la SCJN resolvió el Amparo Directo 6/2025, el cual parece tratarse del primer asunto legal al respecto de la autoría IA en nuestro país. En dicho caso se estableció que las obras creadas exclusivamente por inteligencia artificial, no pueden ser consideradas “obras” protegidas por derecho de autor en México, siendo una de las razones principales que sustentan el fallo anterior, la visión de que la autoría es un derecho humano atribuible únicamente a personas físicas y que por lo tanto, bajo la legislación mexicana vigente, la inteligencia artificial (IA) no puede ser reconocida como autora ni titular de derechos morales de autor (Riquelme, 2025). Por otro lado, en septiembre de este mismo año, el titular del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), Santiago Nieto, declaró que no podrá registrarse ante el IMPI, cualquier obra elaborada con IA sin autor humano, bajo el argumento de que dicha institución busca proteger la propiedad intelectual frente a usos indebidos de la IA Generativa, considerando, además, sanciones administrativas por el mal uso al respecto (Saldaña, 2025).

Las declaraciones del titular del IMPI puntualizan algunos aspectos clave que reflejan además, posturas específicas al respecto del problema de la autoría IA en la actualidad; sobre todo en lo que concierne a la disyuntiva de la atribución humano-artificial de la propiedad intelectual, así como el rol de la creatividad y originalidad en cualquier obra: “los derechos de propiedad intelectual solamente le

corresponden a los seres humanos, que son las personas que pueden tener creatividad y originalidad y pueden generar frutos de su inteligencia y no así la inteligencia artificial, estamos con esa visión” (Saldaña, 2025). Del mismo modo, en esa misma declaración, Santiago Nieto afirma que las sanciones previstas responden a una necesidad de “proteger a las mentes creativas mexicanas” y esto se ve reflejado en la iniciativa de la Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial en la cual se prevé la posibilidad de incluir un apartado de procedimientos contenciosos y administrativos para sancionar a alguien que viola derechos de autor a partir del uso de la Inteligencia Artificial (Saldaña, 2025). Un mes antes, en julio del presente año, diversos locutores, artistas, productores y músicos, se manifestaron en el monumento a la Revolución, para exigir regulaciones legales que protejan sus derechos laborales ante el incremento del uso de Inteligencia Artificial (IA) en estos rubros y bajo consignas como: “Lo virtual nos sustituirá con un prompt”, “No quiero el uso ilegal de la IA”, “Apoyo al doblaje de voz sin inteligencia artificial”, “La IA no reemplazará nuestra voz” y “La IA no es voz, la voz es arte, emoción y humanidad” (Arochi, 2025).

En este contexto, el presente trabajo tiene como objetivo, a partir de un análisis de diversos contextos, reportes, investigaciones y manifestaciones socio-culturales a nivel global, identificar y analizar los elementos fundamentales que conforman la problemática de la IA generativa. Se busca enfocar la identificación de los elementos de dicha problemática, al plano específico de la percepción de los creadores artísticos y la comunidad cultural humana al respecto de: a) la idea de la autoría respecto a los productos digitales generados por los modelos IA, b) el desplazamiento laboral y la afectación de la figura del creador humano dentro del mercado laboral creativo artístico-cultural ante el uso creciente de los productos digitales *genAI* y c) la opacidad de los mecanismos de adquisición de data masiva para el entrenamiento de dichos modelos (*web scrapping*), por parte de las compañías desarrolladoras de estos modelos. A partir de la identificación de dichos elementos, el presente trabajo busca generar un marco contextual reflexivo que detone cuestionamientos puntuales que permitan a su vez, establecer líneas específicas para subsecuentes temas de investigación especializada, para así, generar una formulación rigurosa del problema en cuestión, en un futuro cercano.

Antecedentes tecnológico-computacionales

La Inteligencia Artificial Generativa, IA Generativa o *GenAI*, constituye un subcampo del aprendizaje automático (*Machine Learning*) y el aprendizaje profundo (*Deep Learning*) que se enfoca en el desarrollo de modelos capaces de aprender la

distribución de probabilidad subyacente de un conjunto de datos de entrenamiento para, posteriormente, sintetizar nuevos artefactos digitales que sean estadísticamente plausibles bajo dicha distribución (Zewe, 2023). A diferencia de otros paradigmas de la IA, cuyo objetivo principal es la predicción o clasificación (la denominada IA discriminativa), la IA Generativa se centra en la creación de contenido original multimodal (texto, imágenes, audio, video o código de software), que mantiene características estructurales y semánticas en común, con los datos con los que fue entrenada, pero, sin ser una réplica directa de ninguna muestra existente (Ruthotto & Haber, 2021). La tarea central de los modelos generativos IA radica en entrenar una arquitectura de aprendizaje profundo que aproxime una distribución de probabilidad $P(X)$ que es típicamente compleja, de alta dimensionalidad y de la cual solo se dispone de un conjunto finito de muestras (el conjunto de entrenamiento); de modo tal, que el modelo pueda extraer las características subyacentes de la estructura fundamental, así como la distribución de los datos para poder generar salidas completamente nuevas pero que mantenga las características fundamentales de la data de entrada, es decir, salidas, cuya estructura tenga adherencia a las distribuciones estadístico-probabilísticas y estructurales, implícitas en la data de entrada.

Este proceso pone de manifiesto, una tensión inherente al diseño y la evaluación de cualquier arquitectura generativa. Dicha tensión está asociada a la búsqueda del equilibrio entre la plausibilidad y la novedad en el sentido de que, desde la perspectiva computacional, un modelo generativo debería poseer capacidades de salidas lo suficientemente creativas como para producir resultados novedosos y no vistos previamente, pero al mismo tiempo, debe estar lo suficientemente restringido o “influenciado” por la distribución aprendida (de la data de entrenamiento) para garantizar que dichos resultados sean coherentes, realistas y plausibles.¹

Para comprender el contexto actual de los modelos generativos, es necesario no sólo comprender el desarrollo histórico computacional de estos modelos, el cual data desde los primeros Autoencoders hasta los actuales modelos de Difusión, pasando por supuesto por los modelos autorregresivos y las redes adversariales generativas (GAN), sino, recordar que al día de hoy, los modelos fundacionales modernos forman de cierto modo, la base fundamental detrás de las capacidades de los diversos tipos de modelos generativos. Estos procesos que permiten la refinación de modelos específicos a partir de los modelos fundacionales se han logrado de

1 Dicho de otro modo, desde el punto de vista de la evaluación creativa de sus salidas, un modelo que simplemente memoriza y reproduce muestras del conjunto de entrenamiento, fracasaría en los requerimientos de novedad, mientras que un modelo que genera ruido aleatorio o artefactos incoherentes fracasaría en la prueba de plausibilidad o coherencia.

manera significativa a través de metodologías específicas como el *transfer learning*, implementada por técnicas como el fine-tuning. En un proceso de este estilo (*fine tuning*), modelo pre-entrenado a gran escala (con data multimodal a nivel masivo), se adapta a una subtarea específica (*downstream task*), utilizando un conjunto de datos mucho más pequeño y etiquetado para esa tarea; proceso a través del cual, se elimina, por ejemplo, la necesidad de que en escenarios específicos, cada investigador o empresa, entrene un modelo de miles de millones de parámetros desde cero, evitando así la imposibilidad de acceder a recursos computacionales masivos.

En ese sentido, en este contexto actual del que se habla, el auge y la adopción a nivel global de la IA Generativa es definitivamente ingente desde el punto de vista del consumidor promedio. Por ejemplo, se estima que la base de usuarios global de los diversos modelos de la IA Generativa se acerca a los dos mil millones de personas; el epicentro de este ecosistema de consumo lo constituye la plataforma ChatGPT. Esta plataforma digital atrajo a 525.9 millones de visitantes únicos en marzo de 2025 y mantiene una cuota de mercado dominante del 62.5%. Por su parte, plataformas como Claude y Gemini, aunque tecnológicamente competitivas, siguen a una distancia considerable en términos de tráfico de usuarios (Carolan *et al*, 2025). Para el caso de los consumidores en el ámbito corporativo, según datos de diversos análisis de mercado, el 92% de las empresas de la lista Fortune 500, ya utilizan la tecnología de OpenAI en alguna capacidad, mientras que el porcentaje de organizaciones que utilizan IA Generativa, en al menos una función empresarial se ha incrementado en poco más que el doble en un año, pasando del 33% en 2023 al 71% en 2024.

Estos datos revelan, al menos desde un panorama general, que la integración de la IA (tanto en sus versiones LLM como de modelos específicos generativos de imagen-texto-video-audio) se ha disparado a niveles que cubren regiones globales y que su integración en la cotidianeidad es indudable. Al día de hoy, los modelos GPAI² multimodales dominantes en el mercado son: GPT-4o (OpenAI), Mixture-of-Experts (MoE), Claude 3 (Anthropic), Claude 3 Opus, Gemini 2.5 Pro (Google) y LLaMA 3 (Meta), (Nawaz, 2025). Por su parte, los modelos dominantes al respecto de la generación de imagen y los cuales han permitido los niveles tan destacables de fotorealismo son: DALL-E 3 (OpenAI), Midjourney v6, Stable Diffusion 3 (Stability AI) y los Multimodal Diffusion Transformer (MMDiT) (Lukan, 2025).

2 Las siglas GPAI corresponden al término General Purpose AI models (modelos IA de propósito general) y se definen dentro de la EU AI Act, como *cualquier modelo entrenado utilizando más de 10²³ FLOPS (operaciones en coma flotante por segundo) y capaz de generar salidas de lenguaje (texto/audio), de texto a imagen o de texto a vídeo.*

Panorama internacional al respecto de la IA

Por supuesto, la sensación de preocupación, malestar, incluso de desacuerdo y rechazo en torno al caso específico de la IA Generativa y los modelos GPAI, se manifiesta de manera compleja en diversos escenarios geográficos. Por ejemplo, el *Ipsos AI Monitor 2025*, el cual está conformado por estudios realizados en 30 países (dentro de los cuales está incluido México), señala que algunos puntos clave de los análisis obtenidos están asociados con la relación tensión-emoción que está operando en la sensación social al respecto del incremento del uso de la IA en diversos ámbitos que incluyen, además de los más comunes, el uso de artefactos digitales *GenAI* en *branding*, preocupaciones al respecto del uso o exposición de datos sensibles, así como temas de desplazamiento laboral. Se dice en dicho estudio que, el 50% de la población encuestada se muestra emocionada por los bienes y servicios ofrecidos por la IA en comparación al 53% que declaran nerviosismo al respecto, aunado al hecho de que el 54% declara que confían en que sus gobiernos establezcan políticas regulatorias responsables. El 48% de dicha población encuestada dice confiar en que las compañías que usan IA, pues creen que manejan sus datos de manera segura, mientras que el 31% piensa que el mercado laboral mejorará debido a la IA. En contraste con el 35% que opina lo contrario, es decir, que el incremento en la integración de la IA empeorará las condiciones generales del mercado laboral. En este último tema, se advierte que el 38% piensa que su trabajo personal se verá beneficiado mientras que el 16% piensa que éste empeorará.

Lo anterior muestra un panorama interesante al respecto de lo reportado dos años antes en el *Global Views on AI* (Ipsos, 2023), en donde se observa que, de manera global, el 54% de la población entrevistada concuerda en que los bienes y servicios IA tienen más beneficios que inconvenientes, mientras que el 52% se siente nervioso y/o temeroso al respecto del incremento general de la IA en la cotidianidad. Por su parte, el 57% prevé que la IA cambie o mejore la forma en la que realizan su trabajo, mientras que el 36% espera que la IA los reemplace en sus ocupaciones laborales.

El informe del Pew Research Center (2025), analiza encuestas realizadas a 5,410 adultos en EE. UU. (agosto de 2024) y a 1,013 expertos en IA (ago–oct 2024), además de 30 entrevistas en profundidad. La brecha de entusiasmo es marcada: 56% de expertos prevé un impacto positivo de la IA en EE. UU. en los próximos 20 años, frente a 17% del público general que opina lo mismo. Asimismo, 47% de expertos se declara más entusiasmado que preocupado, contra 11% en el público general al respecto del mismo tema, mientras que, 51% de los adultos se sienten más preocupados que entusiasmados (vs. 15% en expertos). En beneficios personales, el 76% de expertos declara creer que la IA les beneficiará (15% que les dañará), mientras que, entre

adultos, el 24% prevé beneficio y el 43% perjuicio. Finalmente, al respecto del mercado y la ocupación laboral se reporta que el 73% de expertos anticipa un efecto positivo.

De lo global a lo cultural-artístico

Para el caso más específico de los artefactos digitales *GenAI* enfocados en el contexto creativo-cultural-artístico, en Zhang (*et. al.* 2025) se analizan 22 entrevistas en profundidad con artistas digitales asociados a la ilustración y el *concept art*. En dicha investigación se identifican temas predominantes de aversión tales como: “IA no ética” (asociada a entrenamiento con datos sin consentimiento y explotación del trabajo artístico: 17 de 22 ~ 81%), falta de agencia de la herramienta (por ejemplo, de baja intencionalidad: 13 de 22), carencia de expresividad humana (81%), pérdida de control del proceso (38%), falta de experimentación (43%) y homogeneidad estilística. Los autores reportan también que, aunque los entrevistados reconocen la destacable potencia estética y calidad visual de las imágenes GenAI (32%), éstos mismos declaran una falta de originalidad y expresividad humana, subrayando, además, riesgos latentes asociados al desplazamiento laboral y a la disminución de la habilidad artística *per se*. Ali y Breazeal (2018) realizaron un análisis sobre una línea similar a partir de interacciones en redes sociales y entrevistas con artistas visuales, en donde reportan que si bien se observa un sentimiento positivo al respecto del potencial de la IA Generativa para visualizar la imaginación y servir como herramienta de *brainstorming* colaborativo, existe también una aversión notable hacia la misma, derivada, predominantemente, por la percepción de que sus estilos y obras han sido utilizados sin su consentimiento para entrenar modelos IA. Esto se ve reflejado, además, en una creciente desconfianza, por parte de dichos actores hacia las plataformas tecnológicas, así como una renuencia a compartir su trabajo en línea por miedo al uso no consentido de su obra.

Las preocupaciones en el contexto socio-cultural al respecto del creciente incremento en el uso generalizado de la IA Generativa dentro de las prácticas creativo-artísticas, es un tema que está claramente correlacionado con las percepciones de aversión o aceptación antes descritas:

Si bien el arte generado por IA ofrece nuevas posibilidades creativas, también produce preocupaciones éticas, económicas y de sustentabilidad social, particularmente al respecto del desplazamiento de los artistas humanos, la propiedad intelectual y la preservación cultural... El avance de la tecnología IA en el arte, va acompañado de asuntos éticos y sociales que influyen profundamente los valores de los individuos

que crean arte, generando cuestionamientos acerca del significado de las actividades creativas. (Bao, 2025)

Sin embargo, como es de esperarse, el panorama respecto al descontento generalizado en los entornos socioculturales a nivel global por la incorporación de la IA Generativa en diversos ámbitos y aspectos en distintas disciplinas y profesiones no es mínimo ni homogéneo. Por ejemplo, a nivel corporativo, tres de las más grandes compañías disqueras multinacionales (Sony Music, Universal Music Group y Warner Records) solicitaron multas por hasta \$150,000.^{oo} USD en contra de las conocidas compañías IA, Suno (suno.com) y Udio (udio.com), acusándolos de copiar sin consentimiento 662 y 1670 canciones, respectivamente, para entrenar sus modelos generativos de música, infringiendo, con ello, derechos de propiedad intelectual de manera masiva (Brittain, 2024). Por otro lado, en junio del presente año, la compañía de archivo video-fotográfico *Getty Images* (gettyimages.com) interpuso una demanda en una corte en Londres en contra de Stability AI, la muy conocida compañía que desarrolló *Stable Difussion* a partir precisamente de la investigación en torno a los modelos de difusión³ (Chan & O'brien, 2025), los cuales como se mencionó con anterioridad, han marcado hasta el día de hoy, el que podría ser quizá el estándar más alto en torno a la calidad visual de imagen GenAI. De acuerdo con lo dicho por la compañía *Getty Images* para el desarrollo de *Stable Difussion*, se incurrió en una “flagrante infracción” debido a la incorporación sin consentimiento de su colección fotográfica a una escala masiva para el dataset de entrenamiento de dicho modelo:

Getty representa el trabajo de casi 600,000 creadores de contenido a nivel global. Esta compañía alega que Stability entrenó sus modelos de generación de imagen a partir de su vasta base de datos de fotografías con copyright. Como resultado, el programa *Stable Difussion*, genera imágenes aún con las marcas de agua de Getty. (Boot, 2025)

Resulta interesante en este contexto, algunas de las contra declaraciones que Stability interpuso al respecto de dicha demanda:

Stability AI ha declarado que la demanda por infracción de derechos de autor interpuesta por la agencia fotográfica internacional Getty Images,

3 Junto con los correspondientes desarrollos de DALL-E (Open AI), Midjourney e Imagen (Google), todos ellos también basados en dichos modelos de difusión.

constituye una «amenaza manifiesta» para el sector de la IA generativa... alegando que Getty estaba utilizando vías legales “fantasiosas” y gastando aproximadamente 10 millones de libras esterlinas para luchar contra una tecnología que temía que fuera “una amenaza existencial” para su negocio. (Booth, 2025)

El problema del corpus del dataset de entrenamiento

Estos ejemplos permiten perfilar el presente trabajo hacia uno de los puntos claves y de gran relevancia en cuanto a la tensión existente entre las diversas perspectivas y visiones en torno a la IA Generativa y que tiene que ver precisamente con el origen del corpus del dataset de entrenamiento de los modelos GPAI. Las visiones más extendidas y aceptadas mediáticamente parecen estar asociadas con supuestos que incluyen percepciones de uso no autorizado de obra de artistas multimedia para formar dichos corpus, erosión de oficios por posible masificación de “estilos” (debido o relacionado directamente con el punto anterior), opacidad en las fuentes de dichos datasets y la necesidad de políticas públicas regulatorias que protejan el mercado laboral y la propiedad intelectual de los creativos humanos.

Por ejemplo, hacia julio del 2024, El Parlamento Europeo y el Concilio de la Unión Europea publicaron el Reglamento (UE) 2024/1689 (*AI Act*) en el que se establece un marco jurídico uniforme y de enfoque basado en riesgos para el desarrollo, comercialización, puesta en servicio y uso de sistemas de IA en la UE; esto, con el objetivo de proteger derechos fundamentales y garantizar confianza sin frenar la innovación al respecto de dicha tecnología. En esta *AI Act*, la cual entró en vigor en agosto del 2024 y que tiene validez hasta agosto del 2026, se clasifican los usos de IA en cuatro niveles de riesgo: 1) inaceptable, 2) alto, 3) limitado y 4) mínimo, y se incluye, además, una lista cerrada de prácticas prohibidas por riesgo a la seguridad o a los derechos entre las que destacan: manipulación subliminal dañina, explotación de vulnerabilidades, social scoring, evaluación individual de riesgo de delito, etc. (UE AI Act, 2024).

Uno de los puntos notables —en el contexto del presente trabajo— de esta *AI Act* está relacionado con las obligaciones que se imponen sobre los proveedores de los modelos GPAI, tales como el hecho de que deben mantener pública tanto su documentación técnica detallada como su información sobre la data de entrenamiento utilizada, así como ajustarse a las leyes de copyright de la UE y compartir información con reguladores y usuarios finales:

Específicamente, el artículo 53(1)(d) de la *AI Act*, requiere que los proveedores GPAI, publiquen un resumen lo suficientemente detallado del contenido utilizado para entrenar el modelo, de acuerdo a una plantilla establecida por la Oficina AI, incluyendo data protegida por la ley copyright. (Braun & Benizri, 2025)

Sin embargo, y a pesar de ser un esfuerzo histórico y de gran relevancia en el contexto de políticas públicas culturales, la asociación EVA (*European Visual Artists*) publicó una carta de postura colectiva ante esta *UE AI Act* en la que entre otras cosas plantea que dicho documento no representa una protección significativa de los derechos de propiedad intelectual en el contexto de la IA Generativa y que las opiniones de los principales beneficiarios a los que estas disposiciones pretendían proteger han sido ignoradas en gran medida. Concluyendo, además, con la idea de que dicha Acta: “beneficia exclusivamente a los proveedores de modelos de IA general que infringen continuamente los derechos de autor y derechos afines para crear sus modelos” (EVA, 2025).

La SoA⁴ de Reino Unido publicó en 2024, los resultados de su encuesta global en la que, entre otras cosas, se reporta que un tercio de los traductores miembros y un cuarto de los ilustradores, quienes también forman parte de esta sociedad, están perdiendo su trabajo debido a la IA generativa. Del mismo modo, se reporta que existe un consenso casi unánime de la necesidad urgente de una implementación regulatoria para la IA generativa, basada en los principios de transparencia y consenso (SoA, 2024).

Dentro de este mismo contexto, resalta también la llamada, *Ai Training Statment* (aitrainingstatement.org/), que es una iniciativa internacional, la cual hasta el día de hoy lleva poco más de 50,000 firmas de particulares y varias decenas de firmas de representantes y CEO's de numerosas compañías, y que busca justo eso, plantear una postura global al respecto del uso de obra humana para el entrenamiento de modelos de IA Generativa: “El uso sin licencia de obras creativas para entrenar la IA generativa es una amenaza grave e injusta para el sustento de las personas que están detrás de esas obras, y no debe permitirse”. Un ejemplo más de las posturas a nivel sociocultural al respecto del contexto que se ha venido discutiendo hasta ahora, está anclado en la *European Writers Council* quienes a través de una carta colectiva, solicitan a legisladores europeos, transparencia por parte de las compañías desarrolladoras de IA y respeto expreso hacia los derechos de autoría y propiedad intelectual de la obra creativa humana, con respecto explícito, a los procesos de entrenamiento de los modelos GPAI:

4 Que por sus siglas en inglés significa, Society of Authors, es la asociación más grande en Reino Unido que reúne a todo tipo de escritores, ilustradores y traductores literarios.

Hoy en día, los modelos de IA generativa se han entrenado sin ninguna transparencia sobre los trabajos y los datos personales de nuestros miembros, recopilados y copiados de Internet sin autorización ni remuneración alguna para los creadores a los que representamos. Los contenidos manipulados por la IA también suponen una amenaza significativa para los valores europeos, incluida la democracia y la diversidad cultural, así como para la reputación y los derechos morales de nuestros miembros y la confianza de los ciudadanos en la veracidad de los contenidos digitales. (EWC, 2025)

Hacia la formulación de las bases de un marco contextual analítico

A partir del contexto descrito, es posible identificar al menos tres cuestiones fundamentales que ilustran la complejidad de la problemática sociocultural alrededor de la IA generativa. A continuación, se plantean algunas preguntas críticas derivadas de dichas cuestiones con el fin no sólo de orientar la presente discusión, sino de establecer los ejes centrales para formular el marco contextual mencionado al inicio de este trabajo:

- ¿Es ético o al menos aceptable que las compañías desarrolladoras de IA generativa utilicen datos masivos de origen público (con o sin *copyright*), sin consentimiento expreso de sus autores?
- Si se concluye que entrenar modelos con obras protegidas sin permiso es éticamente cuestionable (o incluso ilegal en ciertos aspectos), ¿en qué medida limitar esa práctica frenaría o retrasaría el avance tecnológico de la IA? Dicho de otro modo, ¿es deseable –y socialmente aceptable– imponer restricciones fuertes al uso de grandes volúmenes de datos, aun si eso ralentiza la evolución, investigación y desarrollo de esta tecnología emergente? ¿Cuáles serían las consecuencias a corto y mediano plazo de una desaceleración significativa de la investigación IA y el desarrollo tecnológico actual, en este inicio de la era agéntica?
- Derivado directamente del punto anterior, claramente, más allá de la investigación teórica, resulta claro que no habría sido posible desarrollar y desplegar (ciclo de vida completo del modelo) tanto los grandes modelos fundacionales como los GPAI (tanto LLM como Generativos) de los que gran parte de la población disfruta hoy sin haber recurrido al *web scraping* de data masiva antes descrito.
- Derivado, a su vez, de estos dos últimos puntos, en el escenario en el

cual, el desarrollo tecnológico de la IA es no solo deseable sino necesario (por sus beneficios potenciales en campos como la medicina, la ciencia, la educación, etc.), ¿se podrían establecer regulaciones para el uso de datos masivos que logren un equilibrio entre la innovación y la protección de la propiedad intelectual, pero que al mismo tiempo, no ahoguen ni limiten la actividad de las empresas desarrolladoras de IA debido precisamente, entre otras cosas, a desbalances entre pagos e ingresos?

Vemos entonces, que tal y como se mencionó anteriormente, el panorama al respecto del creciente uso sociocultural de la IA generativa es sumamente complejo y está compuesto por una también, sumamente intrincada y compleja red de interacciones heterogéneas que establecen diversas posturas y visiones acerca de dicho fenómeno:

El problema se centra en realidad en dos áreas: el impacto industrial (*copyright*, trabajo, y salarios) y la amenaza a la importancia percibida del trabajo creado por el ser humano. Estas preocupaciones dependen del valor persistente del componente humano esencial de un producto mediático, tanto en su creación como en su recepción. (Bender, 2025).

Se afirma que estas interacciones son altamente complejas no sólo por lo planteado y descrito hasta ahora (lo cual ha estado enfocado casi en su totalidad, hacia las sensaciones de aversión, rechazo o recelo en torno a la IA Generativa), sino porque, claramente, existe el otro extremo. Este polo opuesto corresponde al de todas aquellas posturas visiones y perspectivas que no sólo aceptan el uso de la IA Generativa para el desarrollo de artefactos artístico-culturales y su correspondiente incorporación en los diversos entornos, contextos y circuitos socioculturales, sino de todas las prácticas que abrazan e incentivan esto; incluso de manera indiscriminada y hasta cierto punto, irreflexiva o impulsiva.

En este sentido, son notables el número de instituciones culturales, festivales de arte y eventos similares a nivel internacional, que han incluido dentro de sus líneas curatoriales o líneas temáticas al denominado AI Art en diversas modalidades que incluyen imagen, video, música y texto. Este fenómeno de adopción/integración de los artefactos digitales GenAI se ha disparado considerablemente y a un ritmo bastante acelerado sin dejar lugar a una reflexión realmente crítica y profunda sobre el fenómeno, y que si bien puede entenderse como una estrategia cultural para adaptarse y reaccionar a los diversos intereses y exploraciones estéticas de ciertos sectores de la

comunidad artístico-cultural, también es cierto, que pareciera ser que a través de estos mecanismos, se incentiva del mismo modo una suerte de invisibilización u omisión en torno a las numerosas problemáticas que este fenómeno produce dentro de los mismos contextos ya mencionados. Festivales insignia en el arte digital como el Ars Electronica (ars.electronica.art/prix), el Lumen Prize (lumenprize.org) o el Photo Brussels 2025, entre otros, no sólo aceptan dentro de sus convocatorias al AI Art, sino que a menudo los integran dentro de la misma categoría de competición que obras de arte digital humanas.

En nuestro país y Latinoamérica, cada vez son más las instituciones, centros y museos de arte que integran dentro de su agenda, exhibiciones y eventos enfocados en posicionar a nivel acelerado, al artefacto digital GenAI como un objeto estético. Este escenario establece una postura clara en la cual se validan dichos artefactos sin ninguna reflexión o diálogo crítico que permita sopesar y pensar en todas las posibles consecuencias de ello. Bajo argumentos bastante tradicionales y ortodoxos propios del arte conceptual, el arte contemporáneo y el arte multimedia, pareciera ser que las razones curatoriales-estéticas de estas decisiones, buscan justificar más que ahondar e investigar el fenómeno a fondo.

Uno de los principales puntos de discusión que no se abordan y se pasan por alto, o, en su caso, se dan por sentados, es si los artistas que se apropian de dichos artefactos digitales y los reclaman como “obra propia”, pues realmente pueden considerarse los autores de la misma, y, en este sentido, el problema se complejiza aún más puesto que entonces es necesario investigar de manera seria la problemática, no sólo de la autoría de dichos objetos sino de los derechos de propiedad intelectual. Si bien ahondar en este tema queda fuera de los alcances del presente trabajo, vale la pena plantear un par de reflexiones al respecto. Por ejemplo, en Fritz (2025) se lee lo siguiente:

Aunque no existe una definición unificada de autoría en la Unión Europea, ya sea en legislación o en la CJEU (Corte de Justicia de la Unión Europea), el concepto puede ser referido a una persona natural, i.e. a un ser humano quien, al menos en cierta medida, ejerce un juicio subjetivo en la composición de una obra y tiene control sobre su ejecución. Para ejercer el juicio subjetivo en la composición de la obra, el creador debe hacer algo más que limitarse a imaginar la idea general.

¿Por qué se dice que las justificaciones por parte de las instituciones culturales que incentivan la IA generativa son superficiales y sin el suficiente nivel de profundidad en su reflexión crítica? Porque la mayoría de los argumentos que se

plantean al respecto, afirman (sin manera clara de comprobación ni un análisis de suficiente rigor) que el hecho de que los artistas introduzcan los prompts para producir los artefactos digitales GenAI, implica ya por sí mismo, un acto creativo. Esto se fundamenta comúnmente bajo el también tradicional, recurrente e, incluso, desgastado discurso del arte, de que es la *idea*, el eje directriz de valoración de una obra artística y que, por lo tanto, los medios a través de los cuales se concluye la obra no poseen demasiada importancia o peso dentro de la apreciación estética final.

Otro elemento sustancial de esta discusión radica en el nivel de involucramiento del agente humano para la generación de la obra y si el prompt puede ser considerado lo suficientemente significativo como para que el artista se apropie del resultado y lo reclame como suyo. Dicho de otro modo, la cuestión a este respecto radica en establecer si la interacción Humano-Máquina a través de la interfaz establecida (el prompt) tiene el suficiente nivel de involucramiento humano como para poder considerar que el resultado es un producto atribuible al usuario humano. Por supuesto, de nuevo el argumento más recurrente y también hasta cierto punto superficial, radica en la comparación (ya clásica en este momento) que se hace con la introducción de la cámara fotográfica y la fotografía en sí misma como práctica artística. Sin embargo, de nuevo, este tipo de analogías no toman en cuenta ni la naturaleza contextual histórica (situacional) de la tecnología, ni la comparativa del desarrollo acelerado de la misma y mucho menos, el hecho de que los modelos GPAI son entes tecnológicos nunca vistos con capacidades multimodales y de autonomía, nunca vista en otro dispositivo tecnológico. En este sentido, surgen diversos cuestionamientos que debería ser preciso atender al respecto de esta integración tan acelerada de los artefactos digitales genAI, por parte de los diversos espacios y contextos artístico-culturales a nivel global. Esto, si es que realmente se quiere desarrollar una reflexión teórico-estética profunda y que no respondan a políticas culturales reactivas; entre dichos cuestionamientos, quizá algunos de los más relevantes dentro del contexto del presente trabajo pudieran ser ejemplo lo siguiente:

- Si se asume y se otorga que los usuarios que introducen los prompts en los modelos GPAI son los autores de los artefactos digitales que se generan, entonces, dentro del contexto académico, por ejemplo, los estudiantes que realizan tareas o trabajos de investigación completamente a través de modelos generativos; por tanto, ¿podrían asumirse como autores de dichos productos y por lo tanto, debería el sistema educativo aceptar como válido dicho producto para la evaluación académica?

- Si se asume y se otorga que los usuarios que introducen los prompts en los modelos GPAI son los autores de los artefactos digitales que se generan, entonces, las grandes empresas y corporativos dentro de la cultura digital y el entretenimiento podrían prescindir de manera desmedida (como se está empezando a observar) de los diversos recursos humanos encargados en áreas específicas como animación, postproducción, diseño sonoro, identidad visual, etc. al incorporar estas herramientas cotidianamente en sus flujos de trabajo. Esto derivaría a cuestionamientos como: ¿Sería esto deseable y ético? ¿Se buscaría frenar el uso corporativo y sólo se justificaría el uso individual de los artistas? ¿Cómo y dónde podría dibujarse la línea divisora?
- Si por un lado, un sector de los artistas y diversos actores culturales, exigen transparencia y remuneración bajo la visión de que sus obras han sido utilizadas sin su consentimiento para el entrenamiento de los modelos GPAI, pero, por otro, algún otro sector del arte y los contextos culturales utiliza dichos modelos para generar productos que después serán colocados en el mercado del arte (llámese galería, exhibición, festival, etc.), atribuyéndose, además, la autoría de dichos artefactos digitales. Con lo cual ¿no están estos últimos, cooperando y contribuyendo a las condiciones de “robo” de obra y erosión laboral de la que el primer sector se aqueja? ¿Existirán algunos casos en los cuáles haya artistas que se quejen del “robo” de su obra para el entrenamiento de modelos GPAI y que al mismo tiempo usen dichos modelos para beneficio propio en el contexto ya descrito?
- Si por un lado, un sector de los artistas y diversos actores culturales, denuncian que su obra ha sido utilizada sin su consentimiento para el entrenamiento de los modelos GPAI, exigiendo además, marcos legales para la transparencia y remuneración correspondiente y, por otro, las diversas instituciones y organismos artístico-culturales a nivel internacional, no sólo incentivan, sino que promueven e impulsan la práctica de la IA generativa dentro de sus discursos curatoriales y líneas temáticas. Ante esto viene bien preguntarse: ¿no están dichas instituciones, contribuyendo de manera directa a la problemática de la que se aqueja el primer grupo de actores culturales en cuestión?

Entre el descontento y las complejidades normativas

El panorama de la producción y el consumo tecno-socio-cultural de los artefactos digitales GenAI se presenta al día de hoy como un escenario compuesto por interacciones, percepciones y visiones no sólo no homogéneas sino sumamente complejas. Esta complejidad como ya se observó, parece estar contenida entre dos extremos asociados a una suerte de graduación que puede corresponder de manera más o menos directa con el grado de aversión a la tecnología en cuestión. Si se asume que el extremo izquierdo corresponde a un punto de aversión total a la GenAI y el extremo derecho a un punto de aceptación total de la GenAI, es posible vislumbrar un espectro continuo que contiene todas las posturas socio-culturales al respecto del uso de la GenAI en temas asociados a lo creativo-cultural-artístico; incluyendo aquellas visiones completamente neutrales.

En la región del extremo izquierdo (de aversión total hacia la IA generativa) es posible encontrar a todos aquellos artistas, creadores y agentes culturales que se manifiestan en contra de las obras GenAI fundamentalmente por dos de las premisas ya planteadas. La primera tiene que ver con el hecho de que consideran inaceptable que su obra se utilice sin consentimiento para entrenar los modelos GPAI debido a que perciben esto, no sólo como un robo o plagio de su estilo personal, sino principalmente quizá, debido al uso sin consentimiento y no remunerado de su obra. La segunda premisa está asociada con el miedo al desplazamiento laboral y la pérdida de valor de su trabajo a medida que estos artefactos digitales continúen proliferando más y más en los circuitos culturales y mercados del arte. Esta segunda premisa implicaría, además, que la automatización del acto creativo reduciría la demanda en el sentido de que el reconocimiento y la apreciación (y por lo tanto la valorización y la remuneración) del arte producido por humanos se vería disminuida ante la adopción masiva de los artefactos digitales GenAI en los diversos contextos artístico-socioculturales. Esta última preocupación podría replantearse del siguiente modo: Si los artefactos digitales genAI continúan multiplicándose masivamente y mejorando en calidad, al ritmo tan elevado como hasta ahora, ¿podría llegar el momento en que la apreciación estética y el valor de las obras creativas humanas se vean desplazadas dentro de los diversos contextos socioculturales que implican desde los niveles de las grandes empresas (disqueras, productoras cinematográficas, etc.) hasta los niveles de los circuitos cultural-artísticos (colectivos e individuales)?

De entre las probables y numerosas variables que podrían influir en surgimiento del escenario anterior, podrían considerarse las siguientes:

1. Dificultad por parte del público consumidor en diferenciar arte humano del arte IA, tomando en consideración la acelerada mejora continua de los modelos generativos no sólo en cuestiones de fotorealismo (o de calidad sonora o audiovisual para el caso de aplicaciones text2video), sino al respecto de sus capacidades de aprender e imitar diversos estilos.
2. La saturación del mercado cultural con artefactos digitales GenAI, que en dicho contexto, no sólo podrían reducir la visibilidad de la obra creativa humana, sino que lógicamente, podrían reducir los espacios para ésta, en el sentido de la facilidad e inmediatez para producir dichos artefactos GenAI.
3. Al respecto del punto anterior, esta saturación no estaría provocada únicamente por el flujo informacional de estos artefactos digitales GenAI en la web, sino, como ya se vio anteriormente, estaría respaldado, además, en el contexto de la “fiscalidad”, por el alarmante creciente número de instituciones, organismos y entidades artístico-culturales que no sólo han abrazado estas expresiones, sino que las incentivan e impulsan de manera indiscriminada e irreflexiva.
4. Un cambio sociocultural gradual pero continuo sobre las percepciones estéticas generalizadas, donde, debido a la constante mediación tecnológica y la saturación descrita en el punto anterior, surja una especie de masificación estilística que privilegie desde el punto de vista estadístico por encima de la obra humana, a lo que estaría más presente en el flujo informacional audiovisual de la sociedad en general, es decir, los artefactos digitales GenAI.

Con el objetivo de finalizar el presente trabajo se enlistan a continuación, una serie de planteamientos clave que abonan de manera directa a la formulación de un marco contextual que permita abordar la compleja problemática de la IA Generativa en el contexto sociocultural-artístico y, en particular, a lo referente en el escenario potencial de desplazamiento de la apreciación estética y el valor de las obras creativas humanas. Esto presupone, además, regresar de nuevo a uno de los temas centrales de la presente discusión y que fue el punto medular subyacente con el que se abrió este trabajo, la noción de autoría:

1. El problema de la autoría IA: ¿cuáles son los conceptos fundamentales que definen la noción de autoría? ¿es la noción de autoría, exclusivamente humana? ó ¿sería posible plantear y desarrollar un marco teórico firme para establecer la noción de autoría IA? Dicho de otro modo, ¿podría un agente/sistema/ente artificial considerarse autor de los productos que genera?

2. El problema de la autoría sociocultural y la propiedad intelectual al respecto de obras hechas con IA. A partir del contexto legal, la noción de propiedad intelectual y la contextualización tecno-socio-cultural actual al respecto, ¿a quién debería atribuirse la autoría de las obras realizadas mediante IA generativa (investigadores científicos-desarrolladores de tecnología vs usuarios o intermediarios de servicio)? ¿es válido desde el punto de vista legal y ético, cuando las personas se apropian total o parcialmente de los artefactos digitales genAI, obteniendo algún tipo de beneficio directo en el proceso?

3. La propiedad intelectual IA. Partiendo del inciso anterior, ¿podría desarrollarse un marco legal que problematice de manera profunda, la noción de propiedad intelectual de un artefacto digital IA de modo tal que se considere autoría legal de un agente/sistema/ente artificial?

4. La tensión existente entre la obra creativa humana y la obra realizada mediante IA. En el contexto tecno-socio-cultural actual ¿cuáles son los mecanismos emergentes sociales e institucionales que validan el uso y apropiación humana (en términos de propiedad intelectual) de los artefactos digitales GenAI? ¿Cuáles son las diversas formas de consumo socio-cultural que se incentivan y propician al respecto de los artefactos digitales GenAI, a partir de dichos mecanismos? ¿Cómo podría desarrollarse un marco teórico formal que integre y explique las diversas miradas, perspectivas y formas de apreciación estético-cultural de artefactos digitales genAI?

5. Hacia la distinción entre obra humana y obra IA. A partir de este potencial marco teórico mencionado en el punto anterior, ¿sería posible plantear una distinción clara y significativa entre la obra creativa humana, la obra creativa asistida por computadora y la obra creativa derivada de los modelos generativos IA de modo tal que se disuelvan o disminuyan las tensiones existentes en la actualidad?

Conclusiones

En este trabajo se realizó un análisis crítico sobre el impacto sociocultural de la creciente integración de la IA Generativa en dicho campo, poniendo énfasis en tres puntos centrales de conflicto: el uso de la propiedad intelectual humana como materia prima para entrenar modelos de IA, la noción de autoría sobre los artefactos digitales GenAI y el desplazamiento (real o percibido) de los creadores humanos en diversos ámbitos laborales. A través del recorrido por encuestas globales, casos legales, posturas de colectivos artísticos y avances regulatorios, se identificaron algunas de las diversas perspectivas al respecto, las cuales pueden localizarse en el espectro continuo definido por los dos polos extremos de aversión y aceptación, respectivamente.

En el presente trabajo, se puso énfasis particular en abordar las visiones asociadas con el rechazo y recelo en torno a la IA generativa, con el objetivo de identificar y caracterizar un conjunto de cuestionamientos que resulten clave y esenciales para formular un marco contextual a partir del cual se pueda abordar de manera reflexiva, la compleja problemática que subyace en las dinámicas socioculturales dentro de las cuales, esta tecnología, ha ido filtrándose de manera acelerada.

Derivado de lo anterior, resulta vital comprender la relación compleja existente entre las compañías desarrolladoras de IA y los recursos con los cuales forman sus corpus de data para el entrenamiento, desarrollo y despliegue de dichos modelos. Lo anterior en el sentido de identificar qué regulaciones legales obligan a dichas empresas a pagar regalías a todas las personas que afirman que su obra ha sido utilizada para dichos fines (tal y como demandan diversos colectivos y grupos sociales), debido a esto podrían desarrollarse entornos de déficit o desbalances de ingresos que podrían frenar o incluso impedir el desarrollo continuo de la tecnología tal y como se ha venido dando hasta el día de hoy. Es esto por lo que es urgente y necesario comprender de manera rigurosa todos los elementos de fondo que definen a dicha problemática, con el fin de establecer medios adecuados para generar un equilibrio beneficioso para ambas partes. En particular, resulta necesario poder responder de manera concluyente, por ejemplo, si realmente los modelos están utilizando la obra de los artistas (desde lo individual) para sus datasets de entrenamiento y si es el caso, qué porcentaje representa estadísticamente dentro del tamaño de dicho dataset. Del mismo modo que es necesario establecer regulaciones claras al respecto de la atribución de la autoría de los artefactos digitales GenAI de modo tal que, además, no se incentive el desplazamiento laboral y la erosión de la práctica creativa humana. En este sentido, para poder desarrollar políticas públicas, marcos legales, regulaciones y marcos éticos que sean claros, transparentes y, sobre todo, eficientes, es necesario

que el problema se aborde de manera interdisciplinaria a través de procesos como los planteados en este trabajo; i.e. partiendo de análisis conceptuales que permitan identificar la naturaleza multifactorial interdependiente del contexto en cuestión.

Referencias

- AI Training Statement. “A global statement on AI training”, 2023. <https://www.aitrainingstatement.org/>
- Ali, Safinah, y Breazeal, Cynthia. “Disentangling the power of AI art: An empirical investigation”. *Proceedings of the 2018 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. Association for Computing Machinery. 2018. <https://doi.org/10.1145/3173574.3173609>
- Arochi, Ximena. “Artistas y productores protestan en CDMX contra el uso de la inteligencia artificial”. *Proceso*, 13 de julio de 2025. <https://www.proceso.com.mx/cultura/2025/7/13/artistas-productores-protestan-en-cdmx-contra-el-uso-de-la-inteligencia-artificial-354813.html>
- Bao, Y. “Ethical reflections on AI-generated art and creative values”. *Technology in Society*, 76, 102628, 2025. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2025.102628>
- Bender, Stuart. “Generative-AI, the media industries, and the disappearance of human creative labour”. *Media Practice and Education*, vol. 26, núm. 2, 2025, pp. 200-217. <https://doi.org/10.1080/25741136.2024.2355597>
- Bergmann, Dave y Cole Stryker. “¿Qué son los modelos de difusión?”. *IBM Think*, s. f. <https://www.ibm.com/mx-es/think/topics/diffusion-models>
- Booth, Robert. “Stability AI calls Getty lawsuit ‘a grotesque over-reach’ as it fights copyright case”. *The Guardian*, 9 de junio de 2025. <https://www.theguardian.com/technology/2025/jun/09/stability-ai-getty-lawsuit-copyright>
- Braun, Martin e Itsiq Benizri. “European Commission Releases Mandatory Template for Public Disclosure of AI Training Data”. *WilmerHale*, 20 de julio de 2025. <https://www.wilmerhale.com/en/insights/blogs/wilmerhale-privacy-and-cyber-security-law/european-commission-releases-mandatory-template-for-public-disclosure-of-ai-training-data>
- Brittain, Blake. “Music labels sue AI companies Suno and Udio for U.S. copyright infringement”. *Reuters*, 24 de junio de 2024. <https://www.>

- reuters.com/technology/artificial-intelligence/music-labels-sue-ai-companies-suno-udio-us-copyright-infringement-2024-06-24/
- Centre for European Policy. “Joint statement regarding the AI Act implementation measures”. *European Visual Artists*, 30 de julio de 2025. <https://www.eartists.org/joint-statement-regarding-the-ai-act-implementation-measures/>
- Chan, Kelvin y Matt O’Brien. “Getty Images and Stability AI face off in British copyright trial that will test AI industry”. *AP News*, 9 de junio de 2025. <https://apnews.com/article/580ba200a3296c87207983f04cda4680>
- European Commission. “Regulatory framework for AI (AI Act)”. 2024-2025. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai>
- European Writers’ Council. “Open letter: On generative AI and authors’ rights”. 25 de mayo de 2025. https://europeanwriterscouncil.eu/2505_openletter_eycscouncil/
- International Authors Forum. “Society of Authors: AI survey results published”, 21 de febrero de 2024. <https://internationalauthors.org/news/society-of-authors-ai-survey-results-published/>
- Ipsos. *The Ipsos AI Monitor 2025*, junio de 2025. <https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/publication/documents/2025-06/Ipsos-AI-Monitor-2025.pdf>
- McClain, Colleen, Brian Kennedy, Jeffrey Gottfried, Monica Anderson y Giancarlo Pasquini. “How the U.S. public and AI experts view artificial intelligence”. *Pew Research Center*, 3 de abril de 2025. <https://www.pewresearch.org/internet/2025/04/03/how-the-us-public-and-ai-experts-view-artificial-intelligence/>
- Riquelme, Rodrigo. “La SCJN confirma que la inteligencia artificial carece de derechos de autor”. *El Economista*, 29 de agosto de 2025. <https://www.eleconomista.com.mx/politica/scjn-confirma-inteligencia-artificial-carece-de-rechos-autor-20250829-774948.html>
- Saldaña, Ivette. “El IMPI no registrará obras hechas con inteligencia artificial”. *El Universal*, 5 de septiembre de 2025. <https://www.eluniversal.com.mx/cartera/impi-no-registrara-obras-hechas-con-inteligencia-artificial/>
- SoA Policy Team. “SoA survey reveals a third of translators and a quarter of illustrators losing work to AI”. *Society of Author*, 11 de abril de 2024. <https://societyofauthors.org/2024/04/11/soa-survey-reveals-a-third-of-translators-and-quarter-of-illustrators-losing-work-to-ai/>
- Suprema Corte de Justicia de la Nación. *Amparo Directo 6/2025*, sentencia, 2025. https://www.scjn.gob.mx/sites/default/files/listas/documento_dos/2025-06/AD%206-2025.pdf

Zhang, Lixuan, Katelyn Wilson y Clinton Amos. “The Rise of AI Art: A Look Through Digital artists’ Eyes”. *First Monday*, vol. 30, no. 4, abril de 2025. <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/13809>

Narrativa transmedia como estrategia de marketing del grupo surcoreano BTS a partir del álbum *Map Of The Soul: 7* (2020)

Transmedia storytelling as a marketing strategy of the South Korean group BTS based on the album *Map Of The Soul: 7*

Jaidi López González

jaidilopezgonzalez@gmail.com

Roberto Alejandro Hernández Morales

roberto.hernandez@uiem.edu.mx

Artículo enviado: 25/08/25

Artículo aceptado: 27/11/25

Resumen

La narrativa transmedia en la industria musical se ha convertido en una estrategia clave para conectar con las audiencias a través de múltiples plataformas. Este estudio analiza cómo el grupo surcoreano BTS implementa dicha estrategia como una forma de marketing, centrándose en el lanzamiento del álbum *Map of the Soul: 7* (2020). A partir de los planteamientos teóricos de Carlos Alberto Scolari y Henry Jenkins, se examina cómo los contenidos se expanden más allá de la música, generando un universo narrativo donde los seguidores participan en la construcción del significado.

Palabras clave: narrativa transmedia; estrategia de marketing; industria musical.

Abstract

Transmedia storytelling in the music industry has become a key strategy for engaging audiences across multiple platforms. This study analyzes how the South Korean group BTS implements this strategy as a form of marketing, focusing on the release of the album *Map of the Soul: 7* (2020). Based on the theoretical frameworks of Carlos Alberto Scolari and Henry Jenkins, the research examines how content expands beyond music, creating a narrative universe in which fans actively participate in the construction of meaning.

Keywords: transmedia storytelling; marketing strategy; music industry.

Introducción

Las empresas de la industria musical trabajan en nuevas estrategias que les permitan conservar a sus clientes y conectar con los nuevos, con el fin de seguir creciendo, generar ganancias, además de mantenerse vigentes. En ese sentido se crean modelos de campañas que hagan la diferencia a la hora de vender, algunas de estas nuevas aproximaciones de marketing se encuentran en lo que hoy se conoce como narrativas transmedia.

Por otra parte, la empresa *Hybe Labels*, encargada de la creación de contenido para BTS, a través de la difusión de contenido musical se ajusta a las nuevas tendencias comunicacionales, ya que BTS no forma parte de las estrategias tradicionales de la publicidad, esto para diferenciarse dentro del entretenimiento musical competitivo, ya que una de las barreras principales que la compañía tiene para entrar a mercados nuevos es el idioma. Sin embargo, *Hybe* vio esto como una oportunidad, adoptó el modelo de negocios global en el lanzamiento de sus propias plataformas como *weverse*¹, por lo que este grupo ha tenido que orientarse y conectar con diferentes audiencias, usando todos los medios, canales, así como formatos a su alcance, con el fin de penetrar al mercado global. En este sentido el marketing de dicha agrupación se realiza desde lo transmedia.

La investigación presentada en este trabajo tiene como principal objetivo: analizar la narrativa transmedia como estrategia de marketing del grupo surcoreano BTS, a partir del álbum *Map of the Soul: 7*, mediante las propuestas de Carlos Alberto Scolari y Henry Jenkins, para evaluar la efectividad de la estrategia transmedia en términos de adquisición y reproducción del álbum, asimismo se busca contestar a la pregunta de investigación: ¿Cuál fue el efecto de la narrativa transmedia como estrategia de marketing del grupo surcoreano BTS, a partir del álbum *Map of the Soul: 7*? Cuya hipótesis es: El efecto de la narrativa transmedia como estrategia de marketing del grupo surcoreano BTS, a partir del álbum *Map of the Soul: 7* fue: incremento en el número de ventas en discos y aumento en la reproducción de videos en la plataforma YouTube.

Este texto se conforma de tres apartados: 1) la narrativa transmedia como concepto creado por Jenkins y ampliado por Scolari; y se describe la distribución de contenido para promoción del álbum *Map Of The Soul: 7*; 2) se explica cómo se utilizó la estrategia de marketing transmedia en el grupo surcoreano BTS a partir del álbum *Map of the Soul: 7* y 3) por último se habla de los hallazgos y conclusiones del presente trabajo.

¹ Aplicación que mantiene cercano a BTS con sus fans y se utiliza también para el lanzamiento de mercancía oficial.

Narrativa transmedia y distribución de contenido para promoción del álbum *Map Of The Soul: 7*

La narrativa transmedia se entiende como una técnica que crea mundos narrativos en torno a un tema o personaje, Henry Jenkins menciona al respecto: “...hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales...”² (Jenkins 27) Las narrativas transmedia constituyen un conjunto de relatos que parten de una historia principal y son desplegados a través de múltiples medios y lenguajes.

Tal y como lo explica Jenkins (2003), en las narrativas transmedia cada medio hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede ser introducida en el cine, expandirse en la televisión, novelas y/o cómics, pero también este mundo puede ser explorado a través de un videojuego. Un ejemplo de esta forma narrativa es *The Matrix*, para expandir el universo de *The Matrix*, Scolari explica que: “...se crearon una serie de cómics, videojuegos y cortometrajes de dibujos anime (*Animatrix*), interconectados con los personajes y acontecimientos históricos dentro de la trama general...” (Scolari 27)

Actualmente, las narrativas transmedia se emplean cada vez más como estrategias de marketing, debido a su capacidad para generar vínculos más cercanos y duraderos con los consumidores. Esta convergencia entre transmedia y marketing se refleja en diversas campañas, donde la expansión narrativa a través de múltiples plataformas permite promocionar un producto, una marca o una historia. La transmedia no solo transmite un mensaje, sino que construye experiencias significativas que fortalecen la relación entre marca y audiencia. En ese sentido, la narrativa transmedia no solo se aborda como un concepto teórico derivado de los planteamientos de Jenkins y Scolari, sino también como un método comparativo para analizar como los contenidos se expanden a través de distintos medios. Tal como plantea García Hernández (2021) en su artículo “*Cyberpunk y Berserk: consecuencias posthumanas en ‘Primera línea’ de Carlos Gardini*”, la transmedialidad puede servir para comparar como una misma idea (el tema de lo posthumano) aparece en diferentes formatos como la literatura, el cómic y el anime, mostrando que cada uno aporta algo distinto a una misma historia (García Hernández, “*Cyberpunk y Berserk: Consecuencias posthumanas en ‘Primera línea’ de Carlos Gardini*” 103-119). Siguiendo esta lógica metodológica, el presente trabajo observa como BTS logra que su álbum *Map of the soul: 7* (2020) se expanda por diferentes plataformas como Youtube, Weverse, X, TikTok, Instagram y Facebook, donde cada formato cumple un papel diferente: los videos musicales

2 Jenkins, Henry. *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (P. Hermida, Trad.). Nueva York: *New York University Press*, 2006. Impreso.

muestran su lado artístico, los trailers generan expectativas, y las publicaciones en redes sociales fortalecen la relación con los fans. Así, la narrativa transmedia se entiende aquí como una herramienta que ayuda a comparar y entender como todos esos medios se conectan para construir una misma historia desde distintos ángulos.

Orientando la investigación hacia BTS, Jimmy Stone en su publicación “HYBE: Prioritizing Transmedia Storytelling With Music IP” comenta que la visión de *HYBE* es ser la compañía de plataformas y entretenimiento más importantes de la música, para esto su estructura se agrupa en tres divisiones diferentes, las cuales poseen funciones delimitadas para el desarrollo de estrategias de marketing transmedia de sus productos. Estas divisiones son:

- ***HYBE LABELS***: se basa en que los artistas trabajan en un sello discográfico para presentar contenido de audios originales en el que se cuentan las historias (se encarga del soporte discográfico que forma parte de *Hybe corporation* como los son: *BigHit Music*, *Belift Lab*, *Source Music*, *Pledis Entertainment*, *Koz Entertainment* y *Ador*).
- ***HYBE SOLUTIONS***: trata sobre las unidades de negocio especializadas que tienen como objetivo ofrecer más contenidos no de tipo musical necesariamente, sino que buscan formas secundarias y terciarias donde los fans pasan más tiempo (impulsa los contenidos de video, multimedia, aprendizaje y juegos).
- ***HYBE PLATFORMS***: Se basa en conectar a los fans directamente con los artistas, creando un sentido de la comunidad (se encarga de la plataforma *weverse* que consiste en una aplicación que brinda una interacción entre artistas y fanáticos, esta plataforma esta emparejada con *weverse shop* donde venden los productos oficiales de los artistas).

Ahora bien, *Map of the Soul: 7* es el cuarto álbum completo de BTS que se lanzó en 4 versiones el 21 de febrero del 2020. En el blog de BTSWIKI (SF)³, refiere que el álbum representa los años que han llevado juntos representando así el 7 (como años de carrera en ese entonces 2020). A continuación, se presenta un esquema de todo el contenido que se generó para la distribución del álbum *Map Of The Soul: 7*

3 https://bangtan.fandom.com/es/wiki/MAP_OF_THE_SOUL:_7

Estrategia de marketing transmedia en el grupo surcoreano BTS a partir del álbum Map of the Soul: 7 (2020)

El marketing transmedia de BTS para el álbum Map of the Soul: 7 se desarrolló desde diferentes plataformas como YouTube, twitter, instagram, weverse, facebook y TikTok. En términos de relaciones, se encuentra que la estrategia de marketing transmedia cuenta con 23 acciones que se agrupan en 11 estrategias, las cuales tienen un fin distinto y particular, dichas estrategias son:

1. Estrategia de imagen ya que presenta el regreso del grupo.
2. Promocionar los lanzamientos de videos musicales y teaser antes de lanzarse el álbum esta estrategia también vende la salida de singles del disco.
3. Vender el álbum en línea ya que pone al tanto sobre las fechas del lanzamiento del álbum.
4. Realizar el proyecto Connect, BTS con el objetivo de impulsar el interés artístico y musical.
5. Vender las imágenes que son parte del álbum a partir de posters y photocards.
6. Vender las canciones que forman parte del álbum musical del grupo,
7. Promocionar la canción “On” en colaboración con SIA a partir del audio de la canción y la interacción de este con los fans con el fin de generar más contenido y mantener el álbum en tendencia.
8. Promocionar contenido del grupo a partir de los videos que se realizan detrás de cámaras de presentaciones y coreografías.
9. Vender los contenidos de videos e imágenes que salen de la celebración del *FESTA*.
10. Vender los conciertos en línea, así como también lo mejor de esos conciertos y por último
11. Vender mercancía en relación con el concierto en línea, así como también teaser del concierto.

Una vez que se ha detallado la estrategia transmedia de marketing del álbum *Map of the soul: 7* de BTS a partir de sus 11 estrategias particulares, se pasa a la parte del impacto de dichas estrategias a partir del consumo, es decir reproducciones, en la plataforma YouTube. Para este estudio se contempla el período del 9 enero de 2020 al 11 de octubre de 2020.

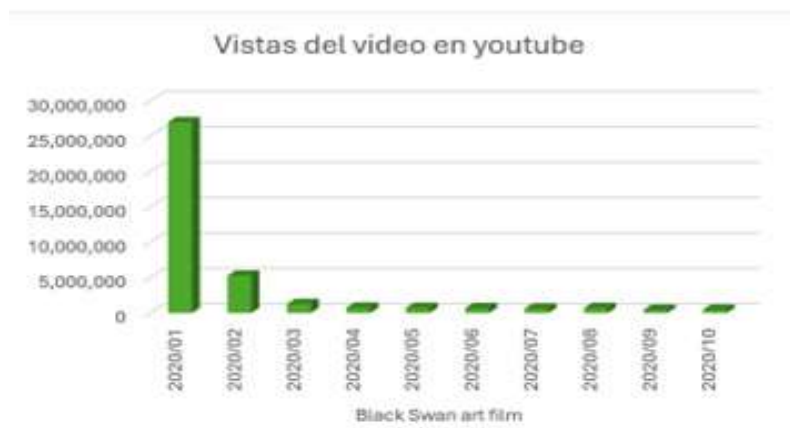
En el contenido de YouTube se encuentran: tráilers, videos musicales, prácticas coreográficas de algunas canciones. A lo largo de la promoción del álbum se mostró el lanzamiento del primer tráiler el cual es “Interlude: Shadow”,

lanzándose así el 9 de enero del 2020. Por medio de una gráfica se muestra las reproducciones que se le dio al tráiler en cada mes es decir desde que comienza esta estrategia (09 de enero del 2020) hasta que termina (11 de octubre del 2020).



Grafica 1. Representación de las reproducciones del tráiler “Interlude Shadow” del álbum *Map Of The Soul: 7*. Fuente: kworb.

Como se logra ver en la gráfica el tráiler obtuvo una mayor reproducción en el mes de enero del 2020 con un total de 50 millones de vistas, sin embargo, para los meses de febrero a octubre del 2020 las reproducciones del tráiler obtuvieron una menor reproducción a comparación del primer mes de lanzamiento. Por otra parte, durante las actividades promocionales del disco el grupo lanzó inesperadamente el 17 de enero del 2020 el primer single del álbum, es decir, la canción “Black Swan”. A continuación se presenta una gráfica que revela la cantidad de reproducciones que obtuvo el video.



Grafica 2. Reproducciones del video “Black Swan art film” del álbum *Map Of The Soul: 7*. Fuente: kworb.

Dentro de la gráfica se muestra que en enero de 2020 se obtuvo una mayor cantidad de vistas, sin embargo, las reproducciones bajaron considerablemente, para los siguientes meses a partir de febrero hasta octubre.

Como segundo tráiler y tercer lanzamiento del contenido del álbum *Outro Ego* se reveló el 02 de febrero del 2020 manteniendo así buenas expectativas para el trabajo musical del grupo, logrando que el tráiler se posicionara en las tendencias musicales de YouTube. Mostrando así una gráfica de reproducciones hacia el tráiler.



Grafica 3. Representación de las vistas generadas en cada mes a través de YouTube. Fuente: kworb.

Como se logra visualizar en la gráfica el trailer desde su lanzamiento obtuvo un total de 41 millones de vistas teniendo como resultado ese mes con mayores reproducciones. No obstante, después de marzo a octubre del 2020 el tráiler mantuvo bajas reproducciones. Después se lanza la lista de canciones con el objetivo de mantener a los fanáticos emocionados por la cantidad de canciones en solitario, nuevas colaboraciones y revelaciones de videos musicales tal como lo fue el lanzamiento del video de “ON kinetic manisfesto film” sencillo que fue lanzado el 21 de febrero del 2020. Asimismo, se presenta una gráfica que contiene los números de reproducciones que se le dio al video de “On Kinetic manifesto film” desde febrero de 2020 que es el mes en que se lanzó hasta octubre de 2020.



Grafica 4. Representación total de las reproducciones del video “On kinetic manifesto film: come prima” (2020). Fuente: kworb

Como resultado en la gráfica el video obtuvo una mayor cantidad de reproducciones en su lanzamiento es decir en febrero con un total de 107 millones de vistas, por otro lado, de marzo a octubre el número de reproducciones disminuyó.

Otro de los contenidos que se reveló fue el video musical (Mv) de la canción “On”, misma que fue lanzado el 27 de febrero del 2020 por medio de YouTube siendo este el segundo video musical y sencillo principal del álbum que cuenta con una producción y temática diferente a lo lanzado con la versión de “kinetic manifestó film”.

Dicho lo anterior, se presenta una gráfica de manera que muestre los números de reproducciones partir de febrero de 2020, mes en que el video fue lanzado hasta el octubre de 2020, mes en que finaliza la promoción del video musical.

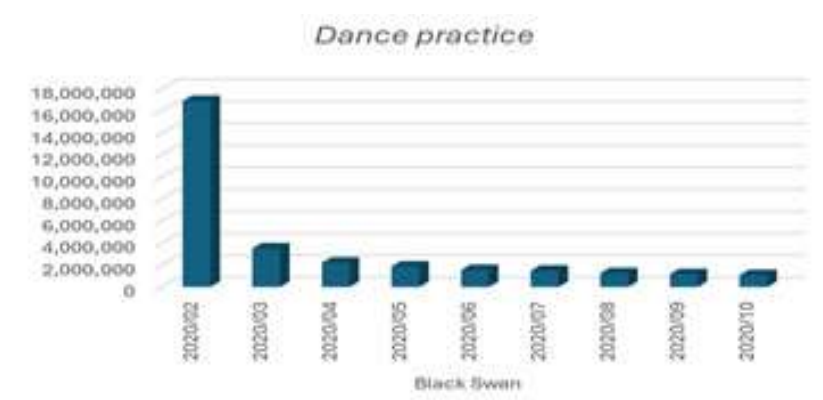


Grafica 5. Vistas totales de las reproducciones del video “On” (2020). Fuente: kworb

Consecuentemente la gráfica demuestra que en febrero el video obtuvo una mayor cantidad de reproducciones contando con un total de 59 millones y para marzo el video seguía con reproducciones altas con un total de 46 millones hasta que en abril a octubre el video obtuvo menos reproducciones.

Por otra parte, los contenidos lanzados por medio de YouTube son las prácticas coreográficas de algunas canciones como “Black Swan”, estos contenidos se lanzaron por medio de la página del grupo BangtanTV.

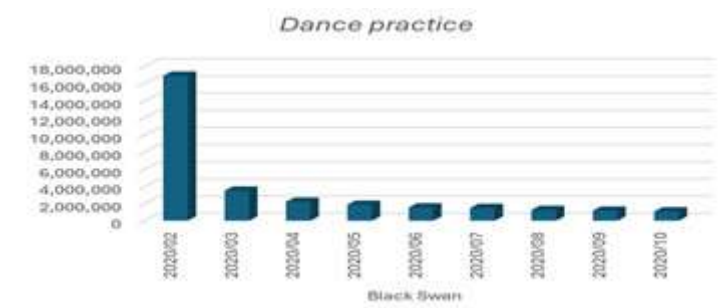
A continuación, la finalidad de la gráfica es de mostrar las cantidades de vistas que se le dio al video, para tomar en cuenta si se mantenían altas o bajas desde la fecha del 7 de febrero mes en que se lanzó el video hasta el 11 de octubre del 2020.



Grafica 6. Total, de reproducciones del “dance practice Black Swan” (2020).
Fuente: kworb

La gráfica demuestra que el video ganó más reproducciones el día de su lanzamiento, manteniéndose con un total de 16,900 millones de vistas sin en cambio para los meses de marzo hasta el 11 de octubre del 2020 el video se mantiene con reproducciones bajas.

Por otro lado, el contenido lanzado en Youtube es la práctica coreográfica del video “On” mismo que se lanzó por la página del grupo el 25/02/2020 mostrando los números totales de las vistas del video por medio de una gráfica misma que abarca los meses desde su lanzamiento (25/02/2020) hasta que finaliza (11/10/2020).



Grafica 7. Número total de vistas en el “Dance Practice On” (2020). Fuente: kworb

En la gráfica se muestra que el video obtuvo más vistas en febrero con un total de 8,300 millones de vistas, sin embargo, para marzo a octubre de 2020 el video tiene altas y bajas ya que después se reproduce con 6,600 millones a 1,690 millones de vistas.

Con respecto a la información obtenida, es necesario destacar que los meses que le atribuyen una mayor reproducción a los productos de lanzamientos en contenidos musicales y coreografías es a partir de enero ya que en ese mes se lanzó el primer contenido que es el trailer de “Shadow” que cuenta con 50 millones de vistas.

En febrero el contenido con mayor reproducción es el videoclip de “ON Kinetic Manifesto Film: Come Prima” ya que acumula 107 millones de reproducciones además cabe mencionar que este mes no solo incluye el videoclip “On” sino que también cuenta con los productos de un tráiler con 41 millones de vistas, un video musical con 59 millones de vistas y dos videos coreográficos con una reproducción de 8 a 16 millones de vistas, lo que da un total de entre 215 a 223 millones, dichas cifras son únicamente del mes de febrero.

Por otra parte, el contenido con menor reproducción es el video “Black Swan art film” ya que a partir del mes de abril a octubre de 2020 registra reproducciones menores a 770 mil, siendo este producto el menos reproducido por la audiencia, mencionando que el promedio en el que se reproducen los contenidos por mes es a partir una mayor reproducción de 2 millones.

Posteriormente se relaciona el impacto de la estrategia de marketing en cuanto a los contenidos difundidos por medio de la plataforma de video YouTube, con las estrategias vistas con anterioridad:

- Estrategia 2: Promocionar los lanzamientos de videos musicales y *teaser* antes de lanzarse el álbum. Esta estrategia también se relaciona con la salida de *singles* del disco. La estrategia 2 se relaciona con los contenidos de YouTube ya que por ese medio se lanzó desde tráilers —estos son “Shadow” y “Outro: Ego”— así como también videos musicales entre este tipo de contenido musical se encuentra “Black Swan art film”, “ON Kinetic Manifesto Film: Come Prima” y “ON oficial mv”.
- Estrategia 6: Vender las canciones que forman parte del álbum musical del grupo. La estrategia 6 también se relaciona con estos contenidos ya que al lanzar los tráilers y los videos musicales en la plataforma de YouTube hace que las canciones que forman parte del álbum sean más comercializadas.
- Estrategia 7: Promocionar la canción “On” en colaboración con SIA a partir del audio de la canción y la interacción de este con los fans con el fin de generar más contenido y mantener al álbum en tendencia. El objetivo de la estrategia 7 se relaciona con los videos de “ON Kinetic Manifesto Film: Come Prima” y “ON Oficial Mv” ya que, al tratarse de una misma canción, pero con diferentes temáticas o colaboraciones la canción sigue siendo la misma, teniendo como objetivo esta estrategia en mantener la canción principal en tendencia y por ende generar mayores reproducciones hacia esos contenidos.
- Estrategia 8: Promocionar contenido del grupo a partir de los videos que se realizan detrás de cámaras de presentaciones y coreografías. Por último, el contenido que se lanzo es la coreografía de “Black Swan” y la coreografía de “On” y en relación con esta estrategia 8 es que busca mantener una buena promoción de los contenidos que se revelan en base al álbum ya que generar más productos mantiene al álbum en tendencia con el público.

En cuanto a las ventas del álbum generadas desde su lanzamiento, es decir, desde febrero hasta octubre de 2020, se muestran los siguientes datos en ventas estos son: febrero 4,118,667 , marzo 4,180,028, abril 4,228,703, mayo 4,247,324, junio 4,265,495, julio 4,283,426, agosto 4,303,635, septiembre 4,314,395 y octubre 4,318,625.

Como se observa en las estadísticas de ventas el álbum generó mayores ventas en octubre con un total de 4,318 millones de álbumes, siendo el álbum más vendido de 2020 posteriormente, las estrategias que se relacionan con este apartado son:

- Estrategia 1: Estrategia de imagen ya que presenta el regreso del grupo.
- Estrategia 3: Vender el álbum en línea ya que pone al tanto sobre las fechas del lanzamiento del álbum.

- Estrategia 4: Realizar el proyecto Connect, BTS con el objetivo de impulsar el interés artístico y musical.
- Estrategia 5: Vender las imágenes que son parte del álbum a partir de posters y fotocards.
- Estrategia 9: Vender los contenidos de videos e imágenes que salen de la celebración del *FESTA*.
- Estrategia 10: Vender los conciertos en línea, así como también lo mejor de esos conciertos.
- Estrategia 11: Vender mercancía en relación con el concierto en línea, así como también teaser del concierto.

En general, cuando se publica el álbum también se lanzan productos en línea, desde posters grupo hasta el uso de plataformas para realizar conciertos en línea con el fin de hacer el álbum más comercializado entre fanáticos o cualquier audiencia ya que entre más atención se capta, mayores expectativas se tiene para el álbum.

La narrativa transmedia del álbum *Map of the Soul: 7* no se limitó a los contenidos oficiales lanzados por *Hybe Labels*; también incluyó la participación activa del *fandom* conocido como Army, cuya colaboración fue fundamental para mantener la relevancia del proyecto. Desde el lanzamiento del álbum, los fans ayudaron a que el contenido se hiciera viral a través de plataformas como X, TikTok y Weverse en ellas, los seguidores generaron tendencias globales con hashtags como *#MapOfTheSoul7* y *#OnChallenge*, donde los usuarios subían videos recreando las coreografías del grupo o interpretando fragmentos visuales del álbum. Estas acciones no solo mostraron la apropiación del contenido por parte de los fans, sino que ampliaron la narrativa más allá de los canales oficiales.

Además, la comunidad digital de Army utilizó *Weverse*, la aplicación creada por *Hybe* para compartir interpretaciones de las letras y teorías visuales sobre los conceptos “Shadow” y “Ego”, elementos centrales del álbum. Esto creó un espacio de participación activa, donde los fans se transformaron en colaboradores creativos del relato, fortaleciendo su conexión emocional con los artistas. Gracias a estas interacciones, muchas publicaciones alcanzaron millones de visualizaciones, lo que incrementó indirectamente las reproducciones de los videos musicales en YouTube y reforzó la presencia global de BTS durante el lanzamiento del álbum. Así las redes sociales se convirtieron en una gran plataforma de promoción y en un espacio donde cada publicación o baile era una extensión más de la narrativa transmedia.

Conclusiones

En el marco del análisis de productos culturales y narrativas creativas de finales del siglo XX a la actualidad, esta investigación abordó la narrativa transmedia como estrategia de marketing en la industria musical, tomando como caso el álbum *Map of the Soul: 7* del grupo surcoreano BTS. La pregunta central fue: ¿Cuál fue el efecto de la narrativa transmedia como estrategia de marketing del grupo BTS a partir de este lanzamiento? La hipótesis planteaba dos efectos: a) incremento en las ventas del álbum y b) aumento en la reproducción de videos en YouTube.

El análisis confirma el punto a), evidenciando un crecimiento sostenido en las ventas entre febrero y octubre de 2020: febrero (4,118,667 copias), marzo (4,180,028), abril (4,228,703), mayo (4,247,324), junio (4,265,495), julio (4,283,426), agosto (4,303,635), septiembre (4,314,395) y octubre (4,318,625). Este comportamiento muestra que la narrativa transmedia contribuyó a mantener el interés del público y a prolongar el ciclo comercial del álbum.

Respecto al punto b), el incremento en reproducciones de videos en YouTube no se sostuvo en el tiempo: aunque el lanzamiento generó un alto volumen de visualizaciones en el mes inicial, las cifras descendieron de manera considerable en los meses posteriores. Esto sugiere que, en el entorno de las plataformas digitales, el consumo de contenidos transmedia puede presentar un impacto inmediato pero efímero.

El efecto de la narrativa transmedia como estrategia de marketing del grupo BTS, a partir del álbum *Map Of the Soul: 7*, se evidenció en el aumento de las ventas y en el impulso inicial de las reproducciones en YouTube. Las ventas mantuvieron un crecimiento contante entre febrero y octubre de 2020, lo que demuestra que la estrategia logró sostener el interés del público, mientras que las visualizaciones tuvieron un impacto fuerte, pero de corta duración, reflejando un efecto inmediato en el entorno digital.

En conclusión, el caso de *Map of the Soul: 7* evidencia cómo la narrativa transmedia puede fortalecer la permanencia de un producto cultural en el mercado, especialmente en el ámbito de ventas físicas y digitales, aunque sus efectos en el consumo de contenido audiovisual en línea tienden a concentrarse en el corto plazo. Este hallazgo aporta elementos para comprender la hibridez genérica y las dinámicas de difusión en nuevos medios, así como las estrategias narrativas que configuran el consumo cultural contemporáneo.

Referencias

- Fernández Ruiz, María Teresa. *Evolución en los contenidos audiovisuales en Hybe y el uso de la narrativa transmedia para un mayor engagement: Caso BTS*. 2022. Universidad de Alicante, Tesis de grado en Publicidad y Relaciones Públicas. Repositorio Institucional RUA, rua.ua.es/server/api/core/bitstreams/1a208209-f8b5-422a-8226-faf2e5497131/content.
- Fernández Maldonado Tincopa, Silvana. *Bangtan Universe: Análisis de la estrategia transmedia del grupo Kpop BTS*. 2021. Universidad Peruana De Ciencias Aplicadas, Trabajo de investigación. upc.aws.openrepository.com/bitstream/handle/10757/657417/Fernandez_MT.pdf?sequence=3&isAllowed=y.
- García Hernández, José Alejandro. “Cyberpunk y Berserk: Consecuencias posthumanas en ‘Primera línea’ de Carlos Gardini”. *QVADRATA. Estudios sobre educación, artes y humanidades*, vol. 2, no. 3, 2021, pp. 103–119. revistascientificas.uach.mx/index.php/qvadrata/article/view/765
- Jenkins, Henry. *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (P. Hermida, Trad.). Nueva York: New York University Press. 2006.
- Scolari, Carlos Alberto. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. España: Grupo Planeta, 2013.
- Sedeño Valdellós, A. “El Álbum Visual Como Proyecto Transmedia: Videoclip Y Experiencia Transmedia En La Música Popular”. *Journal Of Sound, Silence, Image And Technology*, vol. 1, 2019, pp. 104-115. <https://Raco.Cat/Index.Php/Jossit/Article/View/387477/480948>
- Tan, Yixuan. “Participatory Culture and Fan Loyalty in Idol Groups: The Case of BTS”. *Communications in Humanities Research*, vol. 42, 2024, pp. 8-19.

***Silent Hill 2*, autos de fe y representaciones del castigo**

Silent Hill 2, autos-da-fé and representations of punishment

Leandro Gabriel Alvarez De Lorenzo

Universidad de Buenos Aires

lalvarezdelorenzo@gmail.com

Artículo recibido: 06/07/25

Artículo aceptado: 02/10/25

Resumen:

El castigo como espectáculo es una noción que se remonta al barroco, ejemplificado en los autos de fe. A la vez que cumplía una función pública, el auto de fe también representaba un castigo internalizado o un autocastigo como forma de expiación. En este trabajo, exploramos el videojuego *Silent Hill 2* desde sus representaciones del auto de fe y las figuras de castigo presentes en el juego y construidas a partir de la intervención activa del jugador-espectador. La construcción de estas representaciones y figuras y la interacción del usuario con ellas pueden también expresar miedos actuales propios de las sociedades norteamericanas y japonesas.

Palabras clave: *Silent Hill 2*; castigo; videojuegos; Inquisición; representaciones.

Abstract:

Punishment as spectacle is a notion that dates back to the Baroque period, exemplified in the *autos de fe*. While serving a public function, the *auto de fe* also represented an internalized punishment or self-punishment as a form of atonement. In this paper, we explore the video game *Silent Hill 2* through its representations of the *auto de fe* and the figures of punishment present in the game, constructed through the active intervention of the player-spectator. The construction of these representations and figures, as well as the user's interaction with them, can also express contemporary fears characteristic of North American and Japanese societies.

Keywords: *Silent Hill 2*; punishment, videogames; Inquisition; representations.

Introducción

James Sunderland cae rendido de rodillas en el hall del Lakeview Hotel. La verdad que se encontraba reprimida está ahora frente a sus ojos. “Era débil, por eso te necesitaba. Necesitaba alguien que me castigue por mis pecados, pero todo eso terminó. Ahora sé la verdad y es tiempo de terminar esto” (Sunderland, James. *Silent Hill 2*), se dice a sí mismo en voz alta. Está rodeado de cuatro verdugos con cabeza de pirámide. Estamos describiendo la escena posterior a la muerte de María en manos de *Pyramid Head*.

Frente a este evento, James se da cuenta que en el mundo real mató a su mujer Mary, quien sufría una terrible enfermedad. A partir de allí su inconsciente creó tres figuras de castigo: María, una especie de doppelgänger de su difunta compañera pero con una apariencia mucho más juvenil y *Pyramid Head*, una especie de verdugo-penitente con un sombrero-máscara cónico en la cabeza. También está Laura, una pequeña niña que no dilucidamos si es producto de su inconsciente o de la propia Mary, pero que, desde el sentido común de una pequeña niña, conduce a James a descubrir sus malos actos en vida. Desde ese momento, como jugadores de *Silent Hill 2*, tenemos que luchar contra el *boss* final que nos conducirá a uno de los castigos que le aguardan a nuestro protagonista.

Al momento, la obra de *Team Silent* ha sido abundantemente abordada y objeto de diversos estudios. Para nuestro interés podemos destacar que, mayoritariamente, ha sido estudiada desde las herramientas teóricas del psicoanálisis donde se destaca el abordaje de la culpa, el trauma y la redención. En el más reciente de estos estudios, Baihaqi, Faisal y Nurualen aplican la teoría psicoanalítica de Sigmund Freud para revelar los conflictos psicológicos internos de James Sunderland, manifestados en mecanismos de defensa como la negación, la proyección y la represión (111). Anteriormente, destaca el estudio de Ewan Kirkland quien, desde un mismo marco teórico, propone que la interactividad del medio entre protagonista y usuario permite una expresión concreta de la maleabilidad del pasado y nos permite pensar hasta qué punto los recuerdos personales son tanto una construcción de la psicología del individuo como de los eventos que acontecen en el mundo material (161). En este aspecto, esta perspectiva sostiene que la interactividad propia del videojuego crea experiencias que desafían la percepción de la realidad del jugador, al tiempo que reafirma a *Silent Hill 2* como una obra maestra del horror psicológico que, con su narrativa, indaga en la introspección humana.

Por su parte, con un enfoque en las representaciones, destaca el trabajo de Sher Li Ong quien sostiene que, a diferencia de otros videojuegos centrados en la violencia, la saga fomenta una respuesta afectiva en jugadores al presentar

el sufrimiento de James de una manera más ambigua y menos espectacularizada (5). Desde una óptica parecida, Andrei Nae nos ofrece un análisis menos narrativo y centrado en la experiencia, interacción e inmersión. Allí sostiene que *Silent Hill 2* logra su éxito en la medida que establece para el usuario un equilibrio delicado entre la libertad de acción y las restricciones narrativas (7). Por este enfoque, el juego trasciende el horror superficial e intenta forzar una respuesta visceral e íntima ante el castigo interior del que es víctima y victimario James.

Desde las herramientas tanto de la historia cultural como de la antropología, Adriana Falqueto Lemos explora la construcción de la identidad cambiante de James Sunderland, que se va modificando a lo largo del recorrido guiado por el jugador hasta constituirse en oposición a una alteridad (1). El estudio de Lemos utilizó las mismas nociones de historia cultural de Roger Chartier que guiarán a esta pesquisa. Lemos adopta la visión de Chartier sobre la historia cultural para comprender el videojuego no solo como un objeto de estudio específico, sino también como una continuación y evolución de las distintas formas de transmisión de información, lenguaje y texto a lo largo del tiempo. A su vez, sugiere que su materialización y diseño encierran lecturas y engendran hábitos, configurando una relación física y cultural con el jugador (Lemos 1). Por último, identifica una autoría colectiva en el videojuego, la cual no recae únicamente en el programador, sino que es el resultado de una serie de procesos técnicos y culturales que lo configuran y se manifiestan en el juego (Lemos 3). Posteriormente, Kevin Steinmetz exploró esta obra desde la sociología para afirmar que la franquicia de videojuegos *Silent Hill* expresa ansiedades culturales relacionadas con el confinamiento, revelando cómo la imaginación pública, estadounidense y japonesa, se horroriza por los aparatos carcelarios que ellas mismas han creado (3).

En este trabajo y, desde un marco teórico similar del cual partieron Lemos y Steinmetz, nos proponemos analizar las representaciones (Chartier) del auto de fe en *Silent Hill 2* como un espectáculo barroco de castigo que es interno y externo a la vez. Al respecto, abordaremos cómo se plasman las distintas vivencias que atraviesa nuestro protagonista James Sunderland quien, desde este prisma, desfila como si fuera un penitente en un auto de fe inquisitorial y que culmina en alguna de las cuatro formas en las que podía encontrar su final un acusado de herejía en tiempos de la Inquisición moderna. A partir de esta perspectiva, *Pyramid Head*, Laura y María podrían ser considerados esos *alguien* que James evocó en el clímax del juego para que lo castiguen por sus pecados, cumpliendo una meta de disciplinamiento y autodisciplinamiento propia de las sociedades modernas (Foucault, *Discipline* 149). Este encuadre busca indagar cómo los creadores del juego se apropian de distintas figuras del ritual

punitivo barroco para luego reformularlas bajo lógicas disciplinarias modernas.

Es en este aspecto que el rol del videojugador, en tanto guía como espectador del castigo interior/exterior de James, lleva a cuestionar desde la noción de mimesis de Paul Ricoeur sobre el actual interés de parte de las sociedades contemporáneas en experimentar y apreciar algo tan propio de las sociedades barrocas como la espectacularización de la penitencia.

El auto de fe

La ceremonia conocida como auto de fe representó uno de los elementos más característicos de la llamada leyenda negra española en torno a la Inquisición moderna. Se trataba de una ceremonia a la vez religiosa y secular de penitencia y justicia con una dimensión festiva pública propia de la sociedad barroca hispana donde los espectadores cumplían un rol tan fundamental como las máximas autoridades de castigo —la iglesia y el rey—. El auto de fe también cumplía una importante función pedagógica para todos los asistentes en tiempos de confesionalización, disciplinamiento y autodisciplinamiento del cuerpo social (Moreno Martínez 165). Allí desfilaban, portando un sambenito, los acusados de crímenes herejes frente a multitudes y se les leía su condena y el correspondiente veredicto que podía desembocar en distintos finales: la libertad, la penitencia, la reconciliación o la hoguera.

Con el tiempo, los autos de fe adquirieron riqueza ornamental convirtiéndose en actos multitudinarios que reflejaban una sociedad barroca con su respectiva concepción teatral del ámbito religioso y su desbordamiento de la escena (Moreno Martínez 144). Eran ceremonias donde primaba la pasión ante la razón. De esta manera, la dimensión emotiva de consternación jugaba un rol fundamental tanto en los acusados, como en los verdugos y el público. Un importante teólogo de la Contrarreforma, Francisco Peña, sostenía que el auto de fe podía ser la representación del Juicio Final. Todos los estímulos sensoriales y la simbología llevaban al espectador a pensar en un día apocalíptico (146). Precisamente, en aquel momento en que las almas estuviesen desnudas frente al Gran Juez, los herejes, como encarnación corporal del demonio, serían castigados siendo algunos afortunados —los verdaderamente arrepentidos— los elegidos para la rehabilitación en un mundo nuevo (146). Este aspecto se relaciona con lo que Michel Foucault identificó como el despliegue de un inmenso dispositivo de discurso y examen, análisis y control, dentro y alrededor de la penitencia (*Los anormales* 167). En este sentido, el poder eclesiástico extendía en la temprana modernidad el dominio de la confesión: todo debía pasar por el filtro de este dispositivo, desde la acción hasta el pensamiento, para ser sometido a análisis. Este

proceso se caracterizó por el poder creciente del confesor como dueño de la absolución. Este fenómeno es coincidente con el momento en que los estados comenzaron a plantearse el problema técnico del poder a ejercer sobre los cuerpos, estableciendo a la pastoral como la técnica del gobierno de las almas, donde la penitencia tenía un poder fundamental (168). En esta práctica propiamente barroca, el auto de fe ejercía un rol fundamental como ejercicio de confesión, castigo, autocastigo y como una función pedagógica para las masas que asistían al espectáculo (Dufour 35). Esta técnica de gobierno de las almas tenía un momento culminante que se daba en la escenificación pública y solemne de las sentencias, las cuales estaban rigurosamente codificadas.

De esta forma, un proceso inquisitorial, como el auto de fe, incluía la escenificación de cuatro tipos de sentencias. El acusado podía ser absuelto o suspendido previamente, podía ser penitenciado, reconciliado o relajado —quemado en persona o en efigie— (Kamen 330). Esta sentencia era leída solemnemente frente al público luego de un espectacular desfile. En este, los señalados como herejes eran el centro de las miradas, portaban mitras de cartón en la cabeza, una cuerda de retama al cuello, una antorcha de cera verde en la mano y eran vestidos con un *sambenito* repleto de adornos que variaban según el tipo de suplicio con el que serían castigados (Dufour 32). El detallismo y complejidad de este tipo de escenificación tanto del castigo como de la sentencia reclaman, por lo tanto, un marco conceptual que nos permita entender cómo ciertos rasgos de este ritual son resignificados en obras contemporáneas.

Es en este aspecto que, para rastrear las huellas del auto de fe en la creación de *Team Silent*, utilizamos el concepto de representación en el sentido propuesto por Roger Chartier, quien señala que “las obras están investidas de significaciones plurales y móviles que se construyen en el reencuentro entre una proposición y una recepción, entre formas y motivos que les dan su estructura y las competencias y expectativas de los públicos que se adueñan de ellas” (11). Desde este prisma, la aventura protagonizada por James Sunderland puede ser abordada como un objeto cultural que condensa, transforma y despliega formas históricas de entender a la culpa, el castigo y la penitencia. Estas son interpretadas a través del *joystick* en función del propio bagaje simbólico del jugador. *Silent Hill 2* no es un reflejo pasivo de un auto de fe; en cambio, pone en escena una representación con tintes barrocos de penitencia que interpela tanto al protagonista del juego como al jugador, a través de alegóricas y espectaculares figuras que remiten al ritual inquisitorial. Esa función de interpelación también era una característica principal del auto de fe.

Asimismo, las representaciones son formas mediante las cuales las comunidades perciben, pese a sus diferencias sociales y culturales, su sociedad y su propia historia

(Chartier 13). En este aspecto, el videojuego lanzado en *Playstation 2* en el año 2001 no narra solamente una historia de culpa individual, sino que puede interpretarse como una reactualización en clave contemporánea de estructuras de sentido vinculadas al castigo y la redención, las cuales hunden sus raíces en imaginarios religiosos temprano modernos. La figura de *Pyramid Head*, por ejemplo, actúa como catalizador de una representación del verdugo del Santo Oficio que, como en los rituales del pasado, exhibe el sufrimiento como un espectáculo social y moral.

El castigo y auto-castigo como espectáculo

La espectacularización del castigo es un fenómeno social e histórico arraigado en diversas prácticas punitivas que se extendieron y se adaptaron a los distintos contextos históricos, abarcando un amplio arco de dispositivos y tecnologías de poder punitivo (Foucault, *Discipline*). Resulta significativo el aporte de Michelle Brown quien conceptualiza el castigo no sólo como una práctica institucional sino como un trabajo cultural que hace implicar a diversos colectivos para tomar decisiones sobre la práctica del dolor y la exclusión de sujetos. Para la autora, se relaciona con la forma en que una sociedad comprende al dolor, sus límites y cómo este puede convertirse en una herramienta para transformar el comportamiento humano (Brown 23). De esta manera, en este trabajo cultural existe una complicidad social a través del acto de mirar, en la decisión de infligir dolor y construir alteridades.

En relación a ello, la espectacularización del castigo toma elementos de una violencia ritualizada donde el dolor, la violencia y el trauma ocupan un lugar destacado no sólo en rituales de iniciación sino también en los que aspiran a ser inquietantes (Kitts 4) como la obra de *Team Silent*. En este sentido, cabe señalar que los rituales no sólo ejercen violencia, sino que comunican su amenaza (Kitts 2). El castigo en *Silent Hill 2* entonces no es sólo una forma de control hacia James sino que puede también ser una representación que tiene el objetivo de influir en la audiencia (Muzquiz Guerreiro 138), posiblemente atravesada por un contexto occidental y japonés donde la revelación del castigo público es creciente en los albores del siglo XXI.

El videojuego *Silent Hill 2* obliga a problematizar la figura del espectador penal, aquel que según Brown observa el sufrimiento ajeno infligido como castigo de forma problemática porque se sitúa como ajeno al acto, pero a la vez como posible cómplice (22). La manera en que, como espectadores, estos pueden mirar y participar en el dolor de otros es algo fundamental para comprender la espectacularización del castigo. Al respecto, resulta reveladora la secuencia del juego de preguntas y respuestas en el ascensor, que recuerdan a shows televisivos. Allí se rompe el

clima agobiante y terrorífico presente en casi todo el juego y una voz desconocida nos invita a jugar a un juego de adivinanzas en el cual se hacen preguntas sobre el universo de la saga y si acertamos somos premiados con un arma, si perdemos somos castigados con un daño infligido al protagonista. Esta secuencia la interpretamos como una representación del castigo espectacularizado en su máxima expresión.

Estas nociones nos llevan nuevamente al trabajo de Michel Foucault quien afirma que, desde la modernidad hasta los tiempos que corren, se transitó de un sistema de castigo centrado en el sufrimiento físico y la tortura del cuerpo del condenado a otro que busca disciplinar y moldear la mente o, en su defecto, el alma del individuo (*Discipline* 119). El enfoque propuesto por Foucault se dirige a las representaciones, a los modos de vida y a las mentalidades de los acusados. En este proceso, el desarrollo de una penalidad de coerción, sumado a la secrecía en la aplicación del castigo y a una cierta autonomía que, con el paso del tiempo, fue adoptando el poder punitivo, para el autor francés significa un contraste con la participación pública en el castigo, más propio de la sociedad moderna que de la contemporánea que nos toca al analizar la representación punitiva en la experiencia *Silent Hill 2*.

Debemos señalar que Brown, al igual que Foucault, ve al castigo como algo central en la comprensión de la vida en sociedad. Ambos lo entienden como algo más que una respuesta a un crimen, sino como una fuerza estructural que organiza y regula aspectos de la existencia humana. Estas nociones nos sirven para entender qué función cumple el *pueblo maldito* con nuestro protagonista James Sunderland y qué rol tienen los jugadores como espectadores activos. En otro aspecto, el concepto de *espectatorialidad penal* esgrimido por Brown, que parte de la noción foucaultiana de la visibilidad y la secrecía del poder punitivo, nos es útil para analizar el rol del observador, quien es parte activa de la construcción social del castigo (Brown 51). Así, el jugador, como parte fundamental de la obra, es un engranaje clave en la ejecución del disciplinamiento y el autocastigo de James.

En este sentido, en *Silent Hill 2*, el castigo opera desde dos vertientes. Por un lado, sostenemos que son los jugadores quienes, como espectadores activos, guían al protagonista de la aventura hacia la consumación del castigo que le infringen el pueblo y sus figuras punitivas. Por otro lado, si no rompemos esa cuarta pared, podemos hablar de un auto-castigo del protagonista en su viaje en *Silent Hill 2*. En ese segundo aspecto, el guión de *Team Silent* parece beber de la idea foucaultiana de un poder punitivo que opera de maneras invisibles y naturalizadas, una lógica disciplinaria que se internaliza, que lleva incluso a la autogobernanza (Foucault, *Discipline* 198–199). Este mecanismo establece que el jugador completa la lógica punitiva al

actuar como brazo ejecutor de una culpa internalizada del protagonista del juego.

En relación con ello, cabe rescatar los aportes de Jacques Lacan a la idea de auto-castigo para analizar la construcción de James Sunderland en su viaje a *Silent Hill 2*. Al referir en su trabajo al caso Aimée, el psicoanalista francés sostenía que, en dicha paciente, su delirio se desvanecía cuando ella se sentía golpeada a sí misma y lo comprendía (Lopez Giacoia 504), y agrega que “la misma imagen que representa su ideal es también el objeto de su odio. Así pues, Aimée agrede en su víctima su ideal exteriorizado” (Lacan 230). Entonces, desde nuestro punto de vista, los creadores de *Silent Hill 2* retoman y vinculan estas nociones lacanianas y foucaultianas para abordar el problema del castigo en el individuo en sociedad, encarnado en el personaje de Sunderland.

Por último, señalaremos que mientras Foucault se centra en la transformación histórica de las modalidades del poder punitivo, Michelle Brown sostiene que este poder se experimenta en la sociedad contemporánea de forma cultural, a través de la proliferación de representaciones penales que se difunden en los medios de comunicación. Es decir, podemos sostener que en las sociedades contemporáneas las imágenes del castigo que, como espectadores públicos, los individuos experimentaban en la temprana modernidad, hoy llegan mediatizadas a través de los medios de comunicación, o ficcionalizadas en las películas e incluso los videojuegos (Brown 27). En conclusión, resulta enriquecedor rescatar los aportes de Lacan a la idea de auto-castigo al analizar el videojuego de *Team Silent* y el *ethos* que conduce a nuestro protagonista. También nos interesa, entonces, pensar a este *Survival Horror* como una representación, a través del videojuego, de un castigo y, a la vez, un auto-castigo causado por el protagonista.

Un lugar especial para el autodisciplinamiento

En la escena introductoria del juego, James Sunderland recibe una carta de su mujer citándolo en su lugar especial, el pueblo llamado *Silent Hill*, pero hay un detalle que de repente se revela frente a su espejo: eso que Sigmund Freud denominó lo ominoso. A decir del padre del psicoanálisis, el retorno de lo familiar que se ha vuelto extraño por la represión (Freud). James se da cuenta que Mary está muerta, entonces ¿cómo pudo escribir esta carta y por qué está ahí? Ya mencionamos que, en nuestro análisis de *Silent Hill 2*, interpretamos a James Sunderland como la representación de un penitente que desfila en una especie de auto de fe por las calles del *pueblo maldito*, deambulando casi sin vida sin saber por qué. James es un cadáver social, como los penitentes que portaban el *sambenito*. James no carga una cruz verde de la redención

como en tiempos inquisitoriales, pero sí una chaqueta del mismo color que podría resonar a un sambenito. A lo largo de su desfile, encuentra a otras representaciones de penitentes, otras personas que necesitan ser castigadas por lo que hicieron, como el personaje de Angela Orosco, quien asesinó a su padre abusador y Eddie Dombrowski, quién mató a un perro y su humano que se burlaba de él en una discusión sin sentido.

Ya señalamos que James también coincidirá con figuras que podrían representarse como verdugos, como ejemplo, una pequeña llamada Laura que juega a lo que sería un sacerdote confesor y que, en varias oportunidades, nos recuerda lo malo que fue James con Mary en vida. Laura ejerce sobre James un poder casi pastoral: busca obtener su confesión una y otra vez, lo interpela y lo sensibiliza, como ocurre en el profundo diálogo que mantienen en el *Lakeview Hotel*. Sin embargo, Laura también exige que James sea castigado. En un momento de debilidad, lo deja solo frente a un grupo de monstruos dispuestos a atacarlo. Nos abandona y encierra en una habitación de los *Woodside Apartments*, obligándonos a conducir a James en un combate. Esa pequeña niña, figura que bien podría representar a la hija que James y Mary no pudieron tener en vida, encarna en el juego el celo del confesor: un amor de benevolencia que ata al confesor a los intereses de los otros, un amor que combate a quienes, cristianos o no, se resisten a Dios. También Laura parece poseer otra característica clave del confesor, no sólo el celo, sino también la santidad. La pequeña niña, a diferencia de Eddie, Angela y el propio James, parece no encontrarse en ese estado de *pecado mortal* propio de los penitentes (Foucault, *Los anormales* 169).

También está la figura de María, un personaje que nos confronta una y otra vez con la culpa de no haber cuidado a quien amamos y terminamos dañando. Ella encarna al *doppelgänger* de la difunta esposa de James y se convierte, repetidamente, en víctima de los monstruos del pueblo. Pero más importante es *Pyramid Head*, esa figura ominosa que lleva un sombrero cónico que recuerda a los capirote que portaban los penitentes en los autos de fe y en las ceremonias de penitencia pública ejercidas por la Inquisición. De esta forma, el villano ominoso es un personaje contradictorio y bifronte, representa la culpa a través del capirote y el castigo a través de la lanza que atraviesa una y otra vez el cuerpo de James a lo largo del juego.

Para un análisis más completo, también debemos abordar la presencia de los ya citados monstruos que nos atormentan en nuestro recorrido inquisitorial. Estos se nos presentan con formas y comportamientos que parecen impuros y poco naturales (Steinmetz 3). También son monstruos proyectados que visibilizan con sus formas lo reprimido de James, como su deseo sexual frustrado por la enfermedad de su mujer moribunda. Al respecto, cabe señalar que la mayor parte de estos son figuras

femeninas e incluso genitales. La acción de golpearlas con un palo de madera de forma brutal y patearlas en el piso reproducen el femicidio humillante que perpetró James en la vida real.

El disciplinamiento de los comportamientos sexuales es característico del proceso de confesionalización que se inicia en Europa Occidental a partir del siglo XVI, tanto en el ámbito católico como en el protestante (Arcuri). En este sentido, Foucault sostiene que, en Occidente, la sexualidad no es simplemente lo que se silencia, sino aquello que se está obligado a callar y, al mismo tiempo, a confesar (Foucault, *Los anormales* 167). La constante aparición de monstruos con connotaciones sexuales en el juego parece ser una forma de represión, pero también de confesión ante sus verdugos y ante el público del auto de fe —es decir, nosotros como jugadores— de los deseos más oscuros de James. La violencia en *Silent Hill 2* es una violencia punitiva dirigida contra el propio protagonista, quien parece ser castigado no sólo por su crimen, sino también por sus deseos impronunciados.

Por su parte, la propia historia del pueblo *Silent Hill* es una historia que conecta rasgos propios de la edad moderna con las sociedades contemporáneas. El pueblo se propone como un lugar situado en Maine, Nueva Inglaterra, alrededor de un lago llamado *Toluca*. Según el universo de este juego, antes de la llegada de los colonos, las tribus que poblaron dicha tierra consideraban estos terrenos sagrados y los bautizaron como *El lugar de los espíritus silenciosos*. Con la colonización y el exterminio de los nativos, el pueblo fue abandonado a causa de una epidemia terrible pero, alrededor del siglo XIX, *Silent Hill* fue recolonizado y convertido en un pueblo penal (Sánchez Menchen 24). Para ello, en el universo *Silent Hill* se crearon dos instituciones que Michel Foucault señaló como claves a la hora del perfeccionamiento del castigo y vigilancia moderna: la prisión y el hospital. En nuestro caso, la prisión *Toluca* y luego el hospital *Brookhaven*.

Todo este paisaje de personajes, monstruos, locaciones y experiencias nos lleva a explorar esta aventura también desde la noción aristotélica de mimesis esgrimida por Paul Ricoeur. El filósofo francés se distanciaba de la noción platónica que exigía una correspondencia entre la representación artística y una realidad ontológica preexistente. Ricoeur sostenía que el relato “puede someterse a criterios puramente intrínsecos, (...) sin que pese la preocupación ontológica de adecuar lo aparente con lo real” (64). Lo que importa en esta producción es la capacidad del relato (en este caso el videojuego) de configurar un mundo posible en el que se explore una dimensión significativa de la acción humana. Los creadores del juego no buscan representar fielmente una ceremonia punitiva, un duelo, una culpa o una enfermedad mental sino

componer una trama que permite explorar de manera simbólica, estética y afectiva la interioridad de James Sunderland, constituyendo una poética del castigo. Así, *Silent Hill* no es el reflejo de un pueblo del mundo conocido, es un espacio narrativo en el que se representa mediante figuras como *Pyramid Head*, Laura o María, acciones humanas particulares como el enfrentamiento con la culpa, la penitencia y la necesidad de redención, acciones propias del barroco que se reactualizan en este mundo contemporáneo y toman diversas formas.

Silent Hill 2 pertenece al *Survival Horror*, subgénero caracterizado por una jugabilidad lineal, el uso de puzzles y objetos clave para desbloquear rutas de avance y técnicas visuales y narrativas tomadas del cine de terror. Ya señalamos que *Silent Hill* es para James un lugar de castigo, desfila por sus calles siendo observado y juzgado por quienes a su vez lo guían en esta ceremonia de auto de fe, es decir, los jugadores. Por otro lado, se identifica que las representaciones no están totalmente sujetas a la mitificación, sino que la ficción y la realidad se difuminan y entremezclan (Steinmetz 2). En este sentido los videojuegos, como tecnología de inmersión, acentúan la impresión psicológica de sumergirse en otro mundo. Por lo cual, efectivamente, quien dirige a James a lo largo de este desfile inquisitorial puede experimentar la sensación de estar guiándolo en su castigo necesario, no solamente observando. En este sentido, cabe agregar que la mimesis (Ricoeur), entonces, no reside en la verosimilitud plasmada en *Silent Hill 2*, sino en una configuración interna de un mundo abstracto donde el jugador es testigo y partícipe a la vez de un drama moral y existencial.

Como espectáculo barroco que desborda la escena, nos encontramos en esta experiencia con otro de los rasgos que caracterizaban a los autos de fe. A diferencia de las festividades paganas, las fiestas barrocas eran aquellas cuya ritualidad y ceremonia estaban perfectamente planificadas para sublimar las pasiones. En el barroco se impone la presencia irregular, discontinua pero febrilmente intensa de explosiones festivas (Moreno Martínez 144). *Silent Hill 2* nos ofrece la misma previsibilidad. Somos espectadores activos, como aquellos que participaban del auto de fe, pero sólo podemos actuar bajo las limitaciones que nos ofrece el discurso y la dinámica del videojuego. Es decir, como jugadores no podemos sino obedecer las estrictas reglas impuestas por el juego (Nae). Ni siquiera apagando la consola podemos sacar a James de *Silent Hill*, como ningún espectador podía salvar a ningún penitente de la lectura de su sentencia. Nuevamente tenemos que volver a la concepción del auto de fe y a la compleja relación entre el castigo, la pedagogía y el entretenimiento en estas festividades barrocas. Este punto es crucial para comprender el atractivo de un juego como *Silent Hill 2*. Si bien puede ser perturbadora u ominosa, la experiencia de

presenciar el desfile de castigo de James también puede ser extrañamente convincente.

Al respecto entonces este juego, como los autos de fe, puede verse como una herramienta para explorar los límites de la moralidad, la culpa y la naturaleza de la justicia en nuestras sociedades. En relación con ello, Steinmetz identificó los componentes de carcelaridad de la serie *Silent Hill* compuestos por el castigo al culpable, la búsqueda de venganza, ejecuciones y tortura y, por último, por la retribución religiosa (6). Dichos elementos también presentes en el proceso inquisitorial cobran relevancia en el contexto de producción de esta obra contemporánea.

Estados Unidos, Japón, el miedo creciente y el interés por el castigo

En cuanto al contexto de producción, Steinmetz sostiene que los medios de terror bien ejecutados suelen reflejar las inquietudes sociales y culturales predominantes y contemporáneas. Es por ello que una de las razones por las que la serie fue tan bien recibida tanto en Japón como en Estados Unidos puede derivarse de una constelación común de problemas sociales que cobra vida en su terrorífico contenido (16). Cabe destacar que, durante el mejor momento de la saga, es decir desde 1999 hasta 2004, Estados Unidos experimentaba un rápido cambio social derivado de la globalización, el auge de la economía basada en los servicios y la disolución de las fronteras nacionales (Steinmetz 5). Tanto en Japón como en Estados Unidos se establecieron sistemas de vigilancia individual cada vez más progresivos, sobre todo, desde el atentado a las torres gemelas. El contexto de lanzamiento, el año 2001, fue entonces de creciente preocupación por la seguridad y el crimen tanto en Estados Unidos como en Japón, los dos países a los que fue principalmente dirigido el lanzamiento de este *Survival Horror*.

En aquel convulsionado mundo de un miedo ascendente en las democracias liberales frente a una permanente amenaza no del todo dilucidada, *Silent Hill 2* puede ayudarnos a pensar en el posible deseo colectivo de justicia vengativa latente por parte de estas sociedades, en clave inquisitorial. Y es que en el siglo XXI el castigo, a diferencia de los primeros tiempos modernos, ya no es ocultado, sino reafirmado, exaltado y utilizado como un ejemplo que apacigua la sensación de inseguridad o miedo (Rodríguez 179) propias de estas sociedades. Y es que no sólo los individuos sino también las colectividades y las civilizaciones están embarcadas en un diálogo permanente con el miedo (Delumeau 6). En este sentido, Jean Delumeau sostiene que el espíritu humano fabrica permanentemente el miedo para evitar una angustia morbosa que finalizaría con la eliminación trágica del yo. Así, en una secuencia larga de traumatismos colectivos, Occidente fue venciendo la angustia nombrando,

identificando o, incluso, fabricando miedos (Delumeau 24).

La sentencia contra James

Silent Hill 2 no tiene un final canónico. Los distintos finales dependen de las acciones que nuestro protagonista lleve a cabo, muchas de las cuales pueden ser azarosas y tener que ver con factores psicológicos propios del espectador activo que es el jugador. Algunas de ellas incluyen revisar en numerosas oportunidades dentro del menú objetos como la carta de María o el cuchillo de Angela. Por lo cual, nuestra propia psicología, en una experiencia realmente inmersiva —o mimética en términos de Ricoeur—, puede influir en cómo terminará castigado nuestro personaje. Desde nuestra óptica, en el final de la sentencia a James, podemos encontrar rasgos del proceso inquisitorial culminantes del auto de fe.

En primer lugar, el *ending* titulado *Dejar* nos muestra un James absuelto después de haber sido penitenciado. Ya cumplió su pena y sale de *Silent Hill* con Laura de la mano. En el proceso, James se da cuenta que solo quiere estar con Mary y no necesita más a su *doppelgänger*. Inmediatamente, María entonces se transforma en un monstruo y James acaba con ella. Nuestro protagonista luego logra reconciliarse con Mary quien le da su carta (Sanchez Menchén 20).

En segundo lugar, el final *En agua* representa la decisión de James de suicidarse, o de *Silent Hill* de relajarlo, no en hoguera sino en agua, un rito de auto de fe invertido por el elemento que lo lleva a la muerte. En este desenlace, María también se convierte en un monstruo y James la asesina. El protagonista toma el cadáver de su difunta esposa, la guarda en el baúl y conduce hacia el *Toluca Lake* a toda velocidad para sumergirse dentro (Sánchez Menchén 21). En tercer lugar, en el final *Renacimiento*, James no acepta la realidad, ni tampoco su pena. Está dispuesto a revivir a su difunta esposa con un antiguo ritual de *The Old Gods* quienes aseguran que James no ha abandonado ese lugar (Sanchez Menchén 22). En términos inquisitoriales, aquí nuestro protagonista parece representar un hereje reincidente que va a intentar revivir a su mujer difunta a través de un culto pagano.

Por su lado, los finales *Dog* y *UFO* son parodias que funcionan como burla a todo el proceso de castigo. En el primero, el protagonista llega a una sala en la que hay un perro shiba llamado Mira quién controla todo. Sunderland cae de rodillas y, hablando en japonés, ve que todo era obra del perro. Por su parte, el final *UFO* nos muestra a un James que, tras ver la cinta de video donde descubre que asesinó a su mujer, aparece una flota de OVNIS por la ventana junto a Harry Mason (personaje principal de *Silent Hill 1*) y se llevan a nuestro protagonista (Sanchez Menchén 22).

Por último, el final *María* nos enfrenta a una negación del personaje sobre lo ocurrido. En un primer momento podríamos apreciar que el argumento sigue el mito de Orfeo y Euridice, donde el protagonista desciende por las escaleras al mismo infierno para rescatar a su amada y por fin encontrarse con ella (29). En este final, James piensa que, finalmente y tras un largo suplicio, salvó la vida de la *doppelgänger* de su difunta compañera, pero, cuando ambos se alejan del pueblo, ella comienza a toser. Parece como si nuestro protagonista estuviese condenado a repetir de nuevo la misma historia de afrontar la enfermedad de su amada y volver a asesinarla. En términos inquisitoriales, los indicios nos llevan a pensar en un James ya relajado reviviendo esta situación en el espiral del infierno.

En este punto cabe señalar que, aunque el asesinato de Mary a manos de James es moralmente repugnante para la mayoría de la sociedad y, por ende, merecedor de castigo; el jugador siente desconcierto o incluso terror por la naturaleza monstruosa del castigo que *Silent Hill* le aplica (Steinmetz 6). Al respecto, el papel espectacular del castigo en las sociedades del nuevo milenio no es cumplido por un verdugo frente a una muchedumbre —como en el caso del auto de fe—, sino por una interacción marcada por los medios de comunicación al tratarse más que nada de una sensación (Rodríguez 179). Para nuestro caso particular, esta interacción está dada a través de un videojuego como *Silent Hill 2*. El castigo como espectáculo, tan propio de sociedades barrocas que Occidente y estados liberales pensaron dejar atrás con el declive de la Inquisición desde la Ilustración en adelante, vuelve a hacerse carne. En las fotografías de los soldados exhibidos con prisioneros de guerra iraquíes en 2003 y en la representación de este espacio de castigo que es *Silent Hill* para James Sunderland, Angela Orozco y Eddie Dombrowski, quienes encarnan a sujetos cotidianos que cometieron crímenes que al occidente post-inquisitorial aún le cuesta nombrar y exhibir.

Conclusión

Este trabajo se propuso analizar los elementos de la experiencia de *Silent Hill 2* inspirados en la procesión inquisitorial conocida como auto de fe. Se identifica aquel momento histórico, la Europa occidental barroca, como el momento de consolidación del disciplinamiento y autodisciplinamiento de los comportamientos cotidianos como la sexualidad y de la espectacularización del castigo. Si bien, la teatralización es algo propio del auto de fe y de las sociedades barrocas, su interés aún goza de gran vigencia en las sociedades contemporáneas a través de experiencias ya secularizadas y actualizadas a los tiempos que corren en los medios de comunicación y los

videojuegos, exhibiendo representaciones sutiles sobre aquellas experiencias, que reactualizan miedos que las sociedades contemporáneas creían superados. Por último, en cuanto a la pregunta en torno a por qué sigue generando interés el espectáculo del castigo en nuestra sociedades, atendiendo al contexto de producción, puede inferirse que tiene que ver con la reactualizada sensación de inseguridad en Occidente y Japón que derivó en sistemas de vigilancia individual cada vez más progresivos, la creciente individualización, falta de empatía, construcción y reproducción de alteridades y la imprevisibilidad tan propias de las sociedades del siglo XXI.

Referencias

- Arcuri, Andrea. “Confesionalización y disciplinamiento social: Dos paradigmas para la historia moderna.” *Hispania Sacra*, vol. 71, no. 143, 2019, pp.113-129.
- Baihaqi, Zulfan Rafly, Bunyamin Faisal Syarifudin, y Yuyun Nurulaen. “Exploring Guilt, Trauma, and Redemption: A Psychoanalytic Study of Silent Hill 2’s Dialogue and Monologue”. *English Language in Focus (ELIF)*, vol. 7, no. 2, 2025, pp. 111-120.
- Brown, Michelle. *The Culture of Punishment: Prison, Society, and Spectacle*. New York University Press, 2009. Impreso.
- Chartier, Roger. *El mundo como representación: Historia cultural: Entre práctica y representación*. Gedisa, 2009. Impreso.
- Delumeau, Jean. *El miedo en Occidente*. Taurus, 2022. Impreso.
- Dufour, Gérard. *La Inquisición en España*. Información y Revistas, 1992.
- Foucault, Michel. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. 2nd Vintage Books ed., Vintage Books, 1995.
- Foucault, Michel. *Los anormales: Curso en el Collège de France (1974–1975)*. Fondo de Cultura Económica, 2022. Impreso.
- Freud, Sigmund. “Lo ominoso (1919).” *Obras completas*, vol. 17, Amorrortu Editores, 1992, pp. 215–251. Impreso.
- Kamen, Henry. *La Inquisición española: Mito e historia*. Crítica, 1998. Impreso.
- Kirkland, Ewan. “Restless Dreams and Shattered Memories: Psychoanalysis and Silent Hill”. *Brumal: Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. 3, no. 1, 2015, pp. 161–182. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.182>.
- Kitts, Margo. “Ritual, Spectacle, and Menace.” *Journal of Religion and Violence*, vol. 8, no. 2, 2020, pp. 133–152. <https://doi.org/10.5840/jrv20208227>.

- Lacan, Jacques. *De la psicosis paranoica en sus relaciones con la personalidad*. Siglo Veintiuno Editores, 2016. Impreso.
- Lemos, Adriana. “Transitoriedade, Identidade e Alteridade em Silent Hill 2 (1999)”. *Z Cultural*, vol. 12, no. 1, 2017, pp. 1–8. <https://revistazcultural.pacc.ufrj.br/transitoriedade-identidade-e-alteridade-em-silent-hill-2-1999/>
- López Giacoia, María Silvina. “Lacan y la psiquiatría: La paranoia de autocastigo en la tesis de Lacan de 1932”. *XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología*, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, 2021.
- Moreno Martínez, Doris. “Cirios, trompetas y altares: El auto de fe como fiesta.” *Espacio, Tiempo y Forma. Serie IV, Historia Moderna*, no. 10, 1997, pp. 113–134.
- Múzquiz-Guerreiro, Darlene. “Punishment as Spectacle in Juan Díez de la Fuente’s Entremés de las moças de la galera”. *Revista de Estudios Hispánicos*, vol. 33, no. 1, 1999, pp. 129–139.
- Nae, Andrei. “Immersion at the Intersection of Technology, Subjectivity and Culture.” *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, vol. 13, 2016, pp. 7–19.
- Ong, Shu Li. *A World of Hurt: Representations of Suffering in the “Silent Hill” Franchise*. Master’s thesis, Nanyang Technological University, 2018.
- Ricœur, Paul. *Tiempo y narración III*. Trotta, 1995. Impreso.
- Rodríguez, Pablo Esteban. “Qué son las sociedades de control”. *Revista Sociedad*, no. 27, 2008, pp. 177–192.
- Sánchez Menchén, Sergio. *Análisis del entorno narrativo de Silent Hill 2*. Trabajo de fin de grado, Universitat Autònoma de Barcelona, Departament de Comunicació Audiovisual i Publicitat, 2017. <https://ddd.uab.cat/record/180457>.
- Steinmetz, Kevin F. “Carceral Horror: Punishment and Control in Silent Hill.” *Crime, Media, Culture*, vol. 14, no. 2, 2018, pp. 265–287. <https://doi.org/10.1177/1741659018760224>.

Literatura
Literatura
Literatura
Literatura
Literatura



Los mundos secretos: minificción, fantasía y el poder de lo inexistente en “El libro de los nombres” de Enrique Servín

Secret worlds: microfiction, fantasy and the power of the nonexistent in Enrique Servín’s “El libro de los nombres”

César Ilzivir Salazar Escobar

Centro de Bachillerato Tecnológico, Industrial y de Servicios No. 122

cesar.salazar.thejack@gmail.com

Artículo enviado: 31/08/25

Artículo aceptado: 05/11/25

Resumen:

Este artículo examina “El libro de los nombres” de Enrique Servín, proponiendo que esta sección de la obra, estructurada como un catálogo enciclopédico apócrifo, es un laboratorio textual de minificción fantástica. Desde un punto de vista teórico el corpus seleccionado integra categorías como hibridez genérica, intertextualidad y falsedad verosímil (Zavala 31), reflejando los modos de consumo cultural contemporáneos, destacando a su vez la poética de lo inexistente y la ironía como figuras clave, funcionando desde sus efectos textuales y cognitivos. Finalmente, la obra de Servín se nutre del nombre y la taxonomía como motores narrativos de mundos posibles, literaturizando géneros extraliterarios y empleando el uso de la metonimia. La obra dialoga con la enciclopedia fantástica y se posiciona como una contribución a las narrativas experimentales del Siglo XXI. **Palabras clave:** Minificción fantástica; Hibridez genérica; Falsedad verosímil; Intertextualidad; Ironía.

Abstract:

This article examines Enrique Servín’s “The Book of Names,” proposing that this section of the work, structured as an apocryphal encyclopedic catalog, is a textual laboratory for fantastical microfiction. From a theoretical perspective, the selected corpus

integrates categories such as generic hybridity, intertextuality, and plausible falsehood, highlighting in turn the poetics of the nonexistent and irony as key figures, functioning from their textual and cognitive effects (Zavala, 2024). Finally, Servín's work draws on names and taxonomy as narrative engines of possible worlds, literaryizing extra-literary genres and employing metonymy. The work engages with the fantastic encyclopedia and positions itself as a contribution to the experimental narratives of the 21st century. **Keywords:** Fantastic microfiction; Generic hybridity; Falsehood plausibility; Intertextuality; Irony.

Servín: La Magia de los Nombres Inventados

La presente investigación se adentra en *El libro de las cosas que no existen* (2024) de Enrique Servín, con particular énfasis en su primera sección "El libro de los nombres", para examinar su contribución a la minificción y a la literatura fantástica contemporáneas. Este estudio sostiene que la obra de Servín no es solo un compendio, sino un laboratorio textual privilegiado donde la hibridez genérica, la intertextualidad y la falsedad verosímil se amalgaman, construyendo un archivo apócrifo que trasciende la mera creación de mundos posible para dialogar con los modos de consumo cultural: el fragmentarismo, la hipertextualidad y las constelaciones de lectura.

A partir de la exploración de la minificción como género literario, se analizará su carácter autónomo y multifacético, cuya principal característica es la brevedad, la cual más allá de su aparente simpleza porta una profunda complejidad textual que exige la participación activa del lector. Por su flexible naturaleza y aquella difuminación de la frontera en cuyos géneros insertos, se puede considerar una narrativa de intención proteica, es decir que transmuta su estilo hacia lo lírico y lo ensayístico. Se reflexionará en el término fantástico contemporáneo como un objeto de revelación novedosa de los sentidos, los cuales, a través de metáforas que desafían la forma retórica tradicional, mezclan el concepto de falsedad como parte de lo verosímil; brindando así una explicación sobre la invención en la literatura como motivación a la credibilidad del lector, desde su intención interpretativa.

Además, la demostración de estas ideas se realizará a través del análisis de una muestra específica de la obra del autor. Se examinará un pequeño, pero no sencillo, corpus narrativo, destacando cómo su actuación fragmentaria desde la trama, la co-creación del lector y el uso de la pseudo-erudición son funciones

retóricas y simbólicas para construir universos ficcionales. El estudio, por tanto, busca posicionar la “poética de lo inexistente” de Servín como una contribución esencial para comprender las narrativas fragmentarias y experimentales del nuevo milenio.

Las Reglas de lo Extraordinario: Minificción y Fantasía

La minificción, es un tema central abordado en el volumen *La minificción en el siglo XXI: Aproximaciones teóricas* (2014), editado por Henry González Martínez en el 2014 como resultado del VI Congreso Internacional de Minificción, se ha consolidado como un género literario autónomo e incluso un meta-género. Este género se caracteriza por su habilidad de: “literaturizar lo extraliterario” (Zavala 3), apropiándose de cualquier tipo de escritura, desde informes científicos hasta listas del súper, y transformándolos en literatura. El propio Henry González, en su estudio de 2002, ya destacaba la dificultad de nominar esta expresión literaria, señalando el concepto a: “arte conciso o relato vertiginoso” (González 1). Sin embargo, citado por González Martínez (3), Edmundo Valadés enfatiza que la minificción debe centrarse en el incidente a contar, priorizando la acción sobre el personaje y haciendo de la brevedad su característica estructural predominante, distinguiéndola de formas como el poema en prosa o el chiste¹. La brevedad no denota simplicidad, sino que conduce a una intensa complejidad textual. Como señaló Max Aub, la esencia es: “decir lo más, en menos, lo mejor posible” (González 11), demandando del lector una participación activa para desentrañar su sentido y llenar vacíos.

La minificción se define como un género que es: “lo opuesto a un cuento y a un minicuento. Una minificción es un anti cuento. O más exactamente, un anti-mini-cuento” (Zavala 9), o aquello que simula el acto narrativo y es intrínsecamente liminal y heterogéneo, apropiándose de modos discursivos de otros ámbitos y rechazando categorizaciones puristas. En este estudio se describe como un género que dependen:

de la cooperación del lector, para dotar de sentido a una obra; la minificción, además, emplea esta relación para construir su estructura y no exclusivamente su semántica. La simulación narrativa es un mecanismo que se articula mediante la trascendencia textual, lo que permite reducir la arquitectura de la minificción; contraer su sintaxis mediante la desautomatización de los relatos que se han escrito a lo largo de la historia (García 94).

La minificción es un género que se ha diversificado debido a su brevedad, y también a sus rasgos cualitativos, los cuales han ayudado a modificar el

¹ Por su parte, Edmundo Valadés, al referirse a la naturaleza de la creación breve, explica: “La minificción no puede ser poema en prosa, viñeta, estampa, anécdota, ocurrencia o chiste. Tiene que ser ni más ni menos eso: minificción.” (1990), citado por (Henry González Martínez 9).

paradigma de lo narrativo. Lo característico, tanto de su fragmentación en la trama como de su inteligencia y agudeza es que conjunta la interacción del lector a partir una reactivación semántica del texto, que llena lo que parecerían espacios vacíos de significación. Como género, es proclive a la hibridación de los géneros como la poesía, narrativa y ensayo, su intertextualidad, incluso se ha encargado de brindar un carácter literario a géneros no considerados literatura como manuales, instructivos, glosarios, diccionarios o tratados científicos.

Lo fantástico, como modo de representación, implica la: “convivencia conflictiva de lo posible y lo imposible” (Zavala 2), generando un efecto inquietante². Sus motivos incluyen metamorfosis, distorsiones espacio-temporales, la irrupción de seres sobrenaturales y la animación de lo inanimado. En el caso del neofantástico o fantástico posmoderno, la transgresión forma parte de un nuevo orden que el autor busca revelar, utilizando metáforas para aprehender lógicas que escapan a la racionalidad. Es un rasgo muy común en la minificción hispanoamericana, presente en: “más del noventa por ciento de su producción” (Zavala 6). La: “poética de lo inexistente o falsedad verosímil” (Servín 1) se alinea con la idea de la: “ficción como una verdad contextual” (Zavala 1), una realidad construida que, aunque no exista en el mundo real, dice algo verdadero sobre los mundos alternativos y la percepción de los lectores. El prólogo a *El libro de las cosas que no existen* incluso sitúa el trabajo de Servín más cerca de la ciencia ficción, al explicar plantas y animales fantásticos en términos de botánica y zoología imaginarias.

Un vasto segmento de la minificción está integrado por textos que exploran los caminos de lo fantástico. En este sentido, la obra de Servín es paradigmática, presentando microrrelatos donde la: “convivencia conflictiva de lo posible y lo imposible” (Zavala 2) genera un efecto inquietante y desestabilizador en el lector. La naturaleza fragmentaria e intencionalmente inconclusa de muchas de sus narraciones se alinea con la literatura ergódica, donde el lector debe trabajar para reconstruir el sentido completo de la obra.

Servín al Detalle del Microscopio: Tres Mundos Imposibles.

A partir de aquí comenzaré con el análisis de corpus seleccionado, el cual es sólo una muestra que irá al detalle para ejemplificar su maestría en la minificción fantástica, revelando cómo la brevedad se convierte en un vehículo para universos complejos y

2 Los microrrelatos de cuño fantástico presentan la particularidad de que su exiguo cuerpo textual resulta invadido por la “convivencia conflictiva de lo posible y lo imposible” (Reisz, 1989: 134), responsable del efecto inquietante y desestabilizador que las narraciones filiadas a dicha estética (Colombo 2011).

reflexiones profundas. La obra de Servín, tal como se aprecia en *El libro de las cosas que no existen*, se nutre de una tradición que abraza la intertextualidad, la ironía y su hibridación con otros géneros, elementos que enmarcan una ruptura tradicional, cuya distinción radica en la minificción posmoderna³. Aunque podría antelarme en esta definición, lo acoto como una exploración personal de que lo fantástico no se limita a asustar al lector, o a conmocionarlo, sino a “revelar o comprender un orden nuevo de sentido”(Zavala 3) a través de metáforas, desafiando la lógica racional.

En *El tiradero de Estrellas* se inscribe la premisa fundacional de la obra del autor, la cual se adentra en la: “poética de lo inexistente” (Servín 23), donde es inexacto llamar inexistentes a las cosas que ya han tomado forma al nacer desde la imaginación, pues ya en el mundo de la literatura se comporta como esa: “forma específica de la existencia” (44). Se describe un lugar en el cual se fusionan lo real y lo imaginario, un espacio sagrado que los habitantes locales han utilizado para esconderse, rezar, hacer el amor o incluso para conspirar contra sus gobernantes. La narración destaca la dualidad, de que es a la vez un espacio ambiguo y revelador, generando una tensión entre la belleza y desolación, entre lo posible y lo imposible de que esa “estrella muerta aparece sorpresiva, como una escultura bellísima, imponente, o como un signo de algo que nunca habrá de comprenderse del todo” (44).

Se trata de un melancólico valle rodeado de lomeríos adustos en los que crecen el árbol de humo, la mirra y el ombú rojo, además de chaparrales y modestas praderas de gramíneas cuyos forrajes suelen ser púrpuras y ocres. Desde los más remotos tiempos han caído allí estrellas- o todo lo que parecen ser estrellas-, y se han acumulado con los siglos, conformando un fabuloso paisaje de picos, aristas, cuerpos geométricos a medio erosionar, polígonos oxidados, o simples restos ya sin forma adivinable (Servín 44)

De modo tal, pueden identificarse como fenómeno principal lo fantástico y la falsedad verosímil, en esta minificción se presenta la caída y acumulación de estrellas como un fenómeno físico real que ha configurado el: “fabuloso paisaje de picos, aristas, cuerpos geométricos a medio erosionar, polígonos oxidados” (43). Este evento, que es imposible en nuestra realidad, es presentado con una verosimilitud detallada a través de la descripción geológica del valle, haciendo que lo inexistente se

3 La minificción posmoderna se caracteriza porque en su interior coexisten rasgos de la tradición clásica y de la tradición moderna. Pero también puede ser considerada como resultado de la tendencia de la escritura muy breve en la que se exacerban los rasgos de la modernidad textual, por lo que podría ser considerada como una forma de minificción hipermoderna (Zavala 31).

sienta como algo en concreto. La descripción del lugar, sus árboles de humo y mirra, y las praderas púrpuras y ocres, crea un universo sensorial que ancla lo imposible en un contexto casi naturalista. Como la propia ficción indica.

La hibridez genérica y la intertextualidad, se muestran a través de una forma en que la crónica de exploración o el informe etnográfico, los cuales van literaturizando el género extraliterario. Se describe la espiritualidad aborígen asociada al lugar, mencionando cómo ha sido sitio para esconderse, rezar, hacer el amor o conjurar. Además, alude a la existencia de “universidades teológicas” que han publicado “bibliotecas enteras” sobre el *Tiradero de Estrellas*, y de epigrafistas y gramáticos históricos que estudian las: “inscripciones, rezos, leyendas y conjuros arcaicos” (44). La referencia a la estrella más grande, Maláma, utilizada como observatorio, capilla, sepulcro y puesto militar antes de ser: “despedazada para municiones” (46), sugiere un historia compleja y violenta, típica de crónicas históricas. Esta amalgama de discursos científicos, históricos y religiosos otorga densidad a la ficción.

A su vez, la co-creación del lector puede observarse al presentar el lugar como un: “signo de algo que nunca habrá de comprenderse del todo” (43), se invita al lector al interpretar el significado último de este fenómeno, fomentando su participación activa en la construcción de sentido.

En *El Musgo Cantante* se identifica, como elemento central, una “cepa rara de un género vegetal muy antiguo” cuya única virtud es su “canto”, este claro ejemplo de la animación de lo inanimado, a pesar de ser una planta “primitiva y pequeña”, su descripción es meticulosa: “color turquesa en verano”, “cobriza en invierno”, o “del color de los óxidos y el vino”, pareciendo un “liquen, o un plasma apenas ingresado al universo de lo viviente” (45). Estos detalles biológicos y cromáticos dotan de una verosimilitud científica a esta entidad fantástica.

Por otro lado, dentro de esta hibridez genérica e intertextual, la minificción funciona como una entrada de bestiario o tratado de botánica imaginario, cruzado con la mitología y la historiografía cultural. Se describen sus características botánicas junto con su impacto cultural: “fama, la atención de innumerables sabios y especialistas, y el amor o la codicia de las tribus y los reinos circundantes” (45). Es un: “motivo frecuente en la poesía” (45), y su canto da origen a la: “temporada de los cantos” (45). El mito de Newmag el Segador y la ninfa Gerak añade una capa de profundidad cultural, haciendo el texto un de la literaturización de la tradición oral y la mitología. Las diversas descripciones de su sinfonía por: “Marahvi” e “Hilág de Mérag” (46), evocan un discurso de cronistas y viajeros, integrando múltiples voces y perspectivas.

La co-creación del lector, en las descripciones variadas del canto: “tela

o tejido sonoro, grandes banderas de música, voz a la manera de violines maullido del gato” (46), invitan al lector a activar su propia imaginación para escuchar al musgo, construyendo un sentido personal de esa sinfonía inexistente.

En *La Ortografía Kenaria* se mezclan lo fantástico y la falsedad verosímil, ya que lo minificcional introduce un sistema lingüístico y ortográfico que desafía la lógica y la convención humana, un tipo de suspensión de las leyes lógicas. La descripción de la ortografía kenaria como “caprichosa y compleja” y que: “depende, en buena parte, del estado de ánimo y los caprichos ideológicos de quien escriba” (170), crea una realidad lingüística fantástica. La precisión numérica de “20 fonemas, 1,365 letras diferentes, un mínimo de diez letras por palabra” (171) y la detallada explicación de las: “series blancas” y sus categorías: “antigüedad, sexo, forma, color, condición social, prestigio, veracidad histórica, nivel de aceptación emocional” (171).

Por otro lado, el texto es un magistral ejemplo de la literaturización de un género extraliterario debido a que figura un tratado de lingüística, una gramática o ensayo filológico; y a pesar de tener una extensión que supera la minificción, se integra en este corpus por su hibridez semántica y formal.

Utiliza un lenguaje técnico: “fonema, letras mudas, ortografía eterna” (172) para describir un sistema inexistente. Las referencias a la “ortografía eterna” de nombres sagrados que “determina de forma muy precisa las jerarquías teológicas” y “cuya alteración puede llevar a la “hoguera” (172), intertextualiza discursos religiosos y políticos sobre la sacralidad de la palabra y el control ideológico. La capacidad de una palabra como “kal” (hombre) de escribirse de 64 formas distintas para expresar matices sobre el individuo y el sentir del escritor (173), revela la profunda conexión de la lengua con la cultura y la subjetividad en este mundo inventado.

Algo que destaca de esta minificción es su ironía, es la amenaza de la: “mismísima hoguera” (173) por una simple falta de ortografía en nombres sagrados, o multas, despidos y cárcel por errores en textos no oficiales, es una hipérbole que resalta la irracionalidad de un sistema que otorga esa desmesura que detenta la forma sobre el contenido. A su vez es subversiva, porque su ironía contiene la acidez necesaria para que esta minificción juegue con las formas, mostrando sus arbitrariedades. Al comprenderse como: “caprichosa y compleja” (173), que la misma ironía puede tornarse una hipérbole que utiliza el rigor de un sistema ortográfico para criticar la irracionalidad del poder y los sistemas dogmáticos; la pena es el comentario irónico sobre la desmesura que a veces se otorga a la forma.

La ironía es considerada el: “nivel más complejo de la verosimilitud” (Zavala 23) y permite una mirada distinta a la realidad textual, generando una

desfamiliarización. El fantástico posmoderno, prevalente en minificción hispanoamericana produce percepciones distintas de la realidad, conduciendo al texto a recrear la suya. A su vez, la crítica al canon y la autorreferencialidad, está presente en un homenaje al canon, pero a su vez en una resistencia, porque su originalidad radica en el “reciclaje” y la “intertextualidad”.

Esa imposibilidad de ser, como bien apunta el prólogo: “en lo que atañe a la imaginación, reconozcámoslo, es imposible ser demasiado original” (Servín 24), es una forma de ironía autorreferencial, un metalenguaje que comenta sobre el propio acto de creación y las convenciones literarias. Esta autoconciencia del texto subraya la primicia de la forma (el propio discurso de la creación) como contenido. Podríamos hablar entonces de una metonimia conceptual, entendiendo la ironía como una figura puntal de la minificción fantástica, un efecto retórico que cambia a un efecto cognitivo que “familiariza” o lo apropia al saber, y que articulada desde la retórica, lejos de operar simplemente como un recurso estilístico, cumple también una función cognitiva, como lo argumenta el autor:

Desde el punto de vista de la lingüística moderna, por supuesto, lo que llamamos “Gramatica Wrtanna” no es en realidad sino un engorroso sistema de tabúes léxicos, de pro-hibiciones más o menos irracionales que nada tiene que ver con la estructura misma de la lengua. Sin embargo, el arraigo del sistema obedece a la creencia generalizada, por parte de los habitantes del país, en un complicado sistema de fuerzas correlativas que mantiene el orden cósmico y que radican nada menos que en las palabras mismas (Servín 19).

La *Ortografía Kenaria* es un sistema lingüístico que, desde una perspectiva cognitiva, es profundamente metonímico. La forma en que se escribe una palabra (su ortografía) no es un mero código fonético, sino un vehículo cargado de información conceptual, cultural y personal que permite al lector (o al escribano) acceder a dimensiones de significado, reestructurar el pensamiento e ir mucho más allá de la denotación literal. La contigüidad entre el signo gráfico y el vasto universo de conceptos asociados es la esencia de su funcionamiento metonímico, haciendo de la escritura una forma de conocimiento y acción en sí misma.

Fantasía e Imaginación para el Nuevo Milenio

En suma, la investigación ha demostrado que “El libro de los nombres” de Enrique Servín no es un meramente una colección de textos breves, sino un laboratorio textual sofisticado y paradigmático de la minificción fantástica. A través de la construcción

de un catálogo enciclopédico apócrifo, Servín articula una poética de la inexistente que resuena profundamente con los modos contemporáneos de consumo cultural, caracterizados por el fragmentarismo, la hipertextualidad y las constelaciones de lectura.

El análisis de textos representativo, funge como una muestra probable, que nos permite observar cómo el autor utiliza la hibridez genérica y la intertextualidad para literaturizar los géneros extraliterarios. Servín presenta mundo imposible con una falsedad verosímil que no solo genera un efecto inquietante, si no que activa la co-creación del lector en la construcción de sentido. La esencia de lo fantástico contemporáneo en Servín se manifiesta no en el mero asombro, desafiando la lógica racional y forjando una realidad construida que contiene una “verdad contextual”.

Particularmente, la ironía emerge como un pilar fundamental de su propuesta, operando no solo como un recurso estilístico, sino como un efecto cognitivo que familiariza al lector con el saber y reestructura su pensamiento. La obra de Servín es, en este sentido, una exploración magistral de la metonimia conceptual, donde el lenguaje, incluso en su forma más concisa, se convierte en un vehículo potente para activar complejos universos conceptuales, superando la denotación literal para acceder a dimensiones profundas de significado.

Así, al alinear sus características con la naturaleza híbrida, intertextual, fragmentaria e irónica de la minificción, Servín establece un diálogo significativo con la rica tradición de la enciclopedia fantástica al estilo de Borges. En definitiva, “El libro de los nombres” se posiciona como una obra de gran relevancia para la comprensión del fenómeno de la narración en el siglo XXI, demostrando cómo la brevedad puede encapsular universos complejos y reflexiones profundas sobre el lenguaje, la realidad y la imaginación, desafiando constantemente los límites de posible y lo pensable.

Referencias

- Colombo, Stella Maris. “Minificción y fantástico: una fecunda articulación”. *Cuadernos del CILMA* (2011): 73-81. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7769999.pdf>.
- González Martínez, Henri editor, et al. *La Minificción en e Siglo XXI: aproximaciones teóricas*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2014. ISBN : 978-958-761-746-7.
- Martínez, Inmaculada Peñades. “La Teoría Cognitiva de la Metonimia a la Luz de Locuciones Nominales Somáticas.” Universidad de Alcalá

- 2010: 75-94. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3723408.pdf>.
- García Medina, Yobany de José. “Microrrelato o minificción: la nomenclatura a la estructura de un género literario.” *Microtextualidades: Revista Internacional de microrrelato y minificción* (2017): 89-102. <https://revistascientificas.uspceu.com/microtextualidades/article/view/146>.
- Servín, Enrique. *El libro de las cosas que no existen*. Chihuahua: Medusa, 2024. <https://pech.icm.gob.mx/images/2024/Enrique.pdf>.
- Zavala, Lauro. “Hacia una semiótica.” Zavala, Lauro. *Para una Teoría de la Minificción*. San Juan, Puerto Rico: Isla Negra, 2024. 31. https://www.researchgate.net/publication/394442842_Para_una_teor%C3%ADa_de_la_minificci%C3%B3n.

Fuego y amor en la lírica de Petrarca, Gaspara Stampa y Quevedo

Fire and love in the lyric poetry of Petrarch, Gaspara Stampa and Quevedo

Victoria María Montemayor Galicia
 Universidad Autónoma de Chihuahua
vmontemayor@uach.mx

Artículo enviado: 01/09/25

Artículo aceptado: 06/11/25

Resumen:

El presente trabajo propone realizar un análisis intertextual-comparativo a partir de los motivos del fuego, la salamandra y el fénix como símbolos de la pasión amorosa y el vuelo de la *semplicetta farfalla* hacia la luz, el pensamiento neoplatónico de la elevación del alma o la sublimación del sentimiento amoroso presentes en la primera estancia de la canción 135 y el soneto 185 de Petrarca en donde el poeta se vale de la imagen del fénix para expresar sus emociones y la sublimación de su deseo por Laura. En contraposición con el soneto 206 de Stampa en la que ella se compara con un fénix que no cesa de arder, y Quevedo en los sonetos “Salamandra frondosa y bien poblada” y “Del sol huyendo el mismo sol buscaba”, en donde retoma las figuras del fénix y la salamandra como símbolos de la pasión.

Palabras clave: salamandra; fénix; fuego; cenizas; pasión

Abstract:

The objective of this essay is to carry out an intertextual-comparative analysis about the fire's motives, the salamander and phoenix as symbols of loving passion and the soaring of the *semplicetta farfalla* around the light, the neoplatonic philosophy about the elevation of the soul or the sublimity of love feelings on the first part of the canzone 135 and the 185 Petrarch's sonnet wherein the poet uses the phoenix image to express his emotions and the desire of sublimity by Laura. In contrast with the Stampa's sonnet 206 in which she compares herself with a phoenix that never turn out and Quevedo's sonnets “Salamandra frondosa y bien poblada” and “Del sol huyendo el mismo sol

buscaba” wherein the figures of the phoenix and the salamander are passion symbols.

Keywords: salamander; phoenix; fire; ashes; passion

Introducción

El *Cancionero* de Francesco Petrarca se instituyó como modelo lírico de imitación en la segunda mitad del siglo XVI cuando Pietro Bembo en sus *Prosas de la lengua vulgar* exaltó el estilo de Petrarca por el decoro y la elegancia de expresión, la uniformidad del registro estilístico y lingüístico, y se convirtió en punto de referencia para la lírica tanto del Renacimiento italiano como del Barroco español. De acuerdo con María Manero el *Cancionero* se constituye: “como un repertorio de lugares comunes apropiados para la expresión de los sentimientos” (*Introducción al estudio del petrarquismo* 28). Petrarca es el modelo pero la filosofía neoplatónica permea el pensamiento de la época, así como los tratados sobre la naturaleza del amor, la sublimación del sentimiento amoroso y su influencia en la vida espiritual.

El *Cancionero* es un libro en el que se refleja el perfil biográfico y psicológico del poeta en su amor-pasión por Laura. Esta situación se encuentra también en el *Cancionero* de Gaspara Stampa en el que, a diferencia de Petrarca, la poeta habla de más de un amor, como el del Conde Collaltino di Collalto y Bartolomeo Zen. Stampa trastoca y subvierte el modelo petrarquista en el que: “el discurso amoroso petrarquista impone un sujeto deseante masculino y un objeto deseado femenino” (Olivares y Boyce 24), dado que ella es la sujeto deseante y el amante el objeto deseado. En contraste, Quevedo en sus sonetos amorosos no refleja el estado psicológico o biográfico dado que la tradición poética de la que proviene es distinta a la de Petrarca y Stampa, puesto que su bagaje procede de un modelo lírico grecolatino del cual es lector, y además del petrarquismo se remite al Renacimiento tanto español como italiano.

Petrarca: fénix solitario

En Petrarca el símbolo del fénix lo encontramos en las canciones 135 y 323, así como en los sonetos 185 y 321 del *Cancionero*. En los primeros cuatro versos de la canción 135 la voz poética hace referencia a las características del fénix como ave distinta y nueva, símil con el que el poeta se compara: “Qual più diversa et nova/

cosa fu mai in qual che stranio clima” (vv. 1-2)¹. Los versos del 5 al 8 refieren el lugar lejano, origen del ave, así como la soledad y la muerte voluntaria del fénix para renacer nuevamente: “Là onde il dì vèn fore,/vola un augel che sol senza consorte/ di voluntaria morte/rinasce, et tutto a viver si rinova” (vv. 5-8)². De los versos 9 al 15 el poeta compara el deseo y sus elevados pensamientos que ascienden como el vuelo del fénix, alegoría del alma que se eleva a la divinidad y que regresa a su estado primigenio para inmortalizarse cíclicamente. Así el poeta arde de pasión y deseo: “Così sol si ritrova/lo mio voler, et così in su la cima/de’ suoi alti pensieri al sol si volge,/ et così si risolve,/et così torna al suo stato di prima:/arde, et more, et riprende i nervi suoi,/et vive poi con la fenice a prova” (vv. 9-15)³.

Es importante destacar que si bien en la canción 135 el ave fénix simboliza el deseo del poeta, en el soneto 185 Petrarca compara a Laura con una áurea fénix, hermosa y resplandeciente cuya luminosidad y candor hacen que los corazones se endulcen y el del poeta se consuma, es un *fuego que arde en la más álgida bruma*: “Questa fenice de l’aurata piuma/al suo bel collo, candido, gentile,/forma senz’arte un sì caro monile,/ch’ogni cor addolcisce, e ’l mio consuma” (vv. 1-4).⁴ Las características físicas de Laura y del ideal de belleza femenino de la época se reflejan en la descripción del fénix: el color blanco de la piel, el cuello largo y su plumaje áureo, metáfora de la cabellera. Para Marco Santagata Laura se estructura como un personaje dotado de características físicas y psicológicas. La contemplación de su belleza consume el corazón del poeta.

El vuelo del fénix en el último verso: “che per lo nostro ciel sì altera vola”⁵ simboliza la elevación del alma a la divinidad. Platón en el libro X de la *República* refiere la elevación del alma hacia la divinidad, pensamiento que en el sincretismo judeocristiano se refiere al alma que asciende hacia la divinidad y que tiene en el fénix el símbolo de elevación y renacimiento, así como el amor que sublima y eleva el espíritu.

1 Cual más diversa y nueva/cosa fue nunca en aquel extraño clima.

Nota: las traducciones presentes en el texto son de mi autoría..

2 Allá donde nace el día,/vuela un ave solitaria sin consorte/de voluntaria muerte/renace, y para vivir se renueva.

3 Así solo se encuentra/mi deseo, y así sobre la cima/de sus altos pensamientos al sol se vuelve,/y así se deshace,/y así regresa a su estado primigenio:/arde, y muere, y retoma su forma,/ luego vive y como fénix se comporta.

4 Esta fénix de áurea pluma/en su hermoso cuello, cándido y gentil,/forma sin arte un distinguido y querido collar,/que todo corazón endulza, y el mío consume.

5 Que por nuestro cielo se eleva en vuelo.

Gaspara Stampa: fénix y salamandra

El símbolo del fénix en Stampa deja maravillado al lector por ser ella el fénix que se inmola para renacer al amor. Stampa tomó el modelo de la primera estancia de la canción 135 para escribir su soneto 206 y hacer variaciones para expresar que habita el mundo como nueva salamandra que vive ardiendo sin sentir el sufrimiento. A diferencia del soneto 185 de Petrarca en el que Laura es el fénix cuya belleza hace que se consuma el corazón del poeta.

Stampa al subvertir el discurso amoroso en el que ella es la sujeto deseante y el amante el objeto deseado, realiza un acto totalmente innovador en el que, al igual que Safo, expresa el deseo amoroso y la pasión que Eros provoca e inspira. Gaspara no sólo confronta el discurso amoroso petrarquista, sino que lo hace suyo al trastocar y subvertir el modelo. Stampa refleja en sus versos el instante presente y su realidad amorosa. La pasión y el deseo erótico se presentan en el soneto a través de los símbolos del fénix y la salamandra por los cuales la poeta expresa el deseo del fuego permanente que la consume. Una de las cuestiones importantes a resaltar del *Cancionero* de Stampa es que el yo lírico va en función de la pasión y el deseo erótico, emociones que no eran bien vistas por la sociedad cuando una mujer las expresaba; de ahí que se pueda considerar como una especie de diario amoroso. Stampa rompe este paradigma como se aprecia en el soneto 206: “Amor m’ha fatto tal ch’io vivo in foco,/qual nova salamandra al mondo, e quale/l’altro di lei non men stranio animale,/che vive e spira nel medesimo loco” (vv. 1-4).⁶ En el primer cuarteto la poeta hace responsable al dios Amor de su manera de arder, pues con sus artes provoca el fuego. La poeta vive en el fuego del amor-pasión: “Amor m’ha fatto tal ch’io vivo in foco”; expresado en el símil de la salamandra, en la paráfrasis “che vive e spira nel medesimo loco” y el adjetivo “extraño” que refiere al fénix, ambos símbolos ígneos. En cuanto a la salamandra, desde la antigüedad se creía que podía vivir en el fuego, por eso la poeta expresa: “qual nova salamandra al mondo”, nótese el adjetivo “nova”, el amor como novedad, como si por primera vez fuera descubierto por la poeta. La leyenda del fénix refiere que es un ave exótica del Oriente y que se inmola a sí misma cada 500 años. El nuevo amor al que alude Gaspara en este soneto, coinciden diversos investigadores como Abdelkader Salza, Stortoni & Lillie y Mónica Farnetti, es Bartolomeo Zen. Ella es nueva salamandra y fénix, pues “vive y expira en el mismo lugar”. Es tal el amor, es tal el fuego, que da placer al ser sentido, vivir en y por el fuego, vivir en y por el amor: “Le mie delizie son tutte e ’l mio gioco/viver

6 Amor me ha hecho de tal manera que yo vivo en el fuego,/cual nueva salamandra en el mundo, y como/el otro animal tan extraño como éste,/que vive y expira en el mismo lugar.

ardendo e non sentire il male,/e non curar ch'ei che m'induce a tale/abbia di me pietà molto né poco" (vv. 5-8).⁷

Las delicias del amor-pasión son el placer de la poeta a quien no le importa si el amado siente o no piedad por ella. La piedad, esa virtud que inspira devoción y amor al prójimo, a Stampa le tiene sin cuidado porque ella goza vivir en el fuego del amor-pasión. En este soneto la poeta refiere una nueva historia de amor, un amor más grande, más fuerte y más vivo, más es el fuego y tal el ardor que, tan pronto como se apagó el primer fuego, ardió otro. De manera que la alusión al fuego que se apaga y se enciende es la alegoría del fénix como nuevo amor: "A pena era anche estinto il primo ardore,/che accese l'altro Amore, a quel ch'io sento/fin qui per prova, piú vivo e maggiore./Ed io d'arder amando non mi pento,/pur che chi m'ha di novo tolto il core/resti de l'arder mio pago e contento" (vv. 9-14).⁸

A diferencia de Petrarca, cuyo corazón se derrite a causa de la amada, en Stampa es el amante quien lo ha tomado. Es a causa de este fuego nuevo que la poeta ya no es poseedora de su corazón, el amado se lo ha arrebatado y ahora es poseedor de él, la poeta no sólo no se arrepiente del sentimiento, sino que expresa que el amado debe estar satisfecho y contento por el amor y la pasión que provoca en ella. Chiara Pisacane menciona que la elección de cantar al objeto deseado es un acto de innovación y ruptura en la poesía; hecho que marca un antes y un después en la historia de la poesía, y coloca a Stampa al frente de la lírica femenina de su tiempo al cantar el fuego amoroso que la consume y la renueva. Para Chiara Pisacane el fénix en este soneto representa: "le palimpseste néoplatonicien resurgit à travers l'image du phénix, emblème de l'amour inévitable: «perché l'amato quando riconosce sè nell'amante è costretto a lui amare»" (párr. 38)⁹. Referencia que recuerda los versos estilnovistas del canto V del *Infierno* dantesco en el que el amor obliga al ser amado a amar, "Amor, ch'a nullo amato amar perdona" (v. 103).¹⁰

El fénix es el símbolo del deseo que vuelve a nacer con un nuevo amor. Stampa se compara con el fénix porque con cada nuevo amor vuelve a surgir de sus cenizas cada vez más fuerte. El fénix se inmola a sí mismo, de manera que Stampa tal vez

7 Mis deleites son todo mi placer/vivir ardiendo y no sentir el daño,/y no me importa que el que me induce a tal/sienta o no por mí piedad.

8 Tan pronto como se extinguió el primer ardor,/se encendió otro Amor, el cual hasta aquí/yo siento más vivo y más fuerte/Y yo de arder amando no me arrepiento,/pues me ha quitado de nuevo el corazón/quede él de mi arder satisfecho y contento.

9 El palimpsesto neoplatónico que resurge a través de la imagen del fénix, emblema del amor inevitable: «porque el amado cuando reconoce en sí mismo al amante está obligado a amar».

10 Amor que a ningún amante a amar perdona..

inconscientemente se inmola a sí misma ante el amor. Por lo que el fénix es un símbolo no sólo de resurrección, sino de vivir eternamente por y para el amor. En este complejo simbólico del fénix se encuentran la muerte que pone fin al sentimiento del pasado; las cenizas, remanente de la pasión, el renacer como un ser nuevo y el vuelo que simboliza la elevación del amor, la libertad o la sublimación del sentimiento amoroso. La ceniza es un motivo recurrente en la poética de Stampa que simboliza el deseo apagado y el miedo de que su llama sea sólo paja como lo refiere en el soneto 32: “Quel, che l’anima e ’l corpo mi travaglia,/è la temenza ch’a morir mi mena,/che ’l foco mio non sia foco di paglia” (vv. 12-14).¹¹

Quevedo: entre salamandra ciega y frondosa y camaleón tiranizado

Quevedo se destaca por su arte de la retórica y las cuestiones de expresividad lingüística, creación y acumulación de imágenes y giros metafóricos. Trastoca y deja su propia huella en el estudio del *Cancionero* y el “Triumphus Cupidinis”. En el soneto “Del sol huyendo, el mismo sol buscaba”, Quevedo explota de manera sistemática la capacidad de asociación del campo semántico del motivo del sol, el fuego, la luz y el bestiario de la salamandra y el camaleón. La expresividad asociativa del motivo del fuego tiene su centro en la imagen del sol y en la salamandra.

El soneto comienza con una preposición que indica movimiento, el motivo del sol, metáfora de la amada, el verbo en gerundio, huyendo, y el pretérito imperfecto buscaba; es decir, hay una paradoja en la huída/búsqueda de la mujer amada. El amante pretende escapar del sentimiento amoroso, puesto que expresa: “Del sol huyendo, el mismo sol buscaba”. En el segundo cuarteto, “Fue tras su libertad mi vida esclava”, metáfora en la que el alma encerrada en la cárcel corporal se libera con el amor, pues el alma buscó la luz, la luminosidad del amor y la belleza de la amada, metáfora del sol. Quevedo a través del uso de la acumulación de imágenes luminosas, hace del soneto un lugar donde la luz esplende y lo contrasta con la oscuridad de las tinieblas, dado que la oscuridad buscó la luminosidad del amor: “buscaron mis tinieblas a su día”.

En el primer terceto el poeta se compara con la salamandra que buscaba al fuego ardiente y en él se sustentaba, gozaba y descansaba. Al estar con la amada, el poeta, cual salamandra siente placer y deleite del fuego que lo alimenta: “Fui salamandra en sustentarme ciego/en las llamas del sol con mi cuidado,/y de mi amor en el ardiente fuego”. Esta cegada salamandra tiene la característica representativa de los amantes, ya que el amor vuelve ciego al enamorado. Mercedes Blanco refiere que el amor en Quevedo

¹¹ Aquello que me hace sufrir en el alma y en el cuerpo,/es el temor que me lleva a morir,/que mi fuego no sea fuego sino paja.

es fuego, ardor, llama, incendio, volcanes; pero también puede invertirse y engendrar el hielo de la fascinación o de la angustia (16); cuestiones que se aprecian en este soneto.

Si bien Petrarca en su “Triumphus Cupidinis” (III, vv. 160-62), expresa que: “So de la mia nemica cercar l’orme/e temer di trovarla; e so in qual guisa/l’amante nel amato si trasformi”.¹² Uno de los postulados platónicos es precisamente el que refiere que los amantes se van transformando y pareciéndose el uno al otro. Quevedo en un maravilloso giro retórico realizado en los tercetos, produce una metamorfosis de salamandra a camaleón, cuya propiedad es la de mimetizarse con su ambiente: “pero en camaleón fui transformado/por la que tiraniza mi sosiego/pues fui con aire della sustentado”. De manera que la amada es una especie de Circe que con sus artes transforma al amante. La amada no sólo trastorna los sentidos del amante, sino que lo tiraniza, lo tortura, lo transforma y lo sostiene en el aire. A diferencia de Petrarca y Stampa, no es el dios Amor quien ejerce fuerza, tortura u obliga a arder de pasión; es su sol-amada, la causa del sufrimiento, quien tirana goza de verlo sufrir y suspirar. De manera que el sentimiento amoroso no es correspondido con el mismo fuego y en cambio es alimentado por el aire, los suspiros, es decir, le da falsas esperanzas.

Existen contraposiciones entre esclavitud y libertad, luz y tinieblas, una especie de éxodo que va de la oscuridad a la luz, de la ignorancia a la sabiduría, de occidente a oriente. Este complejo simbólico de luz/oscuridad permea el pensamiento filosófico de la edad media y el Renacimiento, expresado en el pensamiento de Plotino en el que la luz era alegoría de la manifestación de la divinidad, la oscuridad lo tenebroso, Quevedo expresa: “buscaron mis tinieblas a su día”, pues su oscuridad anhelaba el deleite y el placer en la dama amada que lo tiraniza. En otra interpretación podría ser una búsqueda de sabiduría e inteligencia, quizá una introspección, dado que la luz es también símbolo de inteligencia divina. Como expresa León Hebreo en cuanto a la felicidad, que consiste en la vida intelectual y contemplativa (50).

En el soneto “Salamandra frondosa y bien poblada” el motivo del fuego además de estar representado en el bestiario, se encuentra en su analogía con el Vesubio, Quevedo expresa: “te vio la antigüedad, columna ardiente”, puesto que este volcán destruyó las ciudades de Pompeya y Herculano¹³ en el año 79 d.C. De ahí la expresión, “Oh Vesubio, gigante el más valiente/que al cielo amenazó con diestra osada” y que al paso del tiempo se convirtió en un hermoso “jardín piramidal”.

12 Sé de mi enemiga buscar la forma/y temer encontrarla; y sé de qué manera/el amante en el amado se transforma.

13 La descripción fatídica de la erupción del Vesubio se encuentra en las Epístolas VI, 16 y VI, 20 de Plinio el Joven a Tácito

El primer campo semántico corresponde a los elementos ígneos salamandra y Vesubio. La salamandra frondosa y bien poblada es la analogía del Vesubio y la campiña florida. El segundo campo semántico corresponde a la campiña y a las llamas inclementes que en metáfora de mariposa consumen el campo de la diosa Pomona. El campo semántico del primer terceto retoma nuevamente el motivo del fuego a través de la figura del fénix, pues se renueva en “eternos incendios repetidos”, metáfora de la pasión: “Ya, fénix cultivada te renuevas,/en eternos incendios repetidos”. De manera que el soneto se constituye por dos campos semánticos, uno que corresponde al fuego y el otro a la campiña, en el que se entrelazan la metáfora de la llama de la pasión en la figura hiperbólica del Vesubio, el bestiario de la salamandra, el fénix y la “luciente mariposa, en tus llamas inclemente”. Metáfora que remite a la *semplificetta farfalla al lume avezza* del soneto 141 de Petrarca y a *Las Soledades* de Góngora, “mariposa en cenizas desatada” (I, v. 89). El contraste entre Quevedo, Petrarca y Góngora, es que la mariposa no es una *semplificetta farfalla*¹⁴, ni una “mariposa en cenizas desatada”; sino una figura hiperbólica, pues la luciente e inclemente mariposa, abrasa con sus alas el campo de la diosa Pomona, *amplificatio* de la erupción. Es así como Quevedo trastoca el modelo petrarquista. El cierre del soneto es la hiperbólica comparación del monte y sus sonidos, emulación de los lamentos del poeta que sufre por el amor que florece. Por lo que Vesubio, Salamandra, fénix y mariposa conforman el campo semántico que emula la llama del amor-pasión que se renueva “en eternos incendios repetidos”.

Conclusiones

El símbolo del fénix en la lírica de Stampa deja maravillado al lector por ser el símbolo de ella misma que habita y nace del fuego una y otra vez, ya sea como fénix o nueva salamandra en el mundo. En Petrarca en la canción 135, la comparación con el fénix está en relación con la soledad y como ejemplar único en el mundo que arde de pasión y deseo; en el soneto 185 Laura es el fénix que consume el corazón del poeta. En Quevedo la pasión es un fénix que se renueva “en eternos incendios repetidos” y la “salamandra frondosa y bien poblada” es la hipérbole del deseo amoroso del poeta que se proyecta en el Vesubio. Si como expresa Olivares que: “el fuego es un motivo dinámico en la poesía de Quevedo. Funciona como símbolo de la intensidad del poeta, intensidad de la vida, el amor, la pasión y la amada, y finalmente la intensidad de la hermosura” (141), podemos decir que Petrarca, Stampa y Quevedo, son poetas

¹⁴ El motivo de la *semplificetta farfalla al lume avezza*, que representa a la simple mariposilla que, acostumbrada a volar alrededor de la luz, metáfora del amante que gira alrededor de la amada hasta que se quema, o arde de pasión, es uno de los motivos más recurrentes en la poesía del Renacimiento y del Barroco.

que vivieron la intensidad de ese fuego que consume las venas, médula y corazón. El deseo amoroso es ese sentimiento que atormenta y da placer, es croce e delizia.

Referencias

- Alcalá Mendizábal, Diana. *Reflexiones en torno al símbolo. Una hermenéutica de la luz en el Medioevo*. México: UNAM. 2020.
- Alighieri, Dante. *Dante tutte le opere*. Roma: Newton Compton. 2019.
- Blanco, Mercedes. *Introducción al comentario de la poesía amorosa de Quevedo*, Madrid: Arco libros. 1998.
- Carrai, Stefano. *L'usignolo di Bembo, un'idea della lirica italiana del Rinascimento*. Roma: Carocci. 2006.
- Casadei, Alberto y Santagata Marco. *Manuale di letteratura italiana medievale e moderna*. Roma: Laterza. 2023.
- Farnetti, Monica. *Dolceridente, la Scoperta di Gaspara Stampa*. Bergamo: Moretti & Vitali. 2017.
- García Berrio, Antonio. *Teoría de la literatura, (La construcción del significado poético)*. Madrid: Cátedra. 1994.
- Góngora, Luis de. *Las Soledades*. Ed. Robert James, Barcelona: Castalia. 2016.
- Hebreo, León. *Diálogos de amor*. Tr. David Romano, Madrid: Tecnos. 2002.
- Manero, Sorolla, María Pilar. “Imágenes petrarquistas en la lírica española del Renacimiento”. *Repertorio*. Barcelona: Estudios de literatura española y comparada, PPU. 1990.
- . *Introducción al estudio del petrarquismo en España*. Barcelona: Estudios de literatura española y comparada, PPU. 1987.
- Olivares, Julián, *La poesía amorosa de Francisco de Quevedo, estudio estético y existencial*. Tr. Alberto de la Fuente y Dora Carlisky Pozzi, Madrid: Siglo XXI. 1995.
- . y Boyce, Elizabeth S. *Tras el espejo la musa escribe: Lírica femenina de los Siglos de Oro*. Madrid: Siglo XXI. 2012.
- Petrarca, Francesco. *Canzoniere*. Ed. Marco Santagata. Milano: Mondadori. 2018.
- . *Canzoniere*. Ed. Paola Vecchi Galli. Milano: RCS Libri. 2012.
- . *Triunfos*. Ed. Guido M. Cappelli. Tr. Jacobo Cortines y Manuel Carrera Díaz. Madrid: Cátedra, 2003.

- Pisacane, Chiara. “L’amour platonique au féminin: Vittoria Colonna et Gaspara Stampa”. *Italies* [Online], 11|2007, online dal 13 mars 2009, consultato il 23 juin 2023. URL: <http://journals.openedition.org/italies/923>; DOI: <https://doi.org/10.4000/italies.923>
- Platón. *La República o el Estado*. Tr. Patricio de Azcárate, Ed. Miguel Candel. México: Austral. 2022.
- Plinio el Viejo. *Historia Natural*. Libros VII-XI. Tr. y notas E. del Barro Sanz, I. García Arribas. Ma. Moure Casas, L.A. Hernández Miguel, Ma. L. Arribas Hernáez. Madrid: Gredos. 2003.
- Quevedo, Francisco de. *Poesía completa*. Vol. I y II. Ed. de Alfonso Rey y María José Alonso. Barcelona: Castalia. 2021.
- Salza, Abdelkader. *Studi su Gaspara Stampa*. Ed. Danilo Romei. Banca Dati, “Nuovo Rinascimento”. 2019.
- Santagata, Marco. *Il poeta innamorato, su Dante, Petrarca e la poesia medievale*. Milano: Ugo Guanda. 2021.
- . “Petrarca: modernità di un poeta medievale” en Lamberti Mariapia. *Petrarca y el petrarquismo en Europa y América*. México: Comitato Nazionale per le Celebrazioni del VII centenario della nascita di Francesco Petrarca/UNAM. 2004.
- Stampa, Gaspara, *The Complete Poems, the 1554 Edition of the “Rime”, a Bilingual Edition*. Edited by Troy Tower and Jane Tylus. Chicago: The University of Chicago Press. 2010.
- Stortoni, Laura Anna & Lillie, Prentice, Mary. *Women Poets of the Italian Renaissance. Courtly Ladies & Courtesans*. New York: Italica Press. 1997.

M
o
n
o
g
r
a
f
i
c
o

:

Divulgación de métodos de análisis en humanidades



Monográfico
Divulgación de métodos de análisis en humanidades
Guías para su comprensión y elaboración

Cuerpo Académico “Estudios Humanísticos de la Cultura”

UACH-CA-138

Dr. José Luis Evangelista Ávila

Dr. José Alejandro García Hernández

Dr. Jesús Erbey Mendoza Negrete

Dr. Iram Isaí Evangelista Ávila

revista_leteo@uach.mx

Dentro de la academia, uno de los trabajos más exigidos a los estudiantes es el ensayo académico, así mismo, para la obtención del grado se encuentran con la elaboración de la tesis. Un trabajo que demuestre conocimiento, apropiación, refiguración y en ocasiones aplicación del conocimiento, el cual se generó a lo largo de las clases. Sin embargo, muchas de estas veces, se pide al estudiante únicamente demostrar que se maneja determinado conocimiento sin antes explicar la manera de construir y demostrar este dominio solicitado.

Este monográfico nace con la intención de apoyar a los estudiantes (en cualquier área de las humanidades) a elaborar un ensayo académico o de investigación y la tesis. Si bien, los ejemplos de las metodologías aquí reunidas se centran en: Transmedia, Literatura, Traductología y Filosofía; el desarrollo de estas, pueden aplicarse en cualquier área humanística, pues, no nos centramos particularmente de lleno en ellas, sino que abogamos por incluir la interdisciplinariedad.

De esta manera, el primer trabajo, titulado “¿Qué es y cómo plantear el Método en la investigación humanística y filosófica?” del Dr. José Luis Evangelista Ávila, da continuidad a los trabajos que ha presentado en esta sección en números anteriores, centrados en la elaboración de diversas partes de un ensayo, proyecto, protocolo de investigación o tesis en el área de la investigación humanística. En este caso, realiza el abordaje del Método. Ante la imposibilidad de abordar la totalidad de métodos

posibles, nos presenta esta sección de la investigación centrado en el qué es y cómo se plantea el método en la investigación.

El segundo trabajo es “El método transmedia en la investigación humanística” del Dr. José Alejandro García Hernández, nos explica cómo mediante el empleo de las categorías que componen a la narrativa transmedia: interconexión de medios, participación activa del receptor y expansión del universo narrativo, se propone este método para interpretar fenómenos discursivos y narrativos presentados de forma tradicional y tecnológica. Esta propuesta pretende ampliar los abordajes de problemáticas humanísticas desde diversos medios y destacar la participación del intérprete dentro del proceso integral de interpretación.

Le sigue “La crítica de la traducción literaria de Antoine Berman *revisited*”, del Dr. Jesús Erbey Mendoza Negrete, quien presenta, en un resumen esquemático, la propuesta metodológica de crítica de la traducción literaria de Antoine Berman contenida en *Pour une critique des traductions: John Donne*. El objetivo que perseguimos es poner al alcance de jóvenes investigadores e investigadoras, con interés en el campo de la traducción literaria, la propuesta del teórico francés. Con la finalidad de facilitar su comprensión, se proponen ejemplos concretos de las categorías bermanianas de posición, proyecto y horizonte. Se concluye con algunas observaciones en torno a posibles limitaciones del método, así como con sugerencias de adaptación del mismo a diferentes enfoques teóricos tradicionales y contemporáneos.

Este monográfico cierra con “La analogía como método para el análisis literario”, del Dr. Iram Isaí Evangelista Ávila, el cual es una guía para la elaboración del análisis literario. Este trabajo se fundamenta con la teoría hermenéutica analógica del Dr. Mauricio Beuchot, y se adecua a las exigencias de un análisis literario a partir de la teoría recopilada por el investigador. El método se aplica al título de la doxografía “Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco” del narrador mexicano Juan José Arreola. El ejercicio se propone con el fin de elaborar una interpretación equilibrada, dentro de una lectura que guarda en su arquitectura lenguaje metafórico y/o simbólico, evitando juicios univocistas o equivocistas.

La manera de presentar el método en una investigación, así como estas tres maneras de llevar una metodología, están pensadas como una forma de nutrir los trabajos académicos de los estudiantes, brindarles apoyo, una guía para la mejor presentación y exposición de sus ideas. El Cuerpo Académico “Estudios Humanísticos de la Cultura” (UACH-CA-138), continuará desde sus líneas de investigación, la manera óptima para apoyar a los estudiantes de pregrado y posgrado en sus investigaciones, además de continuar con la investigación, la divulgación y la difusión de la investigación.

¿Qué es y cómo plantear el Método en la investigación humanística y filosófica?

What is Method and How to Approach it in Humanistic and Philosophical Research?

José Luis Evangelista Ávila
Universidad Autónoma de Chihuahua
jevangelista@uach.mx
<https://orcid.org/0000-0002-9066-2440>
Trabajo enviado: 15-09-25
Trabajo aceptado: 25-11-25

Resumen:

Frente a la exigencia de trabajos de investigación, así como ante la poca presencia de guías al respecto, el presente tiene por objetivo proponer una guía para la integración y exposición del método en las investigaciones humanísticas y filosóficas. Para tal efecto, se aborda qué es el método, seguido de una propuesta para su redacción en trabajos académicos de investigación. Con tal, se busca abonar a subsanar los faltantes metodológicos en tales áreas, al brindar guías claras y concretas para la producción de investigaciones de corte humanístico y filosófico, a la vez que se colabora a su solidez metodológica.

Palabras clave: Metodología de la investigación, método, investigación humanística, investigación filosófica, tesis

Abstract:

Given the demand for research papers and the scarcity of available guidelines, this paper aims to propose a guide for integrating and presenting methodology in humanities and philosophy research. To this end, it addresses the concept of methodology, followed by a proposal for its formulation in academic research papers. The goal is to address methodological gaps in these fields by providing clear and concrete guidelines for producing research in the humanities and

philosophy, while simultaneously contributing to its methodological rigor.

Keywords: Research methodology, method, humanities research, philosophical research, thesis

El apartado del Método plantea la manera en la cual se aplicarán los procedimientos de investigación para intentar dar respuesta a la Pregunta de investigación y, de esta manera, sustentar nuestra propuesta. Si bien suele darse por hecho o como una nota menor en diversos casos de la investigación filosófica y humanística, es importante precisarla debido a que no hay un método único, ni una interpretación unívoca de los mismos, por lo cual es necesario desarrollar puntualmente la forma de proceder. Asimismo, y como sucede fuera del ámbito humanístico, los aportes de una investigación se encuentran respaldados por proceder a partir de un método.

Recordemos lo expuesto Jacqueline Russ: “¿Qué designa, exactamente, un método? Ante todo, como señala la etimología, una ruta, un camino (odos) hacia (meta): un conjunto de procesos razonados y racionales que permiten llegar a un fin” (Los métodos en filosofía 22). Si seguimos a Karl Jaspers, el quehacer filosófico –al que agregaremos la investigación humanística por su proximidad– nos plantea una doble exigencia, por una parte, “de que la filosofía [y las humanidades] sea[n] accesible[s] a todo el mundo” (La filosofía 9) y, por la otra, la necesidad de una filosofía y unas humanidades con ciencia, propias de quien se dedica profesionalmente a ellas, pues, la “filosofía sin ciencia”(8; las cursivas son del original), se encuentra ya en el asombro y en el preguntar natural, a lo cual sumamos que el quehacer de las humanidades también lo encontramos en buena parte de la actividad humana. No obstante, que este preguntar o este quehacer humano se conjunte con las posibilidades de una forma específica de respuesta, obedece, precisamente, al método y tal es lo que diferencia a quien se dedica a estos ámbitos como profesión del quehacer humano general. Sin método, no puede plantearse una investigación formal en ningún ámbito, filosofía y humanidades incluidas.

Ahora bien, ¿de qué depende el método? El método depende del objeto de estudio, es decir, del Hueco teórico y la Pregunta de investigación, así como del Encuadre disciplinar. De ahí que se encuentre precedido o incluya a este

último¹. Atendidas por separado, cada disciplina posee sus métodos específicos. En igual medida, el método de cada investigación posee sus variaciones, ya sea por el objeto de estudio al que se ha aplicado, como por los criterios de análisis, los contextos o autorías que han integrado, e incluso por la eliminación o modificación de sus partes. Si a ello sumamos las posibilidades de abordajes interdisciplinarios y transdisciplinarios, intentar exponer todos los métodos posibles deviene una labor imposible para los alcances de este trabajo. Por lo anterior, nos limitaremos a plantear cómo integrar su exposición en el Protocolo de investigación.

Para presentar el método, proponemos cinco etapas, mismas que pueden presentarse como apartados de esta sección o en su conjunto. Estos son:

1. **Introducción.** Exposición breve y concreta de cuáles serán las principales obras y autorías a utilizarse en el desarrollo del Método. Permite indicar qué herramientas se utilizarán para llegar de la Pregunta de investigación a la propuesta de la investigación.
2. **Exposición conceptual.** Integra de forma sintética la manera en la cual se comprenderán los conceptos que constituyen nuestro Método. Consideremos tres etapas en su exposición:

Clarificación del método a utilizar. Derivado de nuestro Encuadre disciplinar, planteamos una primera descripción sintética del método a utilizar, así se trate de uno o varios de ellos. Por ejemplo, si utilizaremos una aproximación hermenéutica, a ella sumaremos a qué tipo de hermenéutica nos referimos y una descripción concreta de la misma. Esto ha de repetirse según los métodos que utilicemos y en concordancia con el Encuadre disciplinar desarrollado. En el caso de investigaciones de corte interdisciplinar, se sumará la exposición de los motivos por los cuales se hace necesaria la incorporación de otros métodos, además de justificar el que se ha asumido como método principal y cómo se integran el resto. Para investigaciones de corte transdisciplinar, ha de argumentarse la necesidad de conformar una nueva metodología, así como las herramientas que bridan los métodos a considerar como base para nuestra propuesta.

b. Definición de criterios². Expone los criterios que se integraran

1 Para facilitar su abordaje, en nuestro caso hemos considerado oportuno plantear estos dos puntos por separado. Sin embargo, pueden desarrollarse de manera conjunta.

2 Tengamos presente que cada investigación es distinta y posee sus propias exigencias. En algunos casos, los criterios pueden haber sido desarrollados como parte del Cuerpo teórico o serán expuestos en el capitulado. En cualquier caso, aquí serán indicados de manera operativa, es decir, en la medida en que permitan hacer comprensible su aplicación

al método. Es decir, al utilizar la hermenéutica, no se realiza una interpretación “en general”, lo mismo sucede con una comparación, no hay comparaciones “en general”, sino a partir de criterios. ¿Cuál o cuáles son esos criterios?, ¿cómo son comprendidos en esta investigación? Esta exposición nos permite delimitar la aplicación del método y evitar una aproximación “en general” que plantee una propuesta equívoca.

c. Antecedentes. Tanto si nos apegamos a métodos ya existentes como si nos resulta necesario generar uno nuevo, siempre habrá propuestas que nos resulten próximas. Por ello, partimos de métodos a los cuales nos adherimos, a los que modificamos para integrar nuestros criterios o, incluso, en la necesidad de replantearlos debido a su insuficiencia para atender a nuestro Hueco teórico y Pregunta de investigación. Cualquiera que sea el caso, en este punto describiremos la manera en la cual han desarrollado su método quienes nos preceden y se hacen necesarios como un antecedente de nuestra propuesta, así como, de ser el caso, los motivos de su insuficiencia.

3. **Método propuesto.** Describe el método a utilizar, ya sea que se retome, adapte o genere. Indica cada una de sus etapas, en qué consiste, en qué y cómo se aplicará.
4. **Contenidos previstos.** Presenta una proyección del cómo se desarrollarán los apartados temáticos de la investigación al aplicar el método. De esta forma, plantea qué se abordará en cada etapa del capitulado. Debe ser coherente con el método, los Objetivos y el Índice tentativo.
5. **Tabla sintética.** A manera de cierre de esta sección, se recomienda presentar una tabla que sintetice lo expuesto. Sin ser la única posibilidad, presentamos un ejemplo que puede funcionar como base para la elaboración de otras tablas sintéticas. En una primera versión se presenta a manera de instrucciones y, en la segunda, ya con la información supuesta.

Nombre del método y su área de aplicación				
Método base		Adaptación y propuesta		Aplicación
Método base	Criterios originales	Valoración	Adaptación	Parte de la investigación

en el método. Su operatividad es el objetivo de este abordaje, pero, si no se encuentran desarrollados en otros espacios de la investigación, deberán poseer una mayor profundidad.

Exposición del método original (proviene de “2.a. Clarificación del método a utilizar”)	Forma de aplicación (proviene de “2.c. Antecedentes”)	Atiende qué se conserva y que no (proviene de “2.c. Antecedentes” y “3. Método propuesto”)	Integran las variaciones y criterios propuestos (se retoma la “Definición de criterios” y “3. Método propuesto”)	En qué parte de la investigación aparecerá (proviene de “4. Contenidos previstos”)
---	---	--	--	--

Lo anterior, puede plantearse de la siguiente manera:

Análisis hermenéutico analógico del “concepto X” en <i>La obra ABC</i>				
Método base		Adaptación y propuesta		Aplicación
Método base	Criterios originales	Valoración	Adaptación	Parte de la investigación

Hermenéutica analógica (Mauricio Beuchot en <i>Perfiles esenciales de la hermenéutica</i>)	Búsqueda de la analogía entre la interpretación unívoca y la equívoca	Se retoma la búsqueda de la analogía entre interpretaciones equívocas y unívocas	Se argumentará que las “interpretaciones Y” se corresponden a una interpretación equivocista	Este abordaje se realizará en “Tema 1” del Capítulo 1
			Se argumentará que las “interpretaciones Z” se corresponden a una interpretación univocista	Este abordaje se realizará en “Tema 2” del Capítulo 1
			Se argumentará que “el concepto X” nos plantea una interpretación analógica	Este abordaje se realizará en el “Tema 3” del Capítulo 1

Elaborar nuestra Tabla sintética nos permitirá evaluar la claridad de nuestra propuesta de Método. La dificultad para elaborarla o comprenderla, suele deberse a dificultades propias de la exposición previa. Como se indicó, las formas de proceder en la filosofía y las humanidades pueden darse por hecho. Este error genera que se asuma que son meros discursos elaborados desde la emoción y el sentimentalismo, cuyas conclusiones dependen del estado de ánimo de quien las postula y son imposibles de seguir por otras personas, por lo que carecen de valor o son equiparables a una opinión que cualquiera puede plantear y no el resultado de una investigación rigurosa. El método, su claridad, nos plantea un camino a seguir que puede ser compartido y, por ende, brinda rigurosidad a nuestra investigación al clarificar la validez de nuestros resultados. La apropiada exposición del método, así sea sencilla, como es el indicar el apego a una argumentación lógica, plantea que el uso de la razón, guiada por una ciencia formal como es la lógica —como también lo son las matemáticas— o métodos específicos que derivan de ella, a través de la construcción de una argumentación sólida, permite que los resultados de nuestra investigación sean replicados por quienes,

en apego a la razón y la racionalidad, sigan la propuesta expuesta. Así, se enfatiza la significación de la filosofía y las humanidades como vías apropiadas para comprender diversos sectores de la realidad humana, social, cultural o conceptual, imposibles a las ciencias. Sin una exposición del método y, peor aún, sin un método, solo se apoya esa idea errónea —pero no carente de fundamento a causa de estas ausencias— de que buena parte de la investigación de estas disciplinas carece de valor epistémico.

En el caso de que el peso de la investigación recaiga sobre la argumentación, sin apelar a métodos establecidos, es importante indicarlo, así como hacer hincapié en los “Contenidos previstos”. En estos casos, si la descripción es muy breve, pueden integrarse en la Introducción general de la investigación. En cualquier caso, deben tener presencia en el Protocolo de investigación, aun si en la versión final del proyecto se integran en la Introducción.

Referencias

- Jaspers, Karl. *La filosofía desde el punto de vista de la existencia*. Col. Brevarios. No. 77, Tr. José Gaos, 2da. ed., 4ta. reimp., Fondo de Cultura Económica, 2013, México.
- Russ, Jacqueline. *Los métodos en filosofía*. Col. Síntesis. Filosofía, Tr. Francisco Javier Vidarte, Síntesis, 2001, España.

El método transmedia en la investigación humanística

The Transmedia Method in Humanities Research

José Alejandro García-Hernández

Universidad Autónoma de Chihuahua

Cuerpo académico “Estudios humanísticos de la cultura” (UACH-CA-138)

jgarciah@uach.mx

<https://orcid.org/0000-0001-5159-3334>

Artículo recibido: 05/09/25

Artículo aceptado: 10/11/25

Resumen:

Se introduce el método transmedia como propuesta hermenéutica para la investigación humanística. Mediante el empleo de las categorías que componen a la narrativa transmedia: interconexión de medios, participación activa del receptor y expansión del universo narrativo, se propone este método para interpretar fenómenos discursivos y narrativos presentados de forma tradicional y tecnológica. Esta propuesta pretende ampliar los abordajes de problemáticas humanísticas desde diversos medios y destacar la participación del intérprete dentro del proceso integral de interpretación.

Palabras clave: Narrativa transmedia; Metodología de la investigación; Hermenéutica; Investigación humanística

Abstract:

The transmedia method is introduced as a hermeneutical approach to humanistic research. Using the categories that belongs to transmedia narrative: media interconnection, active reader participation, and expansion of the narrative universe, this method is proposed for interpreting discursive and narrative phenomena presented in traditional and technological forms. This proposal aims to broaden approaches to humanistic problems from a variety of media and emphasize the interpreter's participation in the overall interpretation process.

Keywords: Transmedia narrative; Research methodology; Hermeneutics; Humanistic research

Introducción: la necesidad de comunicación

La tecnología de la conectividad, a partir de la evolución digital del siglo XXI, ha ampliado la interacción entre personas distanciadas geográficamente. Los dispositivos inteligentes toman un papel protagónico en la distribución de contenidos y conocimiento mediante la organización de sus interlocutores. Esta característica cuenta con una dualidad, tanto benéfica como perjudicial, pues en primer sentido facilita el acceso a la información, y en segundo, la dependencia del módem y proveedores de servicios resultaría en una comunicación limitada o inconclusa.

El cambio de paradigma generado por la pandemia COVID-19 demostró que la necesidad de comunicación humana puede desarrollarse de forma organizada a través de medios digitales: casos como juntas, sesiones académicas, congresos e incluso reuniones entre familiares y amistades, son muestra de que la humanidad cuenta con la posibilidad de emplear diversos medios tecnológicos para comunicar, desde cualquier elemento casual, hasta conocimiento científico.

La segunda década del siglo actual manifestó la necesidad de una metodología transmedia para el análisis profundo de fenómenos culturales y académicos. La producción de discursos sociales y propuestas artísticas trasciende los canales de comunicación; esto derivado del acceso a redes sociales, espacios donde usuarios establecen comunicación con creadores, con lo cual, el proceso creativo de un autor se ve influenciado por la participación activa de espectadores.

La convergencia de diversos medios en torno a la producción narrativa es el punto de partida del presente tratado. En los siguientes apartados se detallan las características de la transmedia como técnica para desarrollar discursos desde distintos canales tecnológicos de comunicación junto con la participación de la audiencia. Este fenómeno de carácter tecnológico-social es la categoría elemental para la conformación de la transmedia como método de interpretación de las narrativas contemporáneas.

Transmedia: narraciones expandidas

El término transmedia no aparece en el catálogo del Diccionario de la Real Academia, inclusive en el Oxford English Dictionary, principal regulador del inglés. Bajo este sentido lingüístico, el término se compone del prefijo latino trans, “a través de”¹, y del sustantivo medius “cosa para determinado fin”². A partir de su derivación etimológica me permito definir narrativa transmedia como el desarrollo de relatos a través de la integración de diversos medios. Si bien, este primer acercamiento gramatical

1 Consultado desde el portal oficial: <https://dle.rae.es/trans->

2 Consultado desde el portal oficial: <https://dle.rae.es/medio>

refiere la conformación técnica del concepto, la formulación inicial es propuesta por Henry Jenkins quien la establece de la siguiente forma: “nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos”(Jenkins, 31). De esta forma, se define que la narrativa transmedia se deriva del fenómeno “cultura de convergencia”, donde autores y receptores complementan el relato desde distintos medios, tanto tradicionales como tecnológicos.

Como primera categoría, el énfasis del académico norteamericano consiste en la interconexión de diversos canales de referencia; la segunda se compone por la capacidad del receptor para completar efectivamente el proceso de comunicación. La tercera categoría consiste en la expansión del universo narrativo a partir de la interacción del receptor. Ante este planteamiento, el autor explica que este estilo de relato “se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad” (101). En este sentido, la narrativa transmedia atraviesa la limitante establecida por el criterio de un autor y se diversifica por la creatividad del receptor, quien se convierte también en autor. Esta característica permite que un relato inicial cuente con la particularidad de expandir su narrativa por medio de las contribuciones de individuos o colectivos. Esto es posible por los avances tecnológicos de comunicación. La siguiente tabla sintetiza las categorías de la narrativa transmedia:



Tabla 1: Categorías de la narrativa transmedia. Creación propia.

La narrativa transmedia se produce por la interconexión de sus tres categorías.

En principio, es necesario el acceso al producto narrativo desde cualquier dispositivo o en su forma presencial; con dicha entrada, el usuario debe contar con la capacidad para complementar el proceso narrativo, ello mediante su intervención; establecido el enlace comunicativo y la intervención, es posible expandir el universo narrativo por medio de la experiencia del usuario, quien a partir de este proceso se convierte también en autor del relato.

Es importante destacar que este es el abordaje teórico sobre transmedia, y no es empleado como metodología de interpretación narrativa. Jenkins establece su propuesta a partir de un comparativo de las diversas plataformas por la cuales se presentó la saga Matrix. En principio, la narrativa comenzó en el cine, posteriormente continuó su mercado en cómics y videojuegos. La historia de los protagonistas se enlaza con personajes que los espectadores conocieron en sus versiones de narrativa gráfica o videolúdica, lo cual generó un sentido de familiaridad y pertenencia, puesto que en el videojuego cada personaje responde a las acciones del jugador. No obstante, el auge de este relato quedó dentro de la primera década del siglo, ajeno a la conectividad activa en redes sociales que caracterizó a las décadas posteriores.³

Actualmente nos ubicamos veinte años después del postulado de Jenkins, quien refirió que aún no se establecen criterios estéticos definidos para valorar narrativas presentadas por medios diversos (102). En la presente década es posible enlazar categóricamente las distintas manifestaciones narrativas, ello derivado de la facilidad tecnológica para acceder e interactuar con los productos narrativos que emergen de la creatividad de un autor, quien establece el enlace para que el relato cuente con la característica de ampliarse a partir de la intervención colectiva.

Método transmedia: híbrido entre categorías, experiencias y medios

La hermenéutica es el acercamiento mediante el cual el intérprete profundiza, desde su experiencia, elementos de una obra y atribuye significados entre categorías. En Historia de la hermenéutica Maurizio Ferraris la define como: “Experiencia de transferir mensajes [...] práctica de transmisión y mediación” (13). Bajo este término es importante destacar experiencia y mediación, pues el intérprete cuenta con un recorrido conceptual y establece los enlaces y métodos para la transmisión del

³ *Matrix Resurrecciones*, cuarta entrega de la saga, se estrenó en el 2021. Si bien, las dos décadas de distancia con respecto al filme inicial permitieron el empleo de la nostalgia de seguidores de este relato, la interacción entre usuarios de redes sociales, así como la difusión de comentarios negativos en torno a la esencia de la historia original, disminuyeron el interés de espectadores, quienes críticos al contenido profundo inicial, refirieron que la última película se limitó a satisfacer gustos de aficionados (fan service) sin profundizar en contenidos filosóficos.

mensaje, elementos que comparte la narrativa transmedia.

Como se comentó en el apartado anterior, la transmedia es un término concebido conceptualmente y no como metodología de interpretación. Dentro del presente tratado se propone la metodología transmedia como el acercamiento al fenómeno narrativo o discursivo desde diversos medios, con la particularidad de destacar la participación activa del intérprete, quien forma parte también de la recepción colectiva de las narrativas transmedia.

A partir de estas dos características, multimedia e interacción, se determina que el proceso hermenéutico transmedia permite emplear diversas perspectivas que convergen en el sentido de un concepto. La presencia de estos elementos se asemeja con el proceso epistemológico del pensamiento complejo, propuesto por el filósofo francés Edgar Morin, quien establece que la naturaleza de los fenómenos involucra la cooperación de diversas experiencias y realidades. La complejidad es: “el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que constituyen nuestro mundo fenoménico” (17). Morin realiza este planteamiento a partir de su experiencia en la última década del siglo XX y los albores del siglo XXI, donde es manifiesto el proceso de interacción activa entre ciudadanos del mundo. Es importante destacar la alegoría del tejido, pues representa la integración y suma de distintas directrices que convergen y crean un producto complejo más amplio.

El pensamiento complejo se asemeja con la narrativa transmedia debido a la integración de las tres categorías de esta última: interconexión de diversos canales, pues la complejidad considera la transdisciplina para el entorno de estudio; interacción como naturaleza fenomenológica, tanto conceptual como materialmente. Las dos categorías anteriores resultan en la constitución del mundo fenomenológico, según el pensamiento complejo, así como la expansión del universo narrativo desde la perspectiva transmedia.

La propuesta metodológica de Morin, con respecto a la naturaleza de la complejidad, consiste en “sustituir el paradigma de la disyunción/conjunción/unidimensionalización por un paradigma de distinción/conjunción que permita distinguir sin desarticular, asociar si identificar o reducir. Ese paradigma comportaría un principio dialógico y translógico” (18). La sustitución de la unidimensionalización que distingue Morin coincide con los elementos esenciales de la hermenéutica analógica propuesta por el filósofo mexicano Mauricio Beuchot, donde se evita tanto la atomización de la visión univocista, como la proliferación de interpretaciones de la equivocista: “una hermenéutica analógica trata de colocarse entre las dos anteriores e intenta evitar los

defectos y aprovechar los beneficios de ambas posiciones” (137). En sentido práctico, la hermenéutica analógica establece un enlace entre las dos vertientes hermenéuticas, similar al principio dialógico del pensamiento complejo. Ambos métodos interpretativos emplean la convergencia de posturas distintas en función de un proceso de comprensión mayor.

El método transmedia se emplea como proceso hermenéutico por medio del comparativo de categorías presentes en distintos medios. Como distinción del pensamiento complejo y la hermenéutica analógica, el método transmedia accede analíticamente desde diversos canales, especialmente tecnológicos, que convergen categóricamente en una temática común. De esta forma, si se desea profundizar sobre el cuestionamiento narrativo sobre la existencia y la deshumanización, es posible emplear como referente literario *La peste* de Camus, la novela gráfica *The walking dead* de Kirkman y Moore, enlazar las decisiones del jugador en el videojuego *The Last of Us* de la programadora Naughty Dog y establecer el enlace conceptual de la canción *Zombie* del grupo musical *The Cranberries*.

El ejemplo anterior presenta como categoría de análisis la deshumanización, y es comparada entre distintos canales de interpretación: visual (lectura e imagen), auditivo e inmersivo. En la novela es posible identificar un elemento de insensibilización por parte del contrabandista que se beneficia de la epidemia. En la narración gráfica, la formación de séquitos que someten a sobrevivientes vulnerables, superando la tensión de los muertos vivientes. El videojuego *The Last of Us*, que el título mismo refiere alegóricamente al remanente de concebirse como humano, plantea el debate entre sobrevivir, cuidar a seres queridos, o sacrificarlos para generar una cura de la epidemia; todo ello a través del espacio interactivo donde el cuestionamiento ético del jugador desencadena el desenlace del juego y establece el conflicto inicial de la segunda entrega de esta saga videolúdica. Como último ejemplo categórico, el atentado de Bishopgate en 1993 es la alegoría de *Zombie*, considerada pieza musical grunge por su ritmo agresivo, que caracteriza la deshumanización de este estilo de conflictos.

Por medio del método transmedia es posible unir distintas representaciones de una categoría, como el ejemplo anterior sobre la deshumanización, pues cada canal de representación emplea su estilo de composición y profundiza desde su medio sobre los elementos expuestos en su discurso narrativo. De esta manera se establecen los puntos de convergencia en torno a la categoría y se resulta en una visión amplificada de la problematización, con el agregado de la participación activa del receptor, quien a partir de su experiencia aporta otra visión dentro de la expansión del universo

narrativo.

La narrativa transmedia se compone por las siguientes tres categorías: interconexión de diversos canales, capacidad del receptor para completar el proceso de comunicación y expansión del universo narrativo; el método transmedia emplea dichas categorías para realizar un análisis comparativo en torno a una categoría de análisis común: interconectar conceptos a partir de diversos canales, participar activamente y compartir experiencia interpretativa, y por último, expandir conclusiones derivadas desde distintos medios. A continuación se sintetiza el método transmedia:

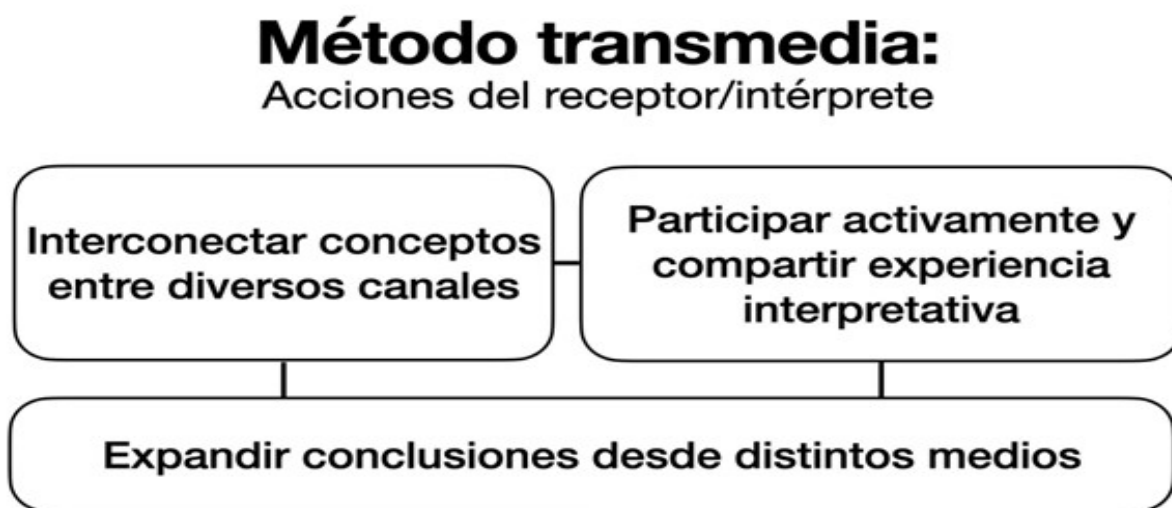


Tabla 2: Acciones del receptor/intérprete en el método transmedia. Creación propia.

Conclusión: El método transmedia como proceso interpretativo

Es importante destacar que, tanto la narrativa como el método transmedia resultan de los fenómenos discursivos y artísticos producidos en el contexto de la tecnología de conectividad y dispositivos inteligentes; por tanto las categorías que serán objeto de análisis deben converger a través de distintos medios, que si bien, no son producidos por las mismas autorías, las respectivas narrativas coinciden en sus propuestas.

La propuesta del método transmedia tiene como propósito hermenéutico analizar categorías presentes en distintos medios y establecer los elementos de coincidencia mediante la interpretación y participación de quien investiga. Los pasos para realizar este proceso consisten en interconectar conceptos de coincidencia entre diversos canales, participar activamente y compartir la experiencia interpretativa. Establecido el enlace conceptual, se procede a expandir conclusiones derivadas por las aportaciones de los distintos medios. Con este método es posible ampliar

los abordajes de una problemática humanística que es representada desde diversos medios, tanto tecnológicos, impresos o presenciales, pues se destaca la participación del intérprete dentro del proceso integral de interpretación.

Referencias

- Beuchot, Mauricio. "Elementos esenciales de una hermenéutica analógica." *Diánoia* 60.74 2015: 127-145. <https://dianoia.filosoficas.unam.mx/index.php/dianoia/article/view/71>
- Ferraris, Maurizio. *Historia de la hermenéutica*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2005.
- Jenkins, Henry. *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (P. Hermida, Trad.). Nueva York: New York University Press. 2006.
- Morin, Edgar, Marcelo Pakman. *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa, 2003.

La crítica de la traducción literaria de Antoine Berman *Revisited*

Antoine Berman's Critique of Literary Translation *Revisited*

Jesús Erbey Mendoza Negrete

Universidad Autónoma de Chihuahua

Cuerpo académico "Estudios humanísticos de la cultura" (UACH-CA-138)

jmendozan@uach.mx

<https://orcid.org/0000-0003-2122-4516>

Artículo enviado: 11/09/25

Artículo aceptado: 15/11/25

Resumen:

El presente trabajo presenta, en un resumen esquemático, la propuesta metodológica de crítica de la traducción literaria de Antoine Berman contenida en *Pour une critique des traductions: John Donne*. El objetivo que perseguimos es poner al alcance de jóvenes investigadores e investigadoras, con interés en el campo de la traducción literaria, la propuesta del teórico francés. Con la finalidad de facilitar su comprensión, se proponen ejemplos concretos de las categorías bermanianas de posición, proyecto y horizonte. Se concluye con algunas observaciones en torno a posibles limitaciones del método, así como con sugerencias de adaptación del mismo a diferentes enfoques teóricos tradicionales y contemporáneos.

Palabras clave: Antoine Berman, crítica de la traducción literaria, investigación en traducción literaria

Abstract:

This paper offers a schematic summary of the methodology for literary translation criticism as developed by Antoine Berman in *Pour une critique des traductions: John Donne*. Our aim is to offer young researchers, interested in the field of literary translation, an accessible account of the method developed by the French scholar. In our attempt to facilitate their access to it, we offer concrete examples of the categories of position, project, and horizon. We conclude by outlining possible limitations of the method, but also by suggesting ways of

adapting it to diverse theoretical approaches, both traditional and contemporary.
Keywords: Antoine Berman, Literary Translation Criticism, literary translation research.

1. Introducción

Valorar la traducción de una obra literaria en términos de aciertos y errores es tan viable como valorar una obra literaria en los mismos términos. Si bien puede y se lleva de hecho a cabo, dicho trabajo por lo general corresponde a jueces, dictaminadores, y editores. Es decir, al igual que con una obra literaria nueva, el trabajo de corregir problemas en una traducción se realiza antes de que el documento se publique. Sin embargo, valorar traducciones de obras literarias puede ser tan necesario y revelador como lo es hacerlo con las obras literarias mismas. Estudiar, investigar y hacer trabajo de crítica en torno a textos literarios traducidos puede, por ejemplo, ayudarnos a entender la importancia que la traducción, los traductores y las traductoras, y las traducciones mismas tienen en la evolución de las literaturas, como bien lo señaló en 1982 André Lefevere (233). El presente trabajo tiene la intención de volver sobre la propuesta de crítica literaria del traductólogo francés Antoine Berman, plasmada póstumamente en 1995 en *Pour une critique des traductions: John Donne*, con la finalidad de señalar su relevancia y vigencia tres décadas después de su publicación original. Cabe señalar que, para ello, utilizaremos *Toward a Translation Criticism: John Donne*, versión al inglés de 2009, a cargo de François Massardier-Kennedy.

2. El texto traducido

La propuesta de Berman nos ayuda a curarnos de un síndrome, bastante común, según el cual toda traducción es necesariamente inferior a su original y cuyos síntomas se caracterizan por suponer que únicamente el original es valioso o que las traducciones se valoran, precisamente, solo en términos de aciertos y errores. No obstante, al igual que con los problemas de escritura confusa o ambigua en los originales, los errores de traducción sí existen y es recomendable señalarlos. Es por ello que Berman no deja de incluirlos en su propuesta.

En la primera etapa de su método, Berman propone un ejercicio de lectura y relectura del texto traducido (49). Empezar el abordaje por la traducción resulta de particular importancia. Piénsese de esta forma: si empezáramos por el original,

resultaría muy difícil no dejar nuestra propia huella. Comenzaríamos a especular cómo traduciríamos nosotros el texto y esto viciaría nuestra posterior lectura de la traducción ya que estaríamos anteponiendo nuestra propia forma de traducir y esto implicaría comparar lo que haríamos nosotros con lo que hizo quien tradujo. Así, nuestra evaluación inevitablemente tendría un sesgo que le restaría validez a nuestro trabajo.

Por otra parte, la lectura y relectura del texto traducido tiene el propósito de develar en qué forma y hasta qué punto el texto puede sostenerse por sí mismo. Esta propiedad está relacionada con la conformidad que el texto demuestra con respecto a las normas de lengua meta. Buscamos encontrar si el texto exhibe las características de un texto real: un todo sistemático, correlativo y orgánico en cada una de las partes que lo articulan (Berman 50). Este procedimiento es el que nos mostrará las posibles fallas que el texto pueda contener. Estas zonas textuales problemáticas pueden estar constituidos por segmentos con falta de claridad o por partes en las que se distingan interferencias de la lengua de origen. Estas zonas generalmente distorsionan o empobrecen la expresividad en la lengua de llegada (Berman 50). Cabe señalar aquí que bien pudiera ocurrir que el texto de origen estuviera constituido a propósito precisamente por pasajes con tales características. Si tal fuera el caso, ¿no estaría viciada esta etapa? Más adelante se dará respuesta y solución a este problema.

3. El texto original

Una vez identificadas las zonas problemáticas del TM tras la lectura (y relectura) del mismo, Berman propone la lectura minuciosa del texto fuente (TF), dejando de lado el TM. A diferencia del procedimiento propuesto para el TM, en la lectura del TF lo que buscaremos en esta etapa es identificar sus puntos medulares. Esto es de alguna manera similar a la lectura que debió seguir quien lo tradujo (Berman 52). Buscaremos, entonces, identificar cualquier rasgo definitorio: aquellos rasgos que hacen al texto una obra literaria particular (51-54). Es en esta etapa donde se busca identificar lo que comúnmente se conoce como el estilo del autor o autora.

Al concluir este ejercicio, contamos ya con dos tipos de resultados: por un lado, están las zonas problemáticas identificadas en el TM; por el otro, contamos con los rasgos definitorios rastreados en el TF. Con esta información en mano procedemos entonces a confrontar TF con TM. La confrontación, como ya se habrá vislumbrado consiste en proyectar los resultados de un ejercicio sobre el texto contrario (Berman 68).

4. Entre el TF y el TM

El primer paso de la confrontación consistirá en indagar cómo aparecen las zonas problemáticas del TM en el TF. Bien pudiera darse el caso de que aquellos pasajes que identificamos como ambiguos en el TM en realidad también son ambiguos en el TF. Así, difícilmente podremos describir como errores de traducción tales pasajes. Por otra parte, es muy probable que sí existan zonas problemáticas que fueron interferencias de la lengua fuente, lo cual nos permite señalarlas como errores de traducción. Un ejemplo de ello es lo que podemos constatar en la versión al inglés de “Anacleto Morones” de Rulfo a cargo de George D. Schade. La versión de Schade comienza, a saber, “Old women, daughters of the devil!” (131). Al enfrentar este pasaje con el relato rulfiano, encontramos que este dice “¡Viejas, hijas del demonio!” (185). La interferencia se muestra a simple vista: el traductor recreó la expresión de forma literal sin considerar que se trataba de expresiones idiomáticas de la lengua de origen.

En el segundo paso de la confrontación, examinaremos en el TM aquellos elementos que identificamos como rasgos definitorios en el TF. El objetivo, cabe señalar, será el de develar en qué forma esos rasgos fueron recreados en el TM. Conviene también mencionar que la propuesta de Berman es útil para el estudio de retraducciones, es decir, nuevas traducciones en la misma lengua meta (LM) que, por lo general, actualizan, enriquecen o corrigen (o intentan corregir) versiones anteriores. Para ello, como es de esperarse, habrán de confrontarse ambos TMs entre sí y luego con el TF.

Hasta aquí tenemos información suficiente para comparar, de una forma sistemática y confiable, un texto con otro, o un TF con dos o más TMs. Los posibles hallazgos pueden ser tan reveladores que nos hagan suponer que nuestro ejercicio de crítica termina aquí; no obstante, nuestro trabajo está lejos de haber concluido. Aún no sabemos a qué responden las diferencias, los paralelismos y cualquier otro tipo de relación que hallamos establecido tras los ejercicios de confrontación. Para ello deberemos pasar a la siguiente etapa.

5. La búsqueda de los traductores y las traductoras

Para poder valorar con justeza un trabajo de traducción es menester enfocar nuestra atención en el autor o autora que le dio vida en un segundo idioma. A este paso Berman lo llama “la búsqueda del traductor o traductora” (*In Search of the Translator*), y lo considera crucial para ejercicio valorativo en su totalidad (57). Para este punto, Berman establece tres categorías de indagación, las cuales denomina postura, proyecto, y horizonte (58). Estas tres dimensiones incluyen aspectos que van desde lo biográfico y lo intelectual, hasta lo llanamente laboral.

5.1. La postura

La dimensión postural (*position*) tiene que ver con la perspectiva que el traductor o traductora profesa con respecto a la traducción misma (58). Si bien la traducción es un ejercicio regido por normas (no tanto por reglas o simples opiniones), las normas no son universales y permanentes (Tourney 200). Esto implica que quien traduce puede promover y ejercer su labor traductil a partir de normas que no sean las más *mainstream*, sino que hayan comenzado a caer en desuso al momento de escribir su traducción. Por otra parte, también podría traducir siguiendo posturas o perspectivas más vanguardistas (Tourney 205-206). Las fuentes donde podemos extraer esta información es muy diversa: ensayos, trabajos académicos, conferencias, notas del traductor(a) incluidas en las traducciones... todo registro en donde el traductor o la traductora deje expresado algún dato con respecto a la manera en que entiende la traducción.

Un ejemplo de documento donde se puede rastrear la postura de quien traduce es el ensayo titulado “Traduciendo a Claudel”, incluido en *Mujer que sabe latín*, de Rosario Castellanos. En su ensayo, la escritora mexicana afirma: “Traducir podrá ser, en sus resultados finales y en sus últimas consecuencias, lo que los italianos plasmaron en un refrán: traicionar . . . Y el traductor es un súbdito ambicioso que aspira, fundamentalmente, a usurpar” (153). Esta afirmación nos informa que es muy probable que encontremos transformaciones en las traducciones de nuestra autora. Así, si nuestra intención es, por ejemplo, estudiar sus versiones de Emily Dickinson, ese mismo ensayo nos arroja la información que requerimos, aun cuando el texto esté mayormente dedicado a explicar sus traducciones de Claudel.

5.2 El proyecto

En segundo lugar, el proyecto, como su nombre lo sugiere, corresponde a aquella dimensión que está relacionada con los pormenores que posibilitaron la traducción del texto y su publicación. Aquí se incluyen los motivos, las intenciones y las circunstancias bajo las cuales el traductor o la traductora emprendió la traducción (Berman 59-61). Si fue por contrato, si fue por el simple gusto de traducirlo, si recibió apoyo económico, traductil, de consulta o de cualquier otro tipo. Las fuentes a las que podemos acudir para obtener información sobre este componente pueden ser las mismas en las que encontramos datos sobre la postura: ensayos, trabajos académicos, conferencias, etc.

En *Juan José Arreola. A Personal Selection* de 2016, Zacarías Preciado incluye un comentario introductorio a la colección de versiones al inglés de Juan José Arreola, las cuales estuvieron a cargo de Ramón Elizondo Mata. Entre sus observaciones, Preciado menciona algunas que resultan de gran utilidad para

identificar el proyecto. Según Preciado, *Juan José Arreola. A Personal Selection* busca ser “una contribución para fomentar el entusiasmo por el estudio de la obra de Juan José Arreola, ofreciéndole al estudiante universitario, mexicano y/o angloparlante, la oportunidad de practicar el inglés o el español de un libro preferencial” (10). Como podemos notar, estas versiones fueron producidas con un objetivo didáctico en mente (Mendoza 102). Así, es muy probable que encontremos una especie de simplificación más o menos sutil en el lenguaje con el que están escritas. Por otra parte, Preciado aclara que “Al agregar notas al pie de página, en las dos lenguas, hemos intentado aplicar una de las técnicas de lectura que practicaba a diario Arreola” (10). Con ello, se justifica la utilización de un recurso que no goza de gran popularidad entre quienes practican la traducción (las notas al pie), además de ser de utilidad en el aprendizaje de idiomas a través de la lectura de textos literarios.

5.3 El horizonte

El horizonte, finalmente, es quizá el más complejo de los tres. Cabe también señalar que esta dimensión pone de manifiesto la naturaleza hermenéutica de la propuesta bermaniana. Según Berman esta dimensión tiene que ver principal, aunque no únicamente, con aspectos lingüísticos y literarios de la formación profesional de quien traduce. Toda información relacionada con la circunstancias culturales e históricas que hayan delimitado y dado forma a la sensibilidad, el pensamiento y el proceder de nuestro traductor o traductora son aquí de gran utilidad (Berman 63). Podemos utilizar la traducción al inglés de *Canek. Historia y leyenda de un héroe maya* de Ermilo Abreu Gómez, como ejemplo del ejercicio interpretativo en torno al horizonte de quien traduce. En 1979, Mario L. Davila y Carter Wilson publicaron *Canek: History and Legend of a Mayan Hero*. La versión muestra una serie de peculiaridades las cuales salen a la luz tras el segundo tipo de confrontación del ejercicio bermaniano: la comparación entre los rasgos definitorios del TF y la forma en que aparecen en el TM. Uno de los rasgos definitorios del original es el lenguaje notoriamente poético con el que está escrito. A pesar de ser una obra en prosa, Abreu Gómez construye la trama con un lenguaje sucinto que está más cerca de la poesía que de la prosa. Por su parte, la versión de Mario L. Dávila y Carter Wilson tiende a difuminar este rasgo. Si bien la versión no atenta contra el significado y el sentido de lo relatado en la trama, sí es notoria la forma en que el lenguaje poético se diluye dando primicia los hechos narrados. Un vistazo en torno al horizonte de los traductores ayuda a comprender este giro. Mario L. Davila es profesor de antropología en la universidad de Santa Cruz en California, E.U. Por su parte, Carter Wilson, a pesar de ser escritor de novelas, cuentos y ensayos,

se ha destacado por sus obras literarias de corte etnográfico en torno a los mayas, los inuit y una obra de ficción en torno a Machu Pichu. Así, la inclinación académica y la visión antropológica de estos traductores explica en gran parte los rasgos de su versión de *Canek*. Huelga aclarar que el ejercicio interpretativo sobre el horizonte será, en todos los casos, más completo en la medida en que la información recabada también lo sea. Por otra parte, más que interpretación, lo que ofrecemos con el ejemplo de Mario L. Davila y Carter Wilson, de forma en exceso limitada y reduccionista, es simplemente sugerir el punto de partida para realizar una interpretación.

6. La crítica productiva (y la recepción)

Para redondear nuestra labor crítica, Berman propone un último procedimiento valorativo el cual está encaminado a establecer las cualidades ética y poética de las versiones valoradas. Primero, nuestro objetivo será establecer en qué forma y medida quien tradujo logró producir un texto literario real; es decir: una obra literaria en sí misma, más allá de su condición de texto traducido. Luego se buscará establecer en qué sentido el TM exhibe “cierto respeto” por el TF (74). El motivo por el cual Berman entiende esta última etapa como un ejercicio de crítica productiva es que va encaminada a identificar estrategias de traducción útiles, provenientes de las traducciones valoradas. Así, buscaremos pautas, lineamientos, tendencias y maniobras que echen luz a futuros proyectos de traducción.

Berman añade, casi de paso, un componente extra: la recepción de la traducción. El teórico subraya que esta etapa puede añadirse a alguna de las anteriores o incluso realizarse de forma independiente. Si bien el autor admite que, por lo general, se dedica poco tiempo y espacio para discutir traducciones, también pudiera darse el caso de que encontrásemos reseñas, análisis, y evaluaciones de los TMs de nuestro interés (77). Cuando esto llega a ocurrir, señala Berman, la información proporcionada puede ser bastante fructífera para enriquecer nuestro trabajo valorativo de crítica (78).

7. Conclusiones: limitaciones y panorama de aplicación

Como en cualquier otro tipo de investigación de tipo documental interpretativa, las limitaciones del procedimiento están ligadas a la disponibilidad de la información. No es poco común que no se cuente con información sobre los y las traductoras. En muchos casos, sobre todo cuando se trata de obras clásicas publicadas en ediciones poco recientes, las editoriales no dan reconocimiento a quienes tradujeron las obras. Al ignorar su identidad, poco es lo que podemos hacer. En otros casos, sabemos quién tradujo, pero no hay información disponible acerca de su postura o del proyecto. A lo mucho podemos rastrear algunos rasgos de su horizonte.

Por otra parte, la propuesta de Berman es sumamente maleable. Haciendo los debidos ajustes, puede aplicarse casi a cualquier tipo de investigación en traducción, sobre todo cuando se trata de retraducciones. Así, pueden adaptarse categorías de interés que no están propiamente en la propuesta de Berman: cuestiones de agencia, humor, identidades sociales, representación del espacio, usos del lenguaje y lenguajes, perspectivas decoloniales, periodos históricos, etc. La investigación en torno a la traducción se ha diversificado ampliamente en las últimas décadas. Da testimonio de ello el florecimiento, a nivel global, de distintas revistas académicas dedicadas exclusivamente a la investigación en traducción (literaria o no). En este sentido, la elasticidad del procedimiento de Antoine Berman mantiene su vigencia al seguir siendo útil para investigaciones en torno a problemas actuales de traducción, desde distintos enfoques teóricos y desde diversos posicionamientos sociales.

Referencias

- Abreu Gómez, Ermilo. *Canek. History and Legend of a Mayan Hero*. Trad. Mario L. Davila y Carter Wilson. University of California Press, 1979.
- Berman, Antoine. *Toward a Translation Criticism: John Donne*. The Kent State University Press, 2009.
- Castellanos, Rosario. “Traduciendo a Claudel”. *Mujer que sabe latín*. Fondo de Cultura Económica, 2020.
- Lefevere, André. “Mother Courage’s Cucumbers: Text, System and Refraction in a Theory of Literature”. *The Translation Studies Reader*. Ed. Lawrence Venuti. Routledge, 2000.
- Mendoza Negrete, Jesús Erbey. “‘The Prodigious Miligram’, las versiones de George D. Schade y Ramón Elizondo Mata”. *Arreolario. Diálogos interdisciplinarios con Juan José Arreola*. Eón/UACH, 2021.
- Rulfo, Juan. “Talpa”. *El llano en llamas*. Biblioteca escolar de Plaza y Janés, 2000.
- Rulfo, Juan. “Talpa”. *The Burning Plain and Other Stories*. Trad. George D. Schade. USA. Texas Panamerican Series. Decimoquinta impresión, 2008.
- Toury, Gideon. “The Nature and Role of Norms in Translation”. *The Translation Studies Reader*. Ed. Lawrence Venuti. Routledge, 2000.

La analogía como método para el análisis literario

Analogy as a Method for the Literary Essay

Iram Isaí Evangelista Ávila

Universidad Autónoma de Chihuahua

Cuerpo académico “Estudios humanísticos de la cultura” (UACH-CA-138)

ievangelista@uach.mx

<https://orcid.org/0000-0002-1065-082X>

Artículo enviado: 11/09/25

Artículo aceptado: 15/11/25

Resumen:

El siguiente trabajo es una propuesta de método hermenéutico para el análisis e interpretación literaria. Este método es adecuado para todo tipo de texto que no sea accesible a una primera o segunda lectura, sino que necesite profundizar en un ejercicio que vaya más allá del aspecto lúdico. Partimos de una base analógica (Beuchot *Tratado de hermenéutica analógica*), como guía interpretativa que nos lleve del texto literario, a través de la refiguración y comprensión del lector. Lo anterior, con el fin de equilibrar la interpretación hacia un diálogo que medie entre la tradición y la contextualización de la obra literaria. Para mostrar cómo este método aplica, elaboramos el ejercicio en la minificción “Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco” (*Palindroma*) del narrador jalisciense Juan José Arreola.

Palabras clave: Analogía literaria, interpretación, hermenéutica literaria, Mauricio Beuchot, Juan José Arreola.

Abstract:

The following paper proposes a hermeneutic method for literary analysis and interpretation. This method is appropriate for all types of texts that are not accessible on a first or second sight, but rather needs a deeper understanding exercise that goes beyond a ludic aspect. We start it in an analogical base (Beuchot *Tratado de hermenéutica analógica*) as a guide between the literary text and the reader's refiguration. This, as aim of balancing interpretation toward a dialogue that mediates between tradition and the contextualization of the literature. To demonstrate how this method is applied, we will go through the steps in the short story “Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco” (*Palindroma*) by Juan José Arreola.

Keywords: Literary analogic, Interpretation, Literary hermeneutics, Mauricio Beuchot, Juan José Arreola.

La hermenéutica analógica, método interpretativo propuesto por el Dr. Mauricio Beuchot, es un sendero idóneo para el análisis de los textos literarios. No obstante, por la naturaleza de este tipo de textos, no podemos aplicar tajantemente el método que Beuchot propone, sin antes, equilibrar la propuesta del filósofo mexicano a las particularidades de una hermenéutica literaria.

Hay que considerar que, la analogía, tiene como labor hacer comprensible el texto, y que también se encarga de una manera de “actualizarlo”. La analogía busca el dialogo esclarecedor entre autor-texto-lector, da luz al ayudar a la comprensión de lo escrito. El lector por medio del diálogo, mantiene viva la literatura, nutre el diálogo respetando las épocas, fortalecido con el propio contexto actual, a esto nos referimos con actualizarlo.

¿Todas las obras literarias son campo para la hermenéutica? No. Solo aquellas que en su arquitectura guarden un amplio horizonte refigurativo, que se base en los símbolos y metáforas. Símbolo y metáfora coexisten dentro del texto literario como figuras estéticas, las cuales apoyan al escritor en expresar aquello que las oraciones por sí solas no pueden lograr. Emociones, efectos, pensamiento; símbolo y metáfora viven de su complejidad y de la recepción lectora, binomio imprescindible para configurar el arte literario.

Como Mauricio Beuchot ha planteado en anteriores investigaciones (2005; 2009; 2013; 2014), las vertientes hermenéuticas se pueden englobar en unívoca y equívoca. La unívoca trata de imponer una interpretación como válida, desechando las otras por no alcanzar una verdad, como si a través de una mirada se debieran aprender todas las experiencias. La equivocidad valida todas las interpretaciones porque provienen del individuo y sus experiencias de vida, pero no podemos sustentar un diálogo coherente si todos anteponemos nuestra experiencia sobre la de los demás.

Dentro del campo literario, se pueden apreciar algunos ejemplos tanto de una postura unívoca como de la equívoca. Por ejemplo, hay quienes piensan que la literatura no debe interpretarse porque pierde sentido; empero, la interpretación literaria es uno de los ejercicios necesarios para mantener viva a la literatura. Por otro lado, están quienes afirman que la recepción de un texto literario es correcta según la impresión de cada lector, pues la experiencia así lo exige; no obstante, existe una intención que el autor quiso transmitir y dirigió sus esfuerzos a esta búsqueda del diálogo, hay que mantenerlo.

No se propone a la hermenéutica como la única posibilidad de análisis de un texto literario, lo que proponemos es un método que apoye a equilibrar las interpretaciones que se realizan. La hermenéutica en la literatura se ocupa (entre

otros ejercicios) de esclarecer el lenguaje utilizado por el autor. Este esclarecimiento llega por medio de la interpretación, la cual se entiende como: “el trabajo del pensamiento que consiste en descifrar el sentido oculto en el sentido aparente, en desplegar los niveles de significación implicados en la significación literal” (Ricœur, El conflicto 17), lo anterior para lograr trascender el propio horizonte de comprensión.

La analogía crea un puente hacia la recepción de la literatura

¿Cómo se aplica la analogía a la literatura? La analogía es equilibrio, nos interesa crear un diálogo guardando un equilibrio entre la intención del autor, la intención del texto y nuestra recepción del mismo. Para lograr este diálogo en particular, nos apoyaremos en tres pasos, tres maneras de aprehender el texto, estos pasos son el método *Subtilitas* que aparece en *Tratado de hermenéutica analógica*:

Subtilitas implicandi, subtilitas explicandi y subtilitas applicandi. En este primer paso se va al significado textual o intratextual e incluso al intertextual (...) *Subtilitas explicandi* correspondiendo a la semántica (...) *Subtilitas applicandi*, correspondiente a la pragmática, en la que se toma en cuenta la intencionalidad del hablante, escritor o autor del texto y se lo acaba de insertar en su contexto histórico-cultural. (20-21)

Sabemos que es complicado acercarnos de una manera unívoca tanto a las intenciones del autor como las del texto, porque: “el gran artista comete aproximaciones: al ofrecernos el producto de su esfuerzo, más bien da a entender cuáles fueron sus propósitos. Atribuyo este afán a una nostalgia de creación que queda en el hombre por el hecho mismo de haber sido creado” (Arreola en *Memoria y olvido*, 196). Pero, lo que sí podemos aproximarnos a través de la sutileza, es a un diálogo con estos dos elementos, validar nuestras conjeturas por medio de implicar, explicar y aplicar.

La implicación del texto consiste en mostrar que varios textos del autor (intratextualidad) se relacionan entre sí, ya sea por su carácter interpretativo, por temáticas relacionadas y/o figuras retóricas. No estamos hablando de un texto aislado. Se buscan las bases para contestar nuestras preguntas de investigación. ¿La obra del autor es viable para el ejercicio hermenéutico?, ¿El texto en particular contiene significados que están velados?, ¿Se puede relacionar esta característica con otros textos del mismo autor?, ¿La configuración del texto tiene referencias a otros textos?, entre otras. Este primer paso es esencial para construir las bases del entendimiento de la obra.

La explicación del texto es con base a un ejercicio semántico. La semántica la atenderemos como Paul Ricœur la presenta: “la semántica se ha definido como ciencia de la significación de las palabras y de sus cambios de significación” (*La metáfora viva* 139). Es decir, no solamente nos basamos en el significado metalingüístico de la palabra, sino también en los cambios que a través del uso estético se originan. A estas

últimas se le llaman “innovaciones semánticas”. Ahora, ¿dónde se produce más este cambio de significaciones, estas innovaciones semánticas? El excedente de sentido se encuentra en mayor plenitud en el uso del símbolo y la metáfora. En este segundo estadio del método hermenéutico, se explican lo que a través de la implicación nos otorgan el uso de símbolos y metáforas, según la creación del autor y según las relaciones que podemos conectar con otros textos.

Mauricio Beuchot define la aplicación como: “traducir o trasladar a uno mismo lo que pudo ser la intención del autor, captar su intencionalidad a través de la de uno mismo después de la labor sintáctica (implicación) y de la explicación” (*Tratado* 21). Solo después de implicar y explicar la obra literaria, podremos acceder al último paso de una hermenéutica analógico-literaria. Esta parte final del método es la más importante, pues aquí respondemos y validamos nuestras conjeturas hacia el texto literario. Debemos hacer de manera sutil el ejercicio hermenéutico para no imponer nuestra interpretación del escrito, para no caer en validaciones superficiales; si no equilibrar nuestro diálogo con el de la tradición y nuestra propia comprensión del escrito.

Esta guía analógico-literaria, se realiza partiendo de la idea que la obra artística contiene un mensaje encriptado que su creador construyó con fines (o esperanzas) comunicativos, que pueden ser: pensamientos, ideas, reflejos, historia; velados por la misma complejidad literaria. Con esto no queremos decir que, en su condición abstracta, el texto literario pierda validez, al contrario, esta condición encriptada solo enriquece y eleva a la escritura en su condición de texto vivo, polisémico, y lo refrenda como arte.

El ejercicio del método que a continuación se presenta, es solo demostrativo, para ahondar más en lo que se refiere a un trabajo formal de la hermenéutica literaria pueden acceder a otros trabajos en línea.¹

Iniciamos con el desglose de cómo es plausible la implementación del método analógico en la literatura, escogeremos un texto el cual posee significaciones que se ocultan de una primera lectura. Acudimos entonces a una minificción de Juan José Arreola la cual aparece en la sección “Doxografías” de su libro *Palindroma*, aquí en toda su extensión:

“Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco”

Estabas a ras de tierra y no te vi. Tuve que cavar hasta el fondo de mí para encontrarte.

1 Evangelista, Iram. *Analogía y literatura. Un método para la interpretación del texto literario*. UAA-UACH, 2024. <https://doi.org/10.33064/UAA/978-607-8972-95-1>
 . Juan José Arreola, *su cuento a través de la analogía*. Ficticia-UACJ, 2020. https://www.academia.edu/44268979/Juan_Jos%C3%A9_Arreola_su_cuento_a_trav%C3%A9s_de_la_analog%C3%ADa

Esta creación posee varias interpretaciones las cuales, algunas de ellas, se pueden encontrar en el texto: “Juan José Arreola y Paul Ricœur, diálogos, analogías y narraciones”.² En este trabajo nos enfocaremos solo en develar los atributos del sustantivo “Ágrafa”, ya que esta palabra es suficiente para dar pauta a la interpretación.

Implicar la doxografía “Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco”

En este primer momento elaboraremos un ejercicio intratextual (relacionar el texto con textos del mismo autor) y una revisión intertextual (con otros textos relacionados). Esto se realiza para implicar el texto. La doxografía en cuestión, puede leerse como un escrito amoroso. Un amante revelando sus sentimientos a una mujer, quien entre sus características es ágrafa. Para la Real Academia Española, ágrafa refiere a: “Que no puede o no sabe escribir, o es poco dado a ello”. De manera que esta doxografía, nos cuenta de un hombre que en un papiro de Oxirrinco, confiesa su amor por una mujer musulmana que no sabe escribir. Es probable que, incluso, él haya perdido el amor de la mujer, ya que el texto posee un halo de desprecio masculino en el momento de la relación, así como un momento de revelación tras la ruptura.

Este acercamiento puede sostenerse debido a que, dentro de la obra de Juan José Arreola, hay varios ejemplos de la tormentosa relación entre el hombre y la mujer: “Parábola del trueque”, “La migala”, “Una mujer amaestrada”, entre otros.³ No obstante, al conocer a fondo la obra del autor, también encontramos otro tema muy recurrente, la relación divino-espiritual.⁴

¿Existe una relación entre la influencia teológica y la producción artística del narrador jalisciense? La respuesta inmediata es un, sí. Esta influencia ocupa un lugar vasto dentro de la cuentística del nacido en Zapotlán el Grande. Las evocaciones a lo divino-espiritual y a las Sagradas Escrituras marcan definitivamente la creación de Arreola. Relatos como: “Starring all people”, “El silencio de Dios”, “Pablo”, o su novela *La feria*, entre otros textos literarios y no literarios, comentan y cuestionan el papel que el plano místico tiene tanto dentro y fuera de su vida y obra. Incluso el autor manifiesta su creencia de manera clara en la entrevista “Los rostros de Cristo” y cómo percibe al Hijo de Dios: “Ese Cristo se realiza, se verifica y trata de salir de mi pensamiento, de mi sentimiento y de los datos elementales de mi cultura religiosa” (76). Lo anterior, refiere específicamente a que la visión que tiene sobre el Mesías, no es la dogmática, sino una sincrética.

2 Evangelista, Iram; Mendoza, Erbey y Evangelista, José Luis. *Arreolario: Diálogos interdisciplinarios con Juan José Arreola*. Eón, 2021. https://www.academia.edu/144089990/Arreolario_Di%C3%A1logos_Interdisciplinarios_con_Juan_Jos%C3%A9_Arreola_

3 Para mayores ejemplos, recurrir a la bibliografía citada.

4 Para saber más: “Relación divino espiritual”, en Iram Evangelista *Juan José Arreola, su obra a través de la analogía*.

¿Cómo podemos explicar la relación que guarda la palabra Ágrafa dentro del relato?

Explicar la doxografía “Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco”

En palabras de Juan José Arreola: “Toda belleza es formal” (en *Protagonistas* 434) y él fue un inalcanzable buscador de la forma. Por ello, nada en sus volúmenes de historias quedaba a la suerte. “Ágrafa musulmana...” se encuentra dentro de la sección “Doxografías”. Las doxografías son volúmenes de opiniones recopiladas de diversos autores doctos en la antigua Grecia, las cuales se clasifican en: “obras doctrinales”, “obras biográficas” y “sucesiones”. Las “doctrinales” son compilaciones de opiniones de acuerdo a temáticas; las “biográficas” abordan diferentes opiniones según sus propios autores; y, las “sucesiones”, son opiniones de autores según las escuelas de pensamiento (Ferrater Mora 482). Si esto lo trasladamos hacia la literatura, entonces tenemos que esta sección arreolina podría ser: una compilación de opiniones las cuales abordan aspectos de interés según temática, autor y corriente de pensamiento; además, que estas opiniones contienen: “las verdades poéticas de la obra de Arreola” (Buenfil 127). No es la primera vez que se aborda el contenido “real” o “verdadero” dentro del lenguaje literario, Paul Ricœur lo menciona también como “verdad metafórica”, la cual se caracterizan por contener una “intensión realista que se vincula al poder de redescrición del lenguaje poético” (Ricœur, *La metáfora viva* 326).

Es así que en “Doxografías”, estas “opiniones metaforizadas” se pueden agrupar de la siguiente manera:⁵

Relación entre el hombre y la mujer: “Francisco de Aldana”, “Mitológica”, “Bíblica”, “Cuento de horror”.

Poesía: “Homero Santos”, “Claudelina”, “John Donne”.

Teológicas: “Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco”, “Prometeo a su buitres favorita”.

Deporte: “De estaquística”.

Antes de proseguir, la anterior clasificación aparece de modo ilustrativo, no definitivo, ya que las doxografías fluctúan entre los grupos mencionados.

Ahora ¿Por qué “Ágrafa musulmana...” aparece en el orden teológico? Porque es un signo interpretable. Esta palabra se vuelve ambigua debido al tinte teológico que es de interés para el autor. En un vistazo, hablamos sobre la posible lectura de una relación de pareja, pues tomamos la palabra como un adjetivo que describe las condiciones de una mujer musulmana. Ahora, se presentará la otra acepción de esta palabra, la cual, es de mayor rango interpretativo. El término “Ágrafa” es un concepto

5 Sobre las temáticas comunes en la obra de Juan José Arreola “Las temáticas”, en *Juan José Arreola, su cuento a través de la analogía* (26).

dentro de los estudios teológicos, los cuales, incumbían por demás a Juan José Arreola.

Esta palabra, es de suma importancia en los estudios teológicos y: “El primero en usar este título fue Körner, en su obra *De sermonibus Christi agraphois* (1776), donde reunió un buen número de sentencias de Jesús no escritas en los libros canónicos” (*Los evangelios apócrifos* 102). Debido al creciente interés y estudio sobre esta materia, a lo largo de las ediciones se han ido puliendo los escritos ágrafa, lo mismo en cuanto al uso y significado de la palabra, quedando como: “las expresiones aisladas atribuidas a Jesús por la tradición ausentes de nuestros evangelios canónicos” (Vaganay en *Los evangelios apócrifos* 103). Y Aurelio de Santos Otero, aclara además que: “Con esto quedan descartados de este dominio los relatos apócrifos de la vida de Jesús, las cartas o conversaciones a Él atribuidas y aquellas expresiones aisladas que, aunque se pongan en su boca, no son más que transposiciones, retoques o combinaciones de las ya consignadas en la Sagrada Escritura (103)”. Así que, “Ágrafa”, se refiere a un conjunto de sentencias y sucesos de Jesús de Nazareth atribuidas por la tradición y que no son citados dentro de los evangelios canónicos. El término, nace de la necesidad de documentar aquellas palabras que se atribuyen a Jesús de Nazareth, las cuales, por falta de la suficiente documentación, evidencia, o poca evidencia de la fuente que las recaba, fueron desechadas para formar parte de los evangelios canónicos.

Así, estas *agrapha* se dividen en dos tipos el primero: “integrado por las provenientes de fuentes apócrifas, judías y musulmanas. Su valor histórico es nulo; sin embargo, ofrecen el interés de lo curioso y lo pintoresco. El segundo está compuesto por los contenidos en las variantes de los códices del Nuevo Testamento” (103). Este último, es el que ofrece mayor garantía de que fueron sucesos o dichos recabados de Jesús. Por la índole de este trabajo, nos apoyaremos exclusivamente en la categorización del primer tipo de *agrapha*, resaltando ese carácter “pintoresco”. Un último dato, Oxyrrinco u Oxirrinco, fue una ciudad en el antiguo Egipto, que ahora se conoce como El-Behnesa. En este lugar, a finales del siglo XIX, se encontraron papiros donde, entre otros personajes históricos, aparecen sucesos de Jesús de Nazareth (83).

Aplicar la doxografía “Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco”

¿Por qué “Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco” es un título de corte teológico?

Después del sendero que transitamos sobre el uso de la palabra, podemos contestar y validar esta interpretación al texto debido a que: 1) los textos literarios y no literarios que hablan sobre lo divino-espiritual dentro de la obra de Arreola son vastos. El mismo autor refiere a esta característica dentro de su obra; 2) “Ágrafa” funciona como sustantivo, puesto que de esa manera son nombrados los sucesos que se adjudican a Jesús de Nazareth, fuera de los evangelios canónicos; 3) se encontraron diversos papiros en la antigua ciudad de Oxyrrinco donde se encuentran ágrafas de procedencia musulmana.

La sección “Doxografías”, contiene diez sucesos o dichos, recabados por el

compilador (Juan José Arreola, que recaba del personaje arreolino), que podemos dividir en cuatro temáticas: relación entre el hombre y la mujer, Poesía, lo teológico y deporte. Consideramos poner a la minificción “Ágrafa musulmana...” dentro del orden teológico debido a que, según lo visto, no es un adjetivo que califica a una mujer, sino un sustantivo que nombra escritos protagonizados por Jesús de Nazareth.

De esta manera, la interpretación del título de esta doxografía quedaría como: una sentencia o suceso que se atribuye al personaje de Jesús de Nazareth, recopilada por un doxógrafo musulmán y que está escrita en un papiro encontrado en la antigua ciudad de Oxirrinco.

Sobre los propósitos de la composición de esta obra, el trabajo analógico nos da bases para conjeturar lo siguiente: la obra es un vehículo para transmitir de manera literaria el pensamiento del autor. Juan José Arreola, a través de su obra, transmite sus propósitos, pensamientos, biografía, sucesos, de manera lúdica, irónica, artística; andamios esenciales dentro de su arquitectura literaria. La minificción como tal es una suerte de símbolo: por un lado, tenemos el conocimiento que la obra del autor entra en sus temáticas y es interpretable; por otro, se encuentra la parte metafórica, el ejercicio poético que Arreola crea para proyectar su pensamiento dentro de una historia para sus lectores. La influencia teológica en el autor y su creación es indudable: “Ya he señalado que la Biblia y los evangelios canónicos y apócrifos están como base de sustentación estructural en el espíritu de *La feria*” (“Rompe-cabezas” 242). A esto se le añade lo que menciona en “Cómo hablan los que escriben”: “Algo que va a imperar en mi pensamiento: las cuestiones de orden teológico. Tú sabes que la teología ha sido una de mis preocupaciones más grandes, y en la medida en que me ha sido posible, la he ejercido, más que estudiado, por reflexiones propias, tomando como punto de partida el pensamiento de los grandes teólogos que he conocido, aunque sea mediante interpósitos autores” (314).

“Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco”, cumple a cabalidad como un texto del orden interpretativo. Llegamos a la interpretación de su título por medio de un método analógico-literario.⁶ Así, en una primera instancia, revisamos el texto como de carácter romántico, es hasta que seguimos la implicación, la explicación y la aplicación, que se nos muestran otros horizontes mayormente adecuados a los propósitos del autor. Tanto Juan José Arreola como Mauricio Beuchot, nos invitan al diálogo con su obra, y la analogía nos sugiere que sea a través de una mediación, de un equilibrio, que podamos encontrar otro horizonte de comprensión. La narración es un postulado que se construye dentro de la literatura para atraparlo en una metáfora, y que trascienda el mismo significado, a la obra, su artista y a sus lectores.

6 Para encontrar la interpretación de “Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco” consultar: Evangelista, Iram; Mendoza, Erbey y Evangelista, José Luis. *Arreolario: Diálogos interdisciplinarios con Juan José Arreola*. Eón, 2021. https://www.academia.edu/144089990/Arreolario_Di%C3%A1logos_Interdisciplinarios_con_Juan_Jos%C3%A9_Arreola

Referencias

- Arreola, Juan José. “Ágrafa musulmana en papiro de Oxyrrinco”. *Palindroma*. Joaquín Mortiz, 1992.
- _____. “Cómo hablan los que escriben”. en Diez de Urdanivia, Fernando. *Arreola en voz alta*. Comp. Efrén Rodríguez. México: CONACULTA, 2002. pp. 304-321.
- _____. “Juan José Arreola”. Emmanuel Carballo. *Protagonistas de la Literatura Mexicana*. México: Editorial Porrúa. pp. 429-72.
- _____. “Los rostros de Cristo”. *Arreola y su mundo*. Claudia Gómez Haro. Ciudad de México: CONACULTA, 2002. 73-83.
- _____. “¿Qué cosa es la literatura para mí?”. *Memoria y olvido de Juan José Arreola* Del Paso, Fernando. México: FCE, 2003. P. 195-202.
- _____. “Rompecabezas de un mundo”. *Arreola en voz alta*. Comp. Efrén Rodríguez. Ciudad de México: CONACULTA, 2002. 236-247.
- Beuchot, Mauricio. *Hermenéutica, analogía y símbolo*. Herder, 2014.
- _____. *Ontología y poesía, en el entrecruce de la hermenéutica y la analogía*. Universidad Iberoamericana, 2013.
- _____. *Perfiles esenciales de la hermenéutica*. México: UNAM, 2005.
- _____. *Tratado de hermenéutica analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación*. México: UNAM, 2009.
- Buenfil, Judith. “La poética humanística de Juan José Arreola”. En Beltrán, Almería Luis, Dolores Thion, María Antonieta Martín editores. *Deslindes parano-velísticos*. Zaragoza: Institución Fernando el católico, 2018. pp.117-32.
- Del Paso, Fernando. *Memoria y olvido de Juan José Arreola*. México: FCE, 2003.
- Evangelista, Iram. *Analogía y literatura. Un método para la interpretación del texto literario*. UAA-UACH, 2024. <https://doi.org/10.33064/UAA/978-607-8972-95-1>
- _____. *Juan José Arreola, su cuento a través de la analogía*. Ficticia-UACJ, 2020. https://www.academia.edu/44268979/Juan_Jos%C3%A9_Arreola_su_cuento_a_trav%C3%A9s_de_la_analog%C3%ADa
- _____. “Juan José Arreola y Paul Ricœur, diálogos, analogías y narraciones”. En Evangelista, Iram, Erbey Mendoza y José Luis Evangelista. *Arreolario: Diálogos interdisciplinarios con Juan José Arreola*. Eón, 2021. https://www.academia.edu/144089990/Arreolario_Di%C3%A1logos_Interdisciplinarios_con_Juan_Jos%C3%A9_Arreola
- Ferrater, Mora José. *Diccionario de Filosofía*, Tomo I A-K. Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1964.
- Ricœur, Paul. *El conflicto de las interpretaciones: Ensayos de hermenéutica*. Trad. Alejandrina Falcón, Revisión de Pablo Corona. Fondo de Cultura Económica, 2003.

_____. *La metáfora viva*. Trad. Agustín Neira. Trotta, 2001.

MISCELAÑEA



**Proceso creativo y difusión de la cultura a través del cuadro coreográfico
Paquimé: Ceremonia equinoccial de Antonio Rubio y Socorro Chapa**

**Creative process and dissemination of culture through the
choreographic piece *Paquimé: Ceremonia equinoccial* by Antonio
Rubio and Socorro Chapa.**

Jonathan Molina Hernández
Universidad Autónoma de Chihuahua
jrmolina@uach.mx

Izabella Tkocz
Universidad Autónoma de Chihuahua
itkocz@uach.mx

Artículo recibido: 29/09/25.

Artículo aceptado: 01/12/25

Con agradecimiento especial al maestro Luis Carlos Delgado Montes

Resumen

Este trabajo aborda la obra dancística *Paquimé: Ceremonia equinoccial* de los artistas Socorro Chapa y Antonio Rubio como un aporte a la identidad colectiva chihuahuense mediante el acercamiento al patrimonio cultural que representa el sitio arqueológico de Paquimé, así como un elemento de difusión y divulgación de los primeros trabajos antropológicos hechos *in situ*. El abordaje se realiza desde las fuentes primarias, los autores, y la revisión bibliográfica sobre los documentos que detallan dicha obra. Para realizarlo, se recurre a la entrevista y a la narrativa como métodos de investigación aplicando los conceptos de memoria e identidad colectiva como resultado de la difusión mediante la representación artística del trabajo de investigación-creación sobre el sitio de Paquimé.
Palabras clave: Paquimé; danza; difusión; identidad colectiva; memoria colectiva.

Abstract

This work addresses the dance piece *Paquimé: Ceremonia equinoccial* by artists Socorro Chapa and Antonio Rubio as a contribution to the collective identity of Chihuahua, through an approach to the cultural heritage represented by the Paquimé archaeological site, as well as a means of dissemination of the early anthropological works done *in situ*. The approach is made using primary sources, the authors, and a review of the bibliography concerning documents that detail the work. To carry out this research, interviews and narrative methods are applied, using the concepts of memory and collective identity as outcomes of the dissemination through artistic representation of the research-creation work about the Paquimé site. **Keywords:** Paquimé; dance; dissemination; collective identity; collective memory.

Introducción

Es a través de la memoria colectiva que podemos reconocer nuestra identidad o memoria individual (Halbwachs 54). La obra *Paquimé: Ceremonia equinoccial* es un esfuerzo lanzado desde las artes por reconocer el pasado glorioso de una de las más importantes culturas del norte de México. Este trabajo presenta los resultados de una obra artística que permite el reconocimiento colectivo mediante la danza, la música y las artes visuales. También se genera una narrativa del proceso creativo de la obra, que parte desde las primeras aproximaciones al sitio hasta los alcances locales, nacionales e internacionales del cuadro coreográfico (Blanco 135). Esta narrativa permite observar la importancia del discurso artístico en la difusión de los trabajos de investigación de los maestros Chapa y Rubio así como la colaboración que existió con el antropólogo Eduardo Contreras para la revisión de las coreografías. Este doble proceso pone de manifiesto el diálogo del arte con la ciencia como disciplinas no contrarias sino complementarias.

Paquimé: Ceremonia equinoccial

El 12 de octubre de 1984, dentro de los festejos del 275 aniversario de la fundación de Chihuahua, se estrena el cuadro coreográfico *Paquimé: Ceremonia equinoccial* de los maestros Antonio Rubio y Socorro Chapa en el Teatro de los Héroes de la ciudad de Chihuahua. La obra cuenta con ocho danzas tituladas *Entrada del pueblo*, *Danza guerrera*, *Danza fálica*, *Danza de sacerdotes*, *Danza de fertilidad*, *Danza del maíz*, *Ceremonia equinoccial* y *Epílogo*. Estas danzas son interpretadas por bailarines quienes,

ataviados con indumentaria inspirada en la iconografía paquimeíta, bailan sobre música y patrones rítmicos escritos originalmente para este cuadro coreográfico. Desde esa fecha, la obra se ha presentado en diversas ocasiones tanto a nivel local como nacional e internacional, siendo el Palacio de Bellas Artes en la Ciudad de México, y los países de Hungría y Escocia donde la obra ha tenido sus presentaciones más memorables.



Figura 1: Danzantes durante la danza de Sacerdotes (Página 8, 2015)

Sin embargo, el trabajo inicial para la construcción de esta obra artística se remonta muchos años atrás. En entrevista con los autores, ellos mencionan que los trabajos de investigación que dieron como resultado las danzas presentadas en “Paquimé: Ceremonia equinoccial” se remontan al año de 1976, lo que los maestros recuerdan como muchos años de investigación, de trabajo y de creación (Chapa, Rubio).

El contacto de la maestra Chapa con la cultura de Paquimé tiene sus orígenes en un libro de historia de Ciro González Blackaller que ella conoció cuando era pequeña, el cual contenía una pequeña sección dedicada a esa cultura del norte de Chihuahua (González Blackaller 120). Tiempo después, relata la maestra, fue a través de un artículo de la revista *National Geographic*, de la que no se tiene el número ni la página del artículo, que se retoma el interés por el sitio arqueológico. Para ella esta era una de las pocas fuentes que mencionaban la existencia del Paquimé (Chapa).

Para el maestro Rubio, fue su carrera como profesor de educación física lo que lo llevó a impartir un curso en el municipio de Casas Grandes en 1974 y de esa manera conocer las ruinas, aun sin habilitar, de dicho espacio (Rubio). El maestro comenta que en un principio se pensó en hacer un espectáculo de luz y sonido en el sitio similar al que se realiza en otras zonas arqueológicas, pero que

las condiciones del lugar, así como los materiales con los que están contruidos limitaban las posibilidades para la realización de un espectáculo de tal naturaleza.

Los trabajos de investigación para la creación de la obra artística tuvieron un giro afortunado cuando los maestros Chapa y Rubio entraron en contacto con el antropólogo Eduardo Contreras, quien se encargó del proyecto de preservación de los vestigios rescatados en un principio por el arqueólogo Charles di Peso de 1956 a 1962 (di Peso 34). Contreras apoyó a los artistas al ofrecer su conocimiento del sitio para la definición y precisión de los elementos autóctonos que formaron parte de la obra. Para los maestros las publicaciones de Charles di Peso también tuvieron una fuerte influencia dentro del proceso creativo y por ello dichas publicaciones se convirtieron en una de sus fuentes primarias de información sobre la cultura de Paquimé (di Peso 212).

En los primeros trabajos de campo, comenta la maestra Chapa que no existía ninguna protección en el lugar salvo un pequeño cuarto que servía como resguardo a cargo de una persona de nombre Homero. En cierta ocasión, Homero les pidió a los maestros que esperaran para que observaran lo que sucedía cuando caía la tarde; después de las 6 de la tarde, recuerdan los maestros, vehículos de tipo *pick-up* llegaban a saquear el lugar de manera indiscriminada y levantaban mediante excavaciones restos de material del sitio (Chapa). Esta situación hacía reflexionar a los maestros sobre la necesidad de revalorizar el sitio arqueológico de Paquimé mediante la creación de una obra artística que difundiera su existencia, importancia y significado para la comunidad chihuahuense.

Otro obstáculo fue el desinterés y falta de apoyo por parte de las autoridades políticas, quienes según el maestro Rubio, no consideraba que existiera cultura en el Estado dada una plática con el gobernador del estado en 1969 al solicitarle apoyo para la presentación del aquel entonces ballet folclórico, por lo que el maestro tuvo que recurrir al apoyo de la esposa del gobernador Patricia Morán para poderle expresar el interés por el rescate de la cultura a través de las manifestaciones artísticas (Rubio), siendo esta experiencia uno de los detonantes para comenzar a construir la obra *Paquimé: Ceremonia equinoccial*.

Los trabajos de campo en Paquimé continuaron con el apoyo del antropólogo Arturo Guevara, quien en esos momentos les permitió a los maestros recorrer el caserío para la exploración y registro del sitio. La maestra Chapa recuerda que podían trasladarse por todo el lugar a través de un sistema interconectado de pasillos que permitía recorrer el caserío sin salirse y al mismo tiempo tener acceso al patio del juego de pelota o al de las guacamayas (Chapa). Sin embargo, debido al vandalismo, en la actualidad está prohibido pasar los límites del recorrido, lo cual la maestra

considera una lástima porque consideraba una experiencia mágica el poder recorrer el lugar y percibir el aislamiento térmico y sonoro con el que cuenta la construcción.

Al cuestionarles sobre la importancia que tuvieron estos trabajos de campo en la construcción de la obra dancística los maestros expresaron que las múltiples visitas que realizaron al sitio: “cuando llovía, cuando hacía aire, cuando hacía frío” (Chapa), les permitieron imaginar lo interesante que debió haber sido la ciudad y lo ignorada que era hasta ese momento. Por ello, consideraron importante difundir dicha cultura mediante la coreografía de Paquimé.

El proceso para estrenar la obra conllevó una serie de negociaciones y pláticas con las autoridades encargadas de las políticas culturales en el estado. El maestro Rubio recuerda haber platicado con Edmundo Fernández en 1984 para proponerle la puesta en escena del cuadro coreográfico en el marco de las celebraciones por el 275 aniversario de la fundación de Chihuahua (Rubio). Para Rubio, esta obra era la respuesta a una necesidad de rescate de las culturas del norte, el problema es que, al mencionarlo, algunas de las personas aún no tenían conocimiento siquiera del sitio arqueológico.

El estreno se llevó a cabo el 12 de octubre de 1984 en el *Teatro de los Héroes* en Chihuahua capital (Gutiérrez 136). El maestro recuerda que, gracias a la invitación de la gobernadora, el evento fue filmado por Televisa y transmitido a nivel nacional e internacional, lo cual permitió, junto con el trabajo científico de Eduardo Contreras, dar a conocer el sitio de Paquimé y convertir un espacio casi en el olvido en uno de los más importantes puntos culturales del estado.

A partir de su estreno y sus presentaciones a nivel local, la obra se presentó en 1990 en el *Festival Cervantino*, en donde la maestra Chapa menciona que se trató de una experiencia agradable, sobre todo por la discusión que se realizó en una rueda de prensa en la universidad de Guanajuato donde se expusieron los elementos utilizados en la obra tales como el maquillaje y la vestimenta (Chapa).

El título de la obra también muestra esta coherencia con las investigaciones arqueológicas del sitio de Paquimé. El equinoccio era, según palabras de la maestra Chapa, la temporada más importante para los habitantes de esta región dado que daba la bienvenida a la primavera y por lo tanto al inicio del tiempo de la siembra. En una región donde solo existían 3 estaciones: seca, lluviosa y fría, la ceremonia equinoccial hace referencia a la temporada donde se siembra el maíz, el tiempo de fertilidad y de renacimiento (Gutiérrez 136).

Todo este proceso de investigación y creación es recordado por Rubio como muchos años de trabajo y de muchos años de cambios que dieron como resultado una respuesta de la crítica sumamente positiva. Recuerda haber recibido el comentario

del entonces escenógrafo de Bellas Artes Leonardo Peláez al referirse a *Paquimé: Ceremonia equinoccial* como una obra de arte y quedar encantado con su presentación. Rubio menciona que las presentaciones en el *Festival Cervantino* fueron descritas por la crítica como: “un cuadro coreográfico sutilmente erótico” (Rubio, 2025), refiriéndose específicamente al trabajo realizado en la danza fálica. La maestra Chapa comenta que Amalia Hernández, una de las más importantes bailarinas y coreógrafas de México, le expresara al maestro Rubio, a quien de cariño lo llamaba *flaco*, que si él no hubiera realizado esa obra, ella misma la habría hecho, a lo que el maestro le respondió: “sí, pero no hubiera sido igual” (Rubio, 2025). Esto señala la importancia que tuvo la obra también ante la comunidad artística y cultural del país.

Esta afirmación es sustentada por los maestros al reconocer que la técnica utilizada en la obra no es copia del ballet folclórico de Amalia Hernández ni de ningún otro, sino que se trata de una técnica propia, original, basada en la técnica de danza contemporánea Graham. Al cuestionarlos sobre el uso de esta técnica para representar a la cultura de Paquimé, la maestra Chapa respondió que la base de la técnica Graham es la respiración y la relajación, lo que se conoce como *release*. La obra requería una técnica que no fuera tan brusca como la utilizada en el baile folclórico, ni tan depurada como la del ballet clásico, sino una técnica que permitiera interiorizar y exteriorizar los movimientos y las sensaciones del cuerpo.

Música y vestuario

Otro elemento importante de la obra es su música. Sobre este tema la maestra Chapa recuerda que al inicio no había música, sino que se bailaba con una percusión que marcaba ella misma basada en ritmos que utilizaba en sus clases. Estos patrones rítmicos y percusivos quedaron como base para la música de *Paquimé: Ceremonia equinoccial*. Después se recurrió al apoyo del musicólogo Jorge Córdoba, quien acompañado de los maestros recorrieron el sitio de Paquimé en lo que la maestra Chapa recuerda haber sido un día donde: “le tocó de todo: lluvia, aire y frío” (Chapa, 2025). A partir del registro del sitio y del uso de las bases rítmicas existentes, la maestra Chapa viajó con Jorge Córdoba a los estudios de los Hermanos Zavala en la Ciudad de México, y durante una semana extenuante se realizó la grabación de la música de Paquimé con la maestra tocando el tambor o huehuetl y Córdoba escribiendo y empatando los tiempos con la coreografía. Otra persona que contribuyó a la creación musical fue Guillermo Contreras, aunque su aporte a la obra no es tan estimado por los autores como el realizado por el músico chihuahuense Rubén Tinajero, miembro del grupo Macuilxochitl, quien trabajó en la música utilizada en el estreno del cuadro

coreográfico. El ensamble musical incluía tres hombres y dos mujeres, donde Tinajero interpretó la flauta y la maestra Chapa las percusiones. Los músicos utilizaban una vestimenta distintiva y en el caso de las mujeres, éstas compartían el diseño de las bailarinas pero con colores diferentes. Para Chapa, la más hermosa de las obras musicales compuestas es la utilizada en la danza del maíz, la cual está inspirada en los movimientos de las mujeres al sembrar, lo que según la maestra Chapa, era la función primordial de las habitantes de Paquimé. Es importante mencionar que la obra siempre se presentó con música en vivo, las grabaciones se utilizaban solo para los ensayos.



Vestimenta y maquillaje de los danzantes de *Paquimé: Ceremonia equinoccial* (Secretaría de Cultura, 2015)

En cuanto al maquillaje, vestuario y tocados, los diseños fueron hechos por los mismos autores de la obra y están inspirados en la cerámica paquimeíta y los estudios iconográficos realizados por Charles di Peso. En esta parte del proceso creativo estuvieron siendo asesorados por el antropólogo Contreras. Al respecto, la maestra Chapa envió un primer borrador del diseño de los atuendos a Contreras los cuales contaban con muchos colores y plumas. La respuesta de Contreras fue devolver los diseños y preguntarle a la maestra si no se habían dado cuenta que eran tierra. Esa sola frase hizo que los vestuarios fueran revisados tanto en color como en diseño, pero siempre considerando la dualidad del color oscuro y claro como el día y la noche, lo bueno y lo malo y las figuras del rayo, la guacamaya y el maíz como elementos redundantes en la iconografía paquimeíta. Sin embargo, aunque se buscaba cierta congruencia, el maestro Rubio reconoce que los vestuarios debían cumplir con una función teatral, evitando lo monótono y que buscara llamar la atención, por lo que el diálogo entre las artes y la ciencia fue indispensable para lograr un

resultado adecuado en el diseño de dichos vestuarios. Una vez aprobados los diseños y los colores, la producción de los tocados estuvo a cargo del maestro Salvador Lomelí y los vestuarios fueron realizados por la misma hermana del maestro Rubio.

Estructura de la obra

Para definir la estructura de la obra se partió de la elaboración de un guion que refleja, en primer lugar, la danza de entrada al pueblo, un movimiento que Chapa reconoce está presente en distintas procesiones como la de los concheros que caminan desde su cofradía hasta llegar a la virgen de Guadalupe: la danza de camino o paso de camino. Para marcar la diferencia entre la danza de concheros y la danza de Paquimé, la maestra percute en la mesa los patrones rítmicos de una y otra señalizando que mientras la una es marcada y fuerte, la otra debía ser más sutil, pero sin perder la idea de paso de camino.

Después de la entrada del pueblo al centro ceremonial, se realizan dos danzas en donde los hombres tienen un papel protagónico: la danza guerrera y la danza fálica. Ambas danzas fueron creación casi en su totalidad del maestro Rubio. La danza guerrera no muestra explícitamente un ejército ya que no existe evidencia de que los paquimeítas tuvieran uno, por lo que la composición resultó un desafío al no querer mostrar una danza demasiado fuerte. Lo que sí existe es un fuerte culto al falo y los maestros reconocen este tipo de cultos como elementos comunes en todas las culturas prehispánicas. La composición de la danza fálica, según Rubio, fue el momento en el que entraron en diálogo tanto él como la maestra Chapa porque se buscaba no caer en lo grotesco, sino recalcar: “lo fino, lo espiritual” (Rubio, 2025).

Para esta danza se incorpora el elemento de la serpiente, la cual representa la relación cultural que existía entre Aridoamérica y Mesoamérica y el culto compartido a Quetzalcoatl. Lo llamativo de este cuadro es la presencia de una serpiente real interactuando en escena, lo cual le daba un atractivo enorme y marcaba un momento álgido en la obra. La serpiente real, un huajumar, fue parte de la danza fálica hasta que se escapó en una de las presentaciones en Ciudad de México y tuvo que ser entregada al departamento veterinario de dicha ciudad.

La danza de los sacerdotes refleja el papel del sacerdote mayor realizando una ceremonia sobre los cuatro puntos cardinales. Este es el único momento en el que se ve a un bailarín portando un atuendo de color morado. El uso de este color en el vestuario también fue pensado a partir del hallazgo en el sitio por parte de Contreras de un pequeño fragmento de tela morada que, al ser tan particular, se le atribuye a una persona de la comunidad con un rango importante. Tomando en cuenta que no se cuenta con información precisa de que se tratara de un pueblo guerrero, los maestros

lo interpretan como un color aplicado a la vestimenta sacerdotal del más alto rango.

En la danza del maíz, Rubio menciona que se trata de una danza sublime, y la maestra Chapa menciona que:

La danza del maíz es sutilmente sensual, un vaivén en donde muchos de los movimientos de los brazos de las mujeres son movimientos de las hojas del maíz, mientras que su andar recuerda al caminar de las guacamayas. La posición de la cadera, la cabeza y el cuerpo en general buscan representar el acto de la siembra y pone a la mujer como proveedora de sustento y por lo tanto de vida (Chapa).

En la ceremonia equinoccial, los maestros tuvieron el reto de integrar a todos los bailarines, representando a la totalidad del pueblo, en un cuadro final de gran impacto. En este momento se presentan todos los elementos de Paquimé: hombres, mujeres, sacerdotes, guerreros.

Los maestros Chapa y Rubio consideran que la obra podría dividirse en dos partes: las primeras cuatro coreografías con un carácter más ceremonial y ritual mientras que las tres últimas que son la danza de la fertilidad, la del maíz y la ceremonia equinoccial, junto con el epílogo, representan un carácter más social.

Recepción de la obra a nivel nacional e internacional

Dado que el cuadro coreográfico de *Paquimé: Ceremonia equinoccial* fue presentado en distintos escenarios internacionales, se cuestionó a los maestros sobre la recepción que tuvieron en aquellos lugares donde el conocimiento sobre las culturas del norte de México eran desconocidas. La maestra Chapa menciona que, más allá de la experiencia estética, algo que causó una impresión importante fue la disciplina. Como ejemplo, hablan del momento en la danza de sacerdotes donde al integrarse las mujeres en el cuadro, éstas permanecen en una sola posición durante toda la danza. Chapa comenta que fue en su presentación en Hungría donde se les interrogó con asombro sobre el cómo podían las mujeres estar en una sola posición durante tanto tiempo, causando un impacto en todos los directores de los grupos que se iban a presentar.

También hacen hincapié en la impresión que causaron danzas como la fálica en una presentación en Saltillo, Coahuila, por el grado de sensibilidad y experiencia que mostraba la composición del cuadro coreográfico en donde los hombres representaban el culto al falo realizando movimientos de masturbación los cuales, según Rubio, no podían estar completamente sincronizados porque cada uno debía hacerlo a su propio ritmo, dándole un sentido orgánico y natural a esa parte de la obra.



Danzante en la danza fálica (Secretaría de Cultura, 2015)

Para el maestro Rubio, cada una de las presentaciones de la obra fue un éxito y una satisfacción para el público, mientras que para la maestra Chapa la presentación más memorable fue la realizada en Escocia, en el teatro de *Su Majestad*. La obra fue presentada varias veces en el *Palacio de Bellas Artes* en la Ciudad de México siendo la última en el 2015. Rubio menciona que se tenía programado un remontaje en el 2023 pero que no fue posible debido a la salida como directores de la Compañía de Danza Folclórica de la Universidad Autónoma de Chihuahua. Los maestros precisan que esta obra está protegida por derechos de autor y solo ellos tienen los derechos para montarla, esto con el fin de evitar desvirtuar la calidad de la obra.

La maestra Chapa considera que a partir de esta obra coreográfica comenzó a tomarse en cuenta a Paquimé como zona arqueológica, lo cual promovió la construcción del Museo de las culturas del norte y el reconocimiento del sitio como patrimonio de la humanidad en 1998, evento que contó con la presentación de la obra in situ. También considera importante el acercamiento a la cultura ya sea a través de la danza, de la música y de la investigación, siendo *Paquimé: Ceremonia equinoccial* un ejemplo de un trabajo multidisciplinar en forma de coreografía.

Conclusiones

El testimonio que los autores del cuadro coreográfico *Paquimé: Ceremonia equinoccial* proveen a través de esta entrevista pone de manifiesto lo valioso que las manifestaciones artísticas son para la construcción de la identidad cultural y lo importante que puede llegar a ser para el campo científico la difusión de resultados de investigación mediante productos artísticos. Por un lado, refleja lo importante que es para el artista la realización de un trabajo investigativo previo que proporcione el material conceptual preciso, así como el contexto social e histórico necesario para la generación de una obra acorde a la cultura a representar, lo cual no menoscaba el valor estético, sino que lo sitúa en el lugar correcto y lo protege de malinterpretaciones que pueden parecer artísticamente notables, pero sin sustento teórico-cultural.

Por otro lado, se observa un beneficio directo para los trabajos de investigación arqueológicos y antropológicos realizados en la zona de Paquimé, ya que es a través de la obra artística de los maestros Rubio y Chapa que la sociedad chihuahuense, así como también el público nacional e internacional pueden aproximarse a ellos desde una perspectiva escénica. Esto abre la posibilidad de considerar a las artes como una estrategia de difusión de la investigación científica que puede resultar atractiva y amigable.

Por último, la obra *Paquimé: Ceremonia equinoccial* de Antonio Rubio y Socorro Chapa es un elemento importante de la identidad chihuahuense, pues expone mediante sus danzas, escenografías, vestuarios, maquillajes y música la vida cotidiana y ritual de una cultura que, a pesar de tener un ocaso temprano, renace en cada puesta en escena.

Referencias

- Blanco, Mercedes. “Investigación narrativa: Una forma de generación de conocimientos.” *Argumentos*, vol. 24, no. 67, 2011, pp. 135–156. SciELO, www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952011000300007.
- Chapa, Socorro. Entrevista personal. 23 de septiembre de 2025.
- Contreras, Eduardo. Proyecto de preservación de Paquimé. INAH Chihuahua, 1970s. “Danzantes durante la danza de Sacerdotes”. Página 8, 28 abril 2015, <https://pagina8.com.mx/la-compania-de-danza-folklorica-presento-su-ensamble-paquime-30-anos/>
- “Danzante en la danza fálica”. Secretaría de Cultura, 28 julio 2015, <https://www.cultura.gob.mx/noticias/descargar/c-41225-ofrece-compania-de-danza-folklori>

- ca-de-la-universidad-autonoma-de-chihuahua-recorrido-por-el-norte-del-pais..
html
- Di Peso, Charles C. *Casas Grandes: A Fallen Trading Center of the Gran Chichimeca*. Vols. 1-3, Amerind Foundation / Northland Press, 1974.
- González Blackaller, Ciro. *Historia de Chihuahua*. Gobierno del Estado de Chihuahua, 1960.
- Gutiérrez, Esperanza. “Socorro Chapa.” *Homenaje: Una vida en la danza*, Instituto Nacional de Bellas Artes, 2014, pp. 131–138.
- Halbwachs, M., & Díaz, A. L. (1995). *Memoria colectiva y memoria histórica*. *Reis*, 69, 209–219. <https://doi.org/10.2307/40183784>
- Rubio, Antonio. Entrevista personal. 23 de septiembre de 2025.
- UNESCO. “Archaeological Zone of Paquimé, Casas Grandes.” World Heritage List, 1998, whc.unesco.org/en/list/560
- “Vestimenta y maquillaje de los danzantes de *Paquimé: Ceremonia equinoccial*”. Secretaría de Cultura, 28 julio 2015, <https://www.cultura.gob.mx/noticias/descargar/c-41225-ofrece-compania-de-danza-folklorica-de-la-universidad-autonoma-de-chihuahua-recorrido-por-el-norte-del-pais..html>

Pedagogías del cuidado y la ruptura del androcentrismo desde una perspectiva epistemológica feminista en la educación superior

Pedagogies of care and the breakdown of androcentrism from a feminist epistemology perspective in higher education

Nubia Hernández-Flórez PhD
Universidad Metropolitana de Barranquilla
<https://orcid.org/0000-0001-8756-1895>
nhernandezf@unimetro.edu.co

Olena Klimenko PhD
Institución Universitaria de Envigado
<https://orcid.org/0000-0002-8411-1263>
eklimenko@iue.edu.co

Elisama Beltrán de la Rosa PhD
Universidad Metropolitana de Barranquilla
<https://orcid.org/0000-0002-3119-2944>
Elisama.beltran@unimetro.edu.co

Francis Araque-Barboza PhD
Universidad Metropolitana de Barranquilla
<https://orcid.org/0000-0001-7420-520X>
faraque@unimetro.edu.co

Andrea Andromeda García-Puello Mg
Universidad Metropolitana de Barranquilla
<https://orcid.org/0000-0002-3490-5022>
Andrea.garcia@unimetro.edu.co

Karina García-Méndez Mg
Universidad Metropolitana de Barranquilla
<https://orcid.org/0009-0000-7343-2398>
Kgarciam@unimetro.edu.co

Artículo enviado: 09/09/25
Artículo aceptado: 13/12/25

Abstract

This article discusses the need to dismantle the androcentric paradigm that has always prevailed in Higher Education (HE), where instrumental rationality and disembodied objectivity are favored over ethics and human relationships. Assuming Feminist

Epistemology as an epistemological stance, the research addresses the proposal and analysis of Care Pedagogies as a transformative pedagogy. Methodologically, ADC is used to reveal how the hidden curriculum and evaluation practices in higher education perpetuate gender inequalities. The results reaffirm that care should be recognized as a first-order ethical and professional competence, not as a secondary task. It is concluded that breaking the androcentric mold requires institutionalizing care, transforming policy to recognize and pay teachers' care work, and challenging the tyranny of meritocracy. The debate refutes inefficiency and argues that care is a requirement of social justice and a condition for inclusive academic excellence. Institutions are invited to move toward a "Caring University" that safeguards the well-being and holistic development of the individual. **Keywords:** Care Pedagogy, Androcentrism, Feminist Epistemology, Higher Education, Gender Justice.

Resumen

Este artículo aborda la necesidad de desmontar el paradigma androcéntrico que siempre ha prevalecido en la Educación Superior (ES), donde se prioriza la racionalidad instrumental y la objetividad incorpórea sobre la ética y las relaciones humanas. Asumiendo la Epistemología Feminista como postura epistemológica, la investigación aborda la propuesta y el análisis de las Pedagogías del Cuidado como una pedagogía transformadora. Metodológicamente, se utiliza la CDA para revelar cómo el currículo oculto y las prácticas de evaluación en la educación superior perpetúan las desigualdades de género. Los resultados reafirman que el cuidado debe reconocerse como una competencia ética y profesional de primer orden, no como una tarea secundaria. Se concluye que romper el molde androcéntrico requiere institucionalizar el cuidado, transformar las políticas para reconocer y remunerar el trabajo de cuidado del profesorado y desafiar la tiranía de la meritocracia. El debate refuta la ineficiencia y argumenta que el cuidado es un requisito de la justicia social y una condición para la excelencia académica inclusiva. Se invita a las instituciones a avanzar hacia una "Universidad del Cuidado" que proteja el bienestar y el desarrollo integral de la persona. **Palabras clave:** Pedagogía del Cuidado, Androcentrismo, Epistemología Feminista, Educación Superior, Justicia de Género.

Introduction

The Crisis of Hegemonic Rationality in Higher Education Higher education has historically developed under an androcentric epistemological paradigm that privileges instrumental rationality, disembodied objectivity, and autonomy as criteria for legitimate knowledge (Wold). This framework, a legacy of the Enlightenment and reinforced by neoliberal technocracy, has excluded knowledge and practices deemed “feminine” or “soft,” thereby excluding the emotional, relational, and ethical dimensions of the teaching–learning process. It is therefore necessary to subject this foundational structure to review, understanding that the pursuit of truth cannot remain detached from the power relations that permeate the faculty and the curriculum (Pascoe et al.).

The call for feminist epistemology as a framework for breaking with this hegemony positions feminist epistemology as a necessary conceptual and political tool to denounce women’s absence in the production of knowledge and to propose a new way of knowing (van der Miesen et al.). This perspective argues that the localized experiences and situated knowledge of historically oppressed groups (women, among others) provide “strong objectivity” (Harding), revealing the unconscious biases of dominant sciences. The androcentric rupture in HE therefore requires a revolution in the hierarchy of what is considered knowledge and how it is recognized (De Vries et al.).

The emergence of the pedagogy of care as an alternative ethic In this feminist critique, the pedagogy of care (ethics of care) emerges as a counterpoint to the competitive individualism that prevails in today’s higher education (Dunn). This pedagogy proposes that learning is not an individual process of accumulation, but rather an intersubjective process of responsibility for others, of caring for others, and of recognizing vulnerability. Caring in teaching means altering power relations between teachers and students and among peers, with empathy and solidarity as academic skills just as relevant as methodological rigor (Doyle et al.).

The Curricular Dimension of Androcentrism to Dismantle The break with androcentrism in secondary education must be realized thru the transformation of the curriculum. Today, the selection of authors, theories, and case studies continues to render women’s contributions invisible in almost every field of knowledge, from philosophy to the exact sciences (Chaparro-Saenz and Galpin). A pedagogy of care, grounded in feminism, involves incorporating subaltern epistemologies and deconstructing hegemonic historical narratives. This involves transforming assessment methods, opting for cooperative and reflective projects instead of individualistic, hierarchical memorization (Mutinta).

Effects of care on mental health and classroom climate Beyond theory, care pedagogies directly influence the institutional climate and the mental health of the

university community, especially women and minorities (Ruiz-Pérez and Pastor-Moreno). Excessive demands, competition, and a lack of emotional support lead to burnout and dropping out of studies. By making care a pedagogical focus, the university becomes a more human and less violent place, where making mistakes is part of learning and caring for one another is a value (Ajduković et al.).

Political and institutional challenges for transformation. These pedagogies encounter strong resistance because they question the very foundation of the meritocratic and productivist system of higher education (Silva et al.). The logic of scientific productivity (in terms of papers and impact metrics) tends to penalize care practices, which require time, conversation, and personal commitment things that are difficult to measure. Transformation entails an institutional commitment to changing faculty promotion criteria and recognizing mentoring/guidance as a top-tier academic merit (Bonilla-Algovia et al.).

Location and Objective of This Article This article opposes the hegemonic notion of academic excellence and proposes that an excellent higher education institution (HEI) is an ethical and caring one (Mora-Ladino et al.). The objective is to discuss the possibility and the ethical-political uses of the ethics of care and feminist epistemology in curriculum design and in everyday pedagogical practices. It aims to outline a path toward a pedagogy of social justice, respect for difference, and the holistic development of students (Richardson and Langford).

Organization of the debate and expected contribution: The reflection will be organized by first deconstructing the foundations of the androcentric paradigm in higher education, and then conceptually defining care pedagogies in education. Next, specific examples of curricular intervention will be analyzed, and finally, the institutional policy implications for supporting cultural change will be discussed (Vanegas and Pinzón). It is hoped that this study will serve as a theoretical and practical framework for teachers, university administrators, and curriculum designers concerned with a more just, equitable, and human higher education (Lugova et al.).

Methodology

Research Approach: The Qualitative-Reflexive Paradigm. The study is framed within the qualitative research paradigm, with a reflective-critical approach. We do not seek statistical generalization or the empirical verification of causal hypotheses, but rather the interpretive understanding of conceptual frameworks, power relations, and the ethical and political consequences of Higher Education (HE) (Fox and Alldred). This perspective is well suited to feminist epistemology, as it enables the denaturalization of androcentric categories and the construction of knowledge

that is situated and committed to social transformation (Wilson and Smirles).

Methodological Design: Academic Essay and Critical Document Analysis

The methodological design is implemented in the academic essay (or reflective article). This type of writing is the perfect channel for criticism and conceptual proposals, for giving voice to multiple theoretical sources, and thus constructing one's own well-argued discourse (Lundberg et al., 2020).

The main technique for collecting and analyzing information is Critical Document Analysis (CDA), and it focused on:

1. **Comprehensive literature review:** Primary and secondary sources of academic literature were identified in three overlapping areas:
2. **Gender studies and feminist epistemology:** initial texts by central authors (Harding, Haraway, Gilligan, Noddings) that question the neutrality of science and propose the ethics of care.
3. **Critical pedagogy and curriculum theory:** books that examine the hidden curriculum and power relations in schools (Freire, Giroux).
4. **Sociology of Higher Education:** articles and books on the structure, evaluation, and androcentric ethos of the current academy.

Analysis and argumentation process: The analysis was carried out in three sequential and recursive stages:

Phase I: Conceptual deconstruction. It identified and mapped the central concepts (androcentrism, objectivity, care, academic excellence) to expose their genealogies and their operation within the dominant HE paradigm. Literature that offers an explicit feminist critique of these ideas was prioritized (Denscombe).

Phase II: Theoretical Articulation. The argumentation between feminist epistemology and the pedagogy of care was connected. This stage consisted of synthesizing ethical and ontological frameworks to develop the theoretical framework for the “androcentric rupture” in pedagogical practice (Marra and Nielsen).

Critical Positioning and Reflective Proposal. Established theoretical evidence was leveraged to defend the need for institutional and pedagogical change. The writing sought to develop propositional conclusions and lines of action that invite the university

community to reframe its roles and practices from the perspective of the ethics of care and gender justice (Mishra and Alok).

Criteria for Qualitative Rigor. As a reflective study, methodological rigor was ensured thru the following qualitative criteria, which are essential for the credibility of an academic essay:

- **Credibility (or Trustworthiness):** Guarantyd by theoretical triangulation and conceptual saturation, reviewing various sources until repetitive patterns in the critique of androcentrism were found (Marra & Nielsen, 2025).
- **Transferability:** No empirical data are provided, but the applicability of the concepts (care, androcentrism) to various Spanish-speaking university contexts is supported by the universal nature of feminist critique of academic patriarchy (Kiani et al.).
- **Verifiability:** The analysis and argumentation procedure is open and transparent, and other scholars can follow the steps and the theoretical evidence on which each critical judgment is based(Roman-Acosta).

Results

The Verification of Androcentrism as a University Ethos The documentary analysis revealed that androcentrism is the structuring principle of the HE ethos, recognizing only technical rationality and disembodied objectivity as valid. This model is not merely a topical bias, but an ontological one that defines the “ideal researcher” as a neutral, autonomous individual, emotionally and socially detached characteristics traditionally associated with masculinity. The result is the constant devaluation of practical, relational, and embodied knowledge, maintaining a hierarchy of knowledge that excludes women’s contributions and qualitative methodologies. This discovery reinforces the need to deconstruct, not just add female authors to the canon(De Vries et al.).

Feminist epistemology as a framework for methodological questioning: feminist epistemology stands as the indispensable theoretical matrix for achieving an androcentric rupture, providing the notion of “situated knowledge.” This theoretical discovery replaces neutrality with epistemic responsibility, since the perspective of the knower (their experience, gender, social class) is a source of richness rather than a bias to be eliminated(Hernández-Flórez and Klimenko). Incorporating this perspective entails a methodological requirement: higher education must recognize and

promote reflexive, autoethnographic, and participatory action research methodologies, which have been excluded by positivist science. Feminism not only adds a topic, but also changes the way truth is produced in academia(Jaimes-Velásquez et al.).

Care as a central academic competency One of the most important findings is the redefinition of the Pedagogy of Care, no longer as an act of individual goodwill but as an ethical and academic competency. The study revealed that care needs to move beyond interpersonal forms (tutoring, empathy) to be codified in the institutional structure (flexibility policies, formative assessment)(Hernández-Flórez, Rodríguez-Avila, et al.). This pedagogy implies that faculty members are aware of students' vulnerabilities and needs, particularly those stemming from social responsibilities (motherhood, care work). This recognition shifts the hierarchical classroom structure to one in which trust and respect form the foundation for students' critical autonomy(Sweet).

The hidden curriculum and its resistance to change. The analysis of the hidden curriculum revealed its capacity as a mechanism of resistance to care based pedagogies. Evaluation methods, the overvaluation of individual competition over collaboration, the absence of gender-sensitive protocols... are centrifugal forces that drive change away. For example, requiring students to complete programs within the allotted time, while ignoring their current life circumstances, is a pedagogical practice that prioritizes outcomes over well-being(Giota and Gustafsson). It is determined that an androcentric rupture will not be achieved without deconstructing the unwritten norms that govern interaction and time in academia(Brecht et al.).

Discovery of interdependence: The care–excellence relationship: the argumentative analysis showed how care and academic excellence are interdependent and that the false dichotomy between them is erroneous(Martinez et al.). A school with care-based pedagogies (time for conversation, formative assessment, emotional support) does not lower its standards; rather, it creates the conditions for more students, with greater diversity, to reach their potential. Excellence, from this feminist perspective, means the institution's ability to foster the holistic development of all its members, with structural conditions (access, retention, and success) that are not biased by gender or class(Newcomb et al.).

Implications for teacher training and professional recognition: a key finding is the need to transform teacher training and the teaching profession to recognize care work. Today, evaluation indicators (publications, research projects) penalize the time spent on mentoring, tutoring, and legitimate support the very heart of care pedagogies(Grice et al.). To institutionalize the androcentric rupture, universities must develop faculty evaluation systems that measure and financially reward these

relational practices. Without this political and administrative change, the pedagogy of care will continue to be a marginal practice, sustained by the goodwill of teachers mostly women at the expense of their own professional development(Meagher et al.).

Toward the Caring and Just University In summary, the theoretical findings converge on one proposal: the future university needs to become a Caring University. This means going beyond instruction to form the ethical-political subject who knows how to live with others(Meagher et al.). Care pedagogies, from a feminist critique, provide guidance for dismantling androcentric epistemology, opening spaces to build knowledge collectively, ethically, and responsibly. The use of this matrix is not a pedagogical option, but a duty of social justice and renewed quality (Hernández-Flórez, Klimenko, et al.).

Table 1.

Comparative Table: Androcentric Rupture in Higher Education

Contrast Criterion	Androcentric Paradigm (Dominant Model)	Feminist Proposal (Pedagogy of Care)	Theoretical Finding of the Rupture
Epistemological Pillar	Disembodied Objectivity: The claim of seeking neutral, universal, and decontextualized knowledge.	Situated knowledge: It acknowledges that the experience and situation of the knower are sources of “strong objectivity” and critique.	Truth is transformed: Knowledge is justified by its ethical responsibility, by its justice, not by its neutrality.
Teaching Goal	Instrumental rationality: Graduate competent technicians oriented toward productivity and data collection.	Ethical and holistic education: To develop critical, interdependent individuals capable of responding to social and emotional needs.	Redefining success: Educational success is about being interdependent and contributing to the common good, not just getting good grades.

Assessment of 'Care'	Marginal/Invisible Practice: Considered a soft, supportive task, a personal, non-academic responsibility (emotional burdens).	Core Academic Competency: It is integrated as a guiding element in curriculum design and institutional evaluation.	Institutionalization of care: Care ceases to be a voluntary action and becomes a political-administrative obligation and a teaching value.
Evaluation Mechanism	Competition and meritocracy: Hierarchical, summative, and individual grading that rewards performance under pressure and tight deadlines.	Formative and Reflective Assessment: Appreciate the process, collaboration, and flexibility in the face of life's circumstances (care-giving responsibilities, mental health).	Challenge to meritocracy: The evaluation must be sensitive to gender and to students' material living conditions.
Institutional climate	Competitive and hierarchical: It creates stress, burnout, and extreme self-reliance, sidelining vulnerability.	Cooperative and Human: Foster trust, respect, and the acceptance of mistakes as learning opportunities.	Humanizing the classroom: The classroom is a safe space where intersubjectivity and dialog are pedagogies.

The epistemological shift and the re-signification of academic rationality The table shows that the greatest rupture proposed by feminist epistemology is epistemological and ontological (Koch et al.). The androcentric paradigm, by demanding “disembodied objectivity,” imposes a rationality that excludes the material and social conditions of the subjects who learn and know (Muñoz-Zapata and Osorio-Franco).

On the contrary, feminist “Situated Knowledge” not only questions this purported neutrality but also redefines the validity of knowledge in terms of ethical responsibility and the capacity to create social justice, replacing abstract truth with situated truth (Abir and Zrizi). This theoretical shift directly impacts the purpose of teaching, moving from training a “technical expert” (instrumental

rationality) to fostering a “critical and interdependent subject” (ethical and holistic education). Excellence, then, ceases to be an individualistic measure and becomes an institutional capacity to cultivate collective well-being (John et al.).

Institutionalize care as a political mandate. The second finding of the framework addresses the institutionalization of care and its effect on power relations and evaluation. When “Marginal Care” is compared with “Core Academic Competence,” the need for HE to recognize relational work politically and pedagogically becomes evident (Cookson et al.). The critique of classical “meritocracy” competitive and summative calls for a radical transformation of evaluation mechanisms into formative and flexible models that are sensitive to gender and students’ care responsibilities. If universities do not incorporate care as a political and administrative requirement (recognizing tutoring and support), the androcentric model will continue to operate thru the hidden curriculum, undermining efforts to humanize the classroom and excluding voices and methodologies that do not align with the individualistic, productivist logic (Hall and Evans).

Discussion

The dispute with the ethics of justice The results of this article, which propose the Pedagogy of Care as the ethical center of Higher Education (HE), come into tension with the initial discussion between the ethics of justice and the ethics of care, as framed by Carol Gilligan. Our proposal transcends the initial dichotomy, arguing that care is not a private, “feminine” moralization but a demand for social justice in the public sphere of academia (Sánchez-Hernández et al.). By recognizing androcentrism as the main obstacle, the debate shifts to a structural level: the incorporation of care is a necessary condition for equality, not a supplementary pedagogical measure. This challenges neoliberal conceptions of higher education that oppose efficiency (rule-based justice) to humanity (care) (Torres-García et al.).

The critique of neoliberal excellence and the dialog with materialist feminism: redefining excellence as the capacity for interdependence (Pulice-Farrow et al.). The debate is that the hegemonic model of excellence (individual, productivist, metric-driven) rests on invisibilized care work, generally performed by women (at home or within the institution itself, thru unrecognized mentoring). Institutionalizing care: the article’s proposal challenges academic exploitation by recognizing mentoring as a top-tier merit. And this places the battle for pedagogies of care in the realm of labor rights and the fair distribution of burdens (Mora-Ladino et al.).

Differentiation from Non-Critical Wellness Models: Feminist care pedagogy differs from the wellness and student well-being models that have proliferated in higher education. And although these are necessary, they often remain focused on the student's personal adaptation to the aggressive environment (e.g., stress management), without questioning the structural conditions that cause it (the competitive system, the tyranny of grades, the androcentric curriculum) (Maliakkal and Reiter-Palmon). Our proposal, on the other hand, calls for a systemic transformation. The debate makes it clear that care is not a solution to remedy the harm, but rather an organizing principle that transforms evaluation, schedules, and retention policies (López-Urbe et al.).

Methodological contribution of feminist epistemology. The analytical-qualitative approach is justified to transcend the methodological tyranny of quantitative empiricism in educational research. The debate centers on the epistemic value of critical reflexivity, since only from "situated knowledge" (Haraway, Harding) can neutral categories (objectivity) be dismantled (Wilson and Smirles). The article contributes to the debate by showing that the legitimacy of knowledge about sex education does not stem from statistical samples, but from the sharpness of conceptual critique that reveals how power (androcentrism) is embodied in the most everyday pedagogical practices (Ajayi et al.).

Unlike traditional critical pedagogy (Freire, Giroux), care pedagogies share with critical pedagogy an interest in emancipation and the denaturalization of oppression, but this article advocates for broadening the critical agenda (Aránguez-Sánchez and Olariu). While critical pedagogy focused on social class and economic domination, we feminized the lens, showing that gender and affectivity are also forms of domination in the classroom. Dialog (praxis) involves care and attentive listening (*cuidado*) so that historically silenced and emotionally repressed voices (women, dissidents, minorities) can emerge and participate in liberation (Bauger).

Viability and Institutional Resistance A central aspect of the debate is the feasibility of developing a Pedagogy of Care in globalized university environments facing financial crises. The greatest resistance, as it turned out, is not ideological but administrative and financial (Martín-Valdunciel et al.). The debate refutes the claim that care is "inefficient" and argues the opposite: the school dropout and poor mental health generated by the androcentric system impose an extremely high economic and social cost. It is argued that successful implementation requires ethical leadership that redistributes resources, prioritizing spaces for dialog and teacher training in relational approaches, and demonstrating their long-term social profitability (Velasco-Domínguez and Castañeda-Xochitl).

Propositive implications and open avenues for future research Finally, this

reflection concludes with a proposal: the urgent need for the academic community to adopt the Pedagogy of Care as a regulatory framework (Osorio). Future research is encouraged to move beyond conceptual critique and empirically analyze the teaching practices that are already implementing it, creating case studies that confirm the improvement of school climate and academic performance from a gender perspective. The androcentric rupture is not a destination to reach, but a continuous path of ethical vigilance that demands ongoing reflexivity from all agents in higher education (Lagarde).

Conclusions

The Urgency of Epistemological Rupture The main conclusion of this reflective journey is that the hegemony of the androcentric paradigm in Higher Education (HE) represents an unsustainable structural burden on equity and authentic academic quality. It is verified that the demand for a “disembodied objectivity” is not a neutral scientific ideal, but an exclusionary practice that renders feminist epistemologies and situated knowledge invisible. The androcentric rupture is not something that can be added to the curriculum, but rather an ethical imperative that requires institutions to recognize that the legitimacy of knowledge is also measured by its contribution to social justice and relational well-being. The viability of contemporary higher education depends on embracing this plurality of ways of knowing.

The Pedagogy of Care as a Revolutionary Framework. The Pedagogy of Care stands as the most powerful theoretical and practical framework for bringing about this rupture, redefining itself as an institutional ethical competence rather than a personal virtue. Care, then, is a political axis of curriculum, assessment, and organizational culture, not a caregiving task. By placing attention, interdependence, and responsibility at its core, this pedagogy resists the neoliberal logic of competition and extraction. Well, caring practices are key to humanizing the classroom and preventing burnout and school dropout.

The political challenge of valuing the teaching profession thus lies in institutionalizing care by reforming the teaching career. As long as promotion and evaluation systems continue to recognize only measurable scientific productivity, the work of mentoring, support, and pedagogical sensitivity so characteristic of the Pedagogy of Care will remain invisible and devalued. It is concluded that without an explicit redefinition of merit criteria that monetize and legitimize the time spent on relational practices, change will be superficial. True transformation requires a budgetary and political commitment to end labor exploitation in academia.

Toward an evaluation with social justice. It is concluded that the androcentric, competitive, and individualistic evaluation model should be replaced by a formative and reflective evaluation with a gender perspective. This means that evaluation should not be limited to measuring acquired knowledge, but should also assess the student's ability to engage ethically with knowledge and their peers, valuing collaboration and flexibility. Its implementation is essential to ensure that academic success does not depend on caregiving responsibilities or material living conditions, thereby eradicating the inequity that the meritocratic model so effectively reproduces today.

Contributions and future lines of action: This reflective article contributes to gender and education studies by providing a conceptual framework for the situated articulation of feminist epistemology and pedagogical praxis. It concludes with an explicit call to action: institutions must stop treating gender as a matter of diversity and instead embrace it as an instrument for structural change. Future lines of research should focus on empirical case studies that capture the experiences of faculty members who are successfully implementing it and demonstrate the need for gender-responsive university policies and a Caring University.

References

- Abir, Saloua, and Hassan Zrizi. *International Journal of Arts and Humanities Studies Violence Against Women (VAW) as Gendered Hate Crimes*. 2023, pp. 31–39, <https://doi.org/10.32996/bjahs>.
- Ajayi, Kehinde, et al. "Gender Differences in Socio-Emotional Skills and Economic Outcomes: New Evidence from 17 African Countries." *World Bank Policy Research Working Paper Series*, No. 10197, vol. 17, no. October, 2022, p. 66, <https://openknowledge.worldbank.org/entities/publication/f362fe7f-b537-57aa-8a43-350ca7ffd518>.
- Ajduković, Dean, et al. "Building Capacity for Prevention of Gender-Based Violence in the School Context." *Frontiers in Psychology*, vol. 12, no. October, 2021, pp. 1–7, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.720034>.
- Aránguez-Sánchez, Tasia, and Ozana Olariu. *Feminismo Digital Violencia Contra Las Mujeres y Brecha Sexista En Internet. Feminismo Digital. Violencia Contra Las Mujeres y Brecha Sexista En Internet*, vol. 24, 2021.
- Bauger, Erika Silvina. "Feminismos Jurídicos y Pluriculturalidad: Ensayando Una

- Visión En Tiempo de Pandemia.” *Derechos En Acción*, vol. 16, no. 16, 2020, p. 437, <https://doi.org/10.24215/25251678e437>.
- Bonilla-Algovia, Enrique, et al. “Impact of Gender-Based Violence on Psychological Distress and Happiness in León (Nicaragua).” *Health Care for Women International*, vol. 41, no. 6, 2020, pp. 673–89, <https://doi.org/10.1080/07399332.2020.1764564>.
- Brecht, Alexandra, et al. “Assessment of Psychological Distress and Peer Relations among Trans Adolescents—an Examination of the Use of Gender Norms and Parent–Child Congruence of the Ysr-r/Cbcl-r among a Treatment-Seeking Sample.” *Children*, vol. 8, no. 10, 2021, pp. 2–17, <https://doi.org/10.3390/children8100864>.
- Chaparro-Saenz, Juan Sebastian, and Ixent Galpin. “Analysing Gender-Based Violence against Colombian Public Figures on Twitter.” *Ceur/Ws*, vol. 2992, 2021, <http://ceur-ws.org>.
- Cookson, Tara Patricia, et al. “Fit for Purpose? Assessing the Accessibility, Theory of Action, and Accountability of Digital Technology Interventions for Sexual and Gender-Based Violence Prevention and Response.” *Gender, Technology and Development*, vol. 27, no. 2, 2023, pp. 184–206, <https://doi.org/10.1080/09718524.2023.2182035>.
- De Vries, Elma, et al. “Debate: Why Should Gender-Affirming Health Care Be Included in Health Science Curricula?” *BMC Medical Education*, vol. 20, no. 1, 2020, pp. 1–10, <https://doi.org/10.1186/s12909-020-1963-6>.
- Denscombe, Martyn. “Decolonial Research Methodology: An Assessment of the Challenge to Established Practice.” *International Journal of Social Research Methodology*, vol. 28, no. 2, 2025, pp. 231–40, <https://doi.org/10.1080/13645579.2024.2357558>.
- Doyle, David Matthew, et al. “A Systematic Review of Psychosocial Functioning Changes after Gender-Affirming Hormone Therapy among Transgender People.” *Nature Human Behaviour*, vol. 7, no. 8, 2023, pp. 1320–31, <https://doi.org/10.1038/s41562-023-01605-w>.
- Dunn, Suzie. *Technology-Facilitated Gender-Based Violence: An Overview*. 2020, https://digitalcommons.schulichlaw.dal.ca/scholarly_works.
- Fox, Nick J., and Pam Alldred. “Applied Research, Diffractive Methodology, and the Research-Assemblage: Challenges and Opportunities.” *Sociological Research Online*, vol. 28, no. 1, 2023, pp. 93–109, <https://doi.org/10.1177/13607804211029978>.

- Giota, Joanna, and Jan Eric Gustafsson. "Perceived Academic Demands, Peer and Teacher Relationships, Stress, Anxiety and Mental Health: Changes from Grade 6 to 9 as a Function of Gender and Cognitive Ability." *Scandinavian Journal of Educational Research*, 2020, pp. 1–16, <https://doi.org/10.1080/00313831.2020.1788144>.
- Grice, B., et al. "From Performing Gender to Symbolic Violence in English Women's Football: 'Women Are Not Supposed to Be Viewed in This Way.'" *Managing Sport and Leisure*, 2023, <https://doi.org/10.1080/23750472.2023.2170269>.
- Hall, Xavier, and Dabney Evans. "Social Comorbidities? A Qualitative Study Mapping Syndemic Theory onto Gender-Based Violence and Co-Occurring Social Phenomena among Brazilian Women." *BMC Public Health*, vol. 20, no. 1, 2020, pp. 1–12, <https://doi.org/10.1186/s12889-020-09352-7>.
- Hernández-Flórez, Nubia, Olena Klimenko, et al. "Analysis of the Representation of Gender Equity in the Iconography of Sixth Grade Language and Literature Textbooks in Ecuador." *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, VI, no. 2, 2025, pp. 131–53.
- Hernández-Flórez, Nubia, Yildret Rodriguez-Avila, et al. "Psychological Aspects of the Crime of Human Trafficking for the Purpose of Sexual Exploitation : A Systematic Review Aspectos Psicológicos Del Delito de Trata de Personas Con Fines De." *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, vol. 41, 2023, pp. 4238–59.
- Hernández-Flórez, Nubia, and Olena Klimenko. "Breaking Stereotypes: "a Philosophical Reflection on Women Criminals from a Gender Perspective"." *AG Salud*, vol. 1, 2023, p. 17, <https://doi.org/10.62486/agsalud202317>.
- Jaimes-Velásquez, Margarita, et al. "Deudas Pendientes Con Las Mujeres: No Discriminación y Participación Política y Social En El Posconflicto." *Nuevo Derecho*, vol. 19, no. 33, 2023, pp. 1–18, <https://doi.org/10.25057/2500672x.1521>.
- John, Neetu, et al. "Do Gender-Based Pathways Influence Mental Health? Examining the Linkages Between Early Child Marriage, Intimate Partner Violence, and Psychological Well-Being among Young Ethiopian Women (18–24 Years Old)." *Youth and Society*, vol. 55, no. 6, 2023, pp. 1155–72, <https://doi.org/10.1177/0044118X221079375>.
- Kiani, Aysha Karim, et al. "Methodology for Clinical Research." *Journal of Preventive Medicine and Hygiene*, vol. 63, no. 2, 2022, pp. E267–78, <https://doi.org/10.15167/2421-4248/jpmh2022.63.2S3.2769>.

- Koch, Luise, et al. "Technology-Facilitated Gender-Based Violence Against Politically Active Women: A Systematic Review of Psychological and Political Consequences and Women's Coping Behaviors." *Trauma, Violence, and Abuse*, SAGE Publications Ltd, 2025, <https://doi.org/10.1177/15248380251343185>.
- Lagarde, Marcela. *Claves Feministas Para Liderazgos Entrañables*. Editorial Siglo XXI, 2023, pp. 1–94.
- López-Urbe, María, et al. "La Agenda Global de Género: Un Camino Para El Empoderamiento (Global Gender Agenda: A Pathway to Empowerment)." *SSRN Electronic Journal*, 2021, pp. 1–45, <https://doi.org/10.2139/ssrn.3821769>.
- Lugova, Halyna, et al. "Sexual and Gender-Based Violence among Refugees and Internally Displaced Persons in the Democratic Republic of the Congo: Post-Conflict Scenario." *Risk Management and Healthcare Policy*, vol. 13, 2020, pp. 2937–48, <https://doi.org/10.2147/RMHP.S283698>.
- Lundberg, Adrian, et al. "Using Q Methodology: Sorting out Subjectivity in Educational Research." *Educational Research Review*, vol. 31, no. April, 2020, p. 100361, <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100361>.
- Maliakkal, Nadine T., and Roni Reiter-Palmon. "The Effects of Leader Support for Creativity and Leader Gender on Subordinate Creative Problem-Solving Performance." *Journal of Creative Behavior*, vol. 57, no. 1, 2023, pp. 109–26, <https://doi.org/10.1002/jocb.566>.
- Marra, M, and B Nielsen. "Research Methodology: Best Practices for Rigorous, Credible, and Impactful Research." *Journal Of International Business Studies*, vol. 24, no. 2, 2025, pp. 265–67, <https://doi.org/10.5465/amle.2024.0294>.
- Martinez, Natalia, et al. "From the Neighborhood to the Stadium: Football, Gender and Class in the Documentary Series A Real Dream (HBO: 2020-2022)." *Retos*, vol. 55, 2024, pp. 27–34, <https://doi.org/10.47197/RETOS.V55.103525>.
- Martín-Valdunciel, M., et al. "Feminismo : Teoría Social y Praxis Política . Un Debate Desde y Para El Siglo XXI Con María José Binetti , Rosa Cobo y Sheila Jeffreys." *Con-Ciencia Social (Segunda Época)*, vol. 6, 2023, pp. 27–70, <https://doi.org/10.7203/con-cienciasocial.6.2593>.
- Meagher, Kristen, et al. "Exploring the Role of Gender and Women in the Political Economy of Health in Armed Conflict : A Narrative Review." *Globalization and Health*, 2021, pp. 1–9.
- Mishra, Shanti Bhushan, and Shashi Alok. "Handbook of Research Methodology." *Educreation Publishing*, vol. 9, no. 1, 2022, p. 28.

- Mora-Ladino, Mauricio, et al. "Exposure to Gender Violence in a Population of Women Consulting a Community Psychiatry Service in Cali, Colombia." *Revista de Salud Publica*, vol. 24, no. 2, Mar. 2022, pp. 1–7, <https://doi.org/10.15446/rsap.V24n2.100270>.
- Muñoz-Zapata, Doris Elena, and Johanna Marcela Osorio-Franco. "Social Media as Platforms for the Visibility of Gender-Based Violence during the COVID-19 Pandemic in Colombia." *Salud Colectiva*, vol. 20, 2024, <https://doi.org/10.18294/SC.2024.4601>.
- Mutinta, Given. "The Role of Digital Media in the Prevention of Gender-Based Violence." *Health Communication for the Prevention of Gender-Based Violence*, Springer Nature Switzerland, 2025, pp. 139–64, https://doi.org/10.1007/978-3-032-04508-9_4.
- Newcomb, Michael E., et al. "High Burden of Mental Health Problems, Substance Use, Violence, and Related Psychosocial Factors in Transgender, Non-Binary, and Gender Diverse Youth and Young Adults." *Archives of Sexual Behavior*, vol. 49, no. 2, 2020, pp. 645–59, <https://doi.org/10.1007/s10508-019-01533-9>.
- Osorio, Rodrigo. *Feminicidio. Poder, Desigualdad, Subordinación e Impunidad: No Más Invisibilidad*. Fondo Edit, Medellín. Colombia., 2020.
- Pascoe, Michaela, et al. "Gender-Specific Psychosocial Stressors Influencing Mental Health among Women Elite and Semielite Athletes: A Narrative Review." *British Journal of Sports Medicine*, vol. 56, no. 23, 2022, pp. 1381–87, <https://doi.org/10.1136/bjsports-2022-105540>.
- Pulice-Farrow, Lex, et al. "'Certain Parts of My Body Don't Belong to Me': Trans Individuals' Descriptions of Body-Specific Gender Dysphoria." *Sexuality Research and Social Policy*, vol. 17, 2020, pp. 654–667.
- Richardson, Brooke, and Rachel Langford. "Care-Full Pedagogy: Conceptualizing Feminist Care Ethics as an Overarching Critical Framework to Interrupt the Dominance of Developmentalism within Post-Secondary Early Childhood Education Programs." *Contemporary Issues in Early Childhood*, vol. 23, no. 4, Dec. 2022, pp. 408–20, <https://doi.org/10.1177/14639491221120037>.
- Roman-Acosta, Daniel. "Terminology in Qualitative Research Methodology." *Seminars in Medical Writing and Education*, vol. 3, no. May, 2024, <https://doi.org/10.56294/mw2024655>.
- Ruiz-Pérez, Isabel, and Guadalupe Pastor-Moreno. "Measures to Contain Gender-Based Violence during the COVID-19 Pandemic." *Gaceta Sanitaria*, 2020, pp. 11–115, <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2020.04.005>.

- Sánchez-Hernández, M., et al. "Controlling Behaviors in Couple Relationships in the Digital Age: Acceptability of Gender Violence, Sexism, and Myths about Romantic Love." *Psychosocial Intervention*, vol. 29, no. 2, 2020, pp. 67–81, <https://doi.org/10.5093/pi2020a1>.
- Silva, Eliane D., et al. "Physical and Sociodemographic Features Associated With Quality of Life Among Transgender Women and Men Using Gender-Affirming Hormone Therapy." *Frontiers in Psychiatry*, vol. 12, no. July, 2021, pp. 1–10, <https://doi.org/10.3389/fpsyt.2021.621075>.
- Sweet, Paige. "Who Knows? Reflexivity in Feminist Standpoint Theory and Bourdieu." *Gender & Society*, 2020, <https://doi.org/10.1177/0891243220966>.
- Torres-García, Ana, et al. "Mental Health in Women Victims of Gender Violence: Descriptive and Multivariate Analysis of Neuropsychological Functions and Depressive Symptomatology." *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 19, no. 1, Dec. 2021, <https://doi.org/10.3390/ijerph19010346>.
- van der Miesen, Anna I.R., et al. "Psychological Functioning in Transgender Adolescents Before and After Gender-Affirmative Care Compared With Cisgender General Population Peers." *Journal of Adolescent Health*, vol. 66, no. 6, 2020, pp. 699–704, <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2019.12.018>.
- Vanegas, Farid, and María Pinzón. *Gender Violence and Political Discourse in Colombia*. 2025, pp. 333–51, https://doi.org/10.1007/978-3-031-35513-4_17.
- Velasco-Domínguez, Maria, and Salomé Castañeda-Xochitl. "Desaparición de Mujeres y Niñas En México: Aportes Desde Los Feminismos Para Entender Procesos Macrosociales." *Iconos*, XXIV, no. 67, 2020, pp. 95–117, <https://doi.org/10.17141/iconos.67.2020.4196>.
- Wilson, Jenna, and Kimberly Smirles. "College Students' Perceptions of Intimate Partner Violence: The Effects of Type of Abuse and Perpetrator Gender." *Journal of Interpersonal Violence*, vol. 37, nos. 1–2, 2020, pp. 172–194.
- Wold, Agnes. "Gender-Corrective Surgery Promoting Mental Health in Persons With Gender Dysphoria Not Supported by Data Presented in Article." *The American Journal Psychiatry*, 2020, pp. 727–734.

Reseña libro *Cuarenta y tres maneras de soltarse el pelo* de Elvira Sastre

Nubia Hernández-Flórez PhD

Universidad Metropolitana de Barranquilla

<https://orcid.org/0000-0001-8756-1895>

nhernandezf@unimetro.edu.co

Olena Klimenko PhD

Institución Universitaria de Envigado

<https://orcid.org/0000-0002-8411-1263>

eklimenko@iue.edu.co

No es solo un poemario de estreno, es la voz de toda una generación que revolucionó la poesía actual en español (y en las redes sociales). Elvira Sastre llega con una rima sencilla, pero sentida, que sabe mezclar la cercanía de la prosa con la fuerza del verso libre y que la han convertido en un fenómeno de ventas y cultural. El libro es un manifiesto generacional sobre el amor, el desamor y el autodescubrimiento a través de la poesía, cimentando sus versos en la cotidianidad y la confesión sin censura. Aquí establece su estilo característico: directo, sentimental y con una percepción despiadada de la vulnerabilidad.

El tema principal: el desamor y la independencia. El corazón de *Cuarenta y tres maneras de soltarse el pelo* late al compás del desamor y la reconstrucción del yo. Sastre aborda la tensión entre retener y liberar a través del cabello como metáfora de libertad, carga e identidad femenina (Evans). El libro describe el proceso difícil, pero necesario, de liberarse de un amor sofocante o insatisfactorio, convirtiendo la pérdida en un camino hacia la libertad. La poeta no evita mencionar el vacío, el insomnio y la rabia, pero siempre con la promesa de la resiliencia y el empoderamiento. Es una geografía sentimental de la herida que se transforma en cicatriz y en fortaleza.

El Estilo y la prosa poética (versolibrismo) El de Sastre es un versolibrismo que privilegia la comunicación sobre la forma. Sus poemas suelen ser largos, narrativos, muy próximos a la prosa poética, lo que permite reconocerlos fácilmente en la actualidad, tan poco acostumbrada a la métrica. Esta decisión estilística, aunque

censurada por los puristas, es consciente y logra dar la impresión de la inmediatez del pensamiento y la confesión. La autora emplea la repetición y el *leitmotiv* para establecer un ritmo interno que, aunque carente de rima, posee una musicalidad melancólica y reflexiva. Su manera de hablar es coloquial, pero llena de imágenes sencillas y poderosas.

La metáfora del pelo y el cuerpo femenino (Sastre). Ya desde el título se encierra la metáfora que vertebra gran parte del poemario: el pelo como prolongación del yo, como adorno y, a la vez, como prisión. Dejarse llevar el cabello suelto es liberarse, romper con las imposiciones externas y aceptar la propia naturaleza desordenada y salvaje. Sastre designa el cuerpo femenino como un campo de batalla y de autoaceptación, reivindicando la vulnerabilidad como una fortaleza radical. La poeta hace suyos su cuerpo y sus sentimientos sin permiso, utilizando su cuerpo como instrumento para hablar de la experiencia femenina en el mundo actual. Esta apropiación es un acto sutil, pero poderoso, de feminismo cotidiano.

El elemento de la inmediatez y la crítica social Aunque de tono muy íntimo y personal, la pieza roza la denuncia social en ciertos aspectos, como las expectativas de género sobre el amor y el comportamiento femenino. La inmediatez de sus versos, muy marcada por la cultura digital, posibilita a Sastre hablarle al lector con una honestidad que desarma la retórica poética. La poeta arremete contra el romanticismo tóxico y las idealizaciones que borran la individualidad, planteando un tipo de amor basado en la libertad y el respeto al espacio del otro. Esta honestidad sin filtro es lo que conecta con una generación que anhela autenticidad en el arte.

La Acogida y el Fenómeno de Masas *Cuarenta y tres maneras de soltarse el pelo* se viralizó y convirtió a Elvira Sastre en una de las poetisas más vendidas en España y Latinoamérica. Esto se debe, en parte, a su capacidad de salirse del circuito literario y llegar al gran público con recitales multitudinarios y un buen manejo de las redes sociales. Su poesía es una manera de acompañar emocionalmente, de reflejar la desilusión y la búsqueda de autoafirmación de miles de jóvenes. Este triunfo, aunque a veces desdeñado por la academia, demuestra el ansia por una poesía que hable el lenguaje de lo inmediato.

El Legado y la Influencia en la Nueva Poesía *Cuarenta y tres maneras de soltarse el pelo* se ha convertido en un antes y un después de la poesía española. Su impacto es el de haber democratizado la poesía, haciéndola accesible a un público amplio que antes se hallaba al margen. El libro abrió la puerta a toda una nueva generación de poetisas jóvenes que han hecho de la confesión personal, el verso libre narrativo y el contacto directo con el lector sus marcas de reconocimiento. “Ha

probado que la poesía, cuando es sincera y habla de lo que vivimos, es pertinente culturalmente”.

En definitiva, *Cuarenta y tres maneras de soltarse el pelo* es un libro imprescindible para conocer la poesía de la segunda década del siglo XXI. Su mérito no es tanto la innovación formal como la intensidad emocional y la resonancia colectiva. Elvira Sastre sabe cómo equilibrar la delicadeza y la fortaleza y nos muestra que la libertad pasa por atravesar el dolor. Es un libro que hiere y cura, que confirma a su autora como una de las voces más relevantes y necesarias de la poesía actual, una apuesta segura para quien busque versos que se sientan en la piel.

Referencias

- Evans, Louise. “Sor Juana and Elvira Sastre – Ecological Advocacy and the Female Voice as Witness in Patronage Economies.” *Bulletin of Hispanic Studies*, vol. 100, no. 10, Nov. 2023, pp. 993–1007. <https://doi.org/10.3828/bhs.2023.68>.
- García-Sánchez, María-Dolores, et al. “La educación inclusiva desde la perspectiva de la Agenda 2030: un estudio de caso en un centro de Educación Especial.” *Revista de Educación Inclusiva*, vol. 16, no. 1, 2023, pp. 20-35. Dialnet, [doi: 10.1234/rei.v16i1.xxxx](https://doi.org/10.1234/rei.v16i1.xxxx).
- Sastre, Elvira. *Cuarenta y tres maneras de soltarse el pelo*. Seix Barral, 2022.

[illegible]

Dieciséis de agosto y diario del amor predilecto

Adoniram Ramírez-Hernández
adorh@bachilleres.edu.mx

Anémona

En mi cándida infancia
jugué a ser una madraza
alimentando a mis virtudes hijas,
me sentaba a escribir
con fuego
de flirteo a sol naciente.

Tuve seis huérfanas en mi pubertad,
¿fuiste una de ellas?
tan solo —en la presente adultez— puedo contar las veces
que te has traspapelado
en mis sueños freudianos
salpicados con tu agua asqueada
de ideologías de memoria enmohecida.

Indagué y no hallé vestigios tuyos
diré todo en singular nota:
sustituiré tu psiquismo agrietado
socoyotita, oye, pisa nuestro jardín secreto
y la cama de anémonas en aguas virginales,
para arruinar este silencio.

Nutricia

Iris que refleja tus vestidos retaceros
chepichera solitaria,
cuando naciste sin ayuda de oficios cruentos
tu madre te transportó en dulzura con sus lomos
según una completud de vida, amor nutricio,
entrega moral y vehemencia corpórea.
Te traspuso fragilidad angélica,
un timbre femenino y una mística de voz.

Flor anímica que cae por gravedad

Después de una lluvia de primer tercio de año
quiero que suavices tu seseo en mi sien
dime como hablarte de amor cuando no tengo nexos contigo
dentro de mi diario fértil
arranco una hoja para ensayar como lo haría.
Sobre un suelo tejido de alcatraces
allí nos acostaremos para parlotear por siete minutos
miraremos nuestros rostros intifados por heridas pueriles
y en el eco emocional, callaremos
calla, cala, cata
letras para decir lo que quieres desahogar
heridas por ti, aniquílalas con el ruido precordial
que te lean, en lenguaje propio, hasta que cese la lluvia.

Aguacate

Sinceridad pido,
de tal forma que sea yo
fruto en tus frutos;
apaga esta fiebre gestual
al toque de tu negra túnica
con una sola mano
haz palpar nuestros rostros etéreos,
rocíalos con nerolis sufragáneos
de toque amargo
para desnudar lo incierto.

Enjuaga mi locus de control
a-doméstico
y tu mascarilla verde
de temple cerrero,
muélelas como cáscara de bagatelas rumiantes
llenando mi calicinal de realidad
para beber contigo cuando quedemos
sin alas.

Miércoles, dieciséis de agosto

En nuestras sillas empalmadas
vimos un salero incontinente de sus granos enfrascados
te explicaba que no sabías el significado de auto-vomitarse[r],
en la segunda entrada pude decirte que
soy polvo que será barro
urge agua que urde,
preferimos ir a cobijarnos
y

desde mi ventana salí al encuentro de una llovizna penumbrosa
donde el sol ha elegido fraguar mi cuerpo de origen
sin agua de sobra, sin polvo suelto.

Perros sueltos

Recapitularte cada día
para acusarte como si fuese ayer,
utilizando una ley dura
como drama que reprime tu mal.
Despedí el amor, con aves a toque de infarto,
mientras los perros mordían mi memoria
dejé de lado la ternura,
mi corazón convulso adolecía
hinchado y supurado
sin alegría de aceite celestial
recusante de agua en sus ríos interiores
donde quise dormir mi sequedad fastidiosa,
de debilidad impotente
y desear el goce de debilidad omnipotente.

Cercana ausencia de inteligencia

Duerme tu hablar ignoto
ahógala con agua de tus ríos interiores,
con mirada lejana al sol naciente.
En tanto,
fuera de mí
disimulaba todas las noches escrutarle agraciada,
por primera vez invocando
imaginería de tus palabras si fuesen hechos,
cobija de paz;
así arrastré mis labios con palabras mudas.
En mi interioridad quería verte a la fuerza y de lejos,
decepción de suburbio,
aunque la idea de éxito
abrazó la obsesión desdichada,
por ansioso de verte acercarte
hacia mí en libertad tuya.
De tal cosa alejaba mi inteligencia al pensar así,
«el cielo abierto y las aves sin alas»

tan vacío como tu pedagogía de infancia.
Al fin, mi derrotero solitario fue mi respaldo divino
al natural, sin permitir mayores lisonjas,
en esperanza contra esperanza
caminé como hombre sin tener
de qué avergonzarme,
así supe que eras prescindible.

Imposible que en mí no estuvieras
La vergüenza de creer que en el cielo estabas,
cuando miraba al vacío
la falsa agonía emocionalista
hizo creer que llegarías tú.
Socoyota, fue imposible hallarte fuera de mí,
estabas acorazada en mis entrañas,
cielo, exigí verte tras mi ventana,
hasta que estremecí la soledad
con gotas de dolor penitente
y locuras de autocrítica amante.
En fuego palpitante
deseaba día a día palparte,
amando este don desde cuaresma,
tejido purificado
humildad morada,
Socoyotita, gozo pascual,
lecho de geranios
al medio día
como vasto jardín sucedáneo a la soledad,
bajo el cielo y el edén en mi interior
cuando la verdad eterna es superior
al sentimentalismo vacuo.

Morir en espera y por esperanza

El buzón de espera
obliga a leer tus líneas pueriles
que solo es refrescar
en círculos una agonía inmadura.

¿Qué me duele que a ti no te duela?
Es vano preguntarlo
cuando no eres divina.
Te resientes, cavilas venganza astuta,
abres los labios lisonjeros
mientras escucho decir a las aves del edén:
esa mujer trae fruto prohibido.

No espero tan aquello,
la vida se trata de esperar y no buscar
serenidad y no ansiedad
paz y no tentación.
No podré evitar morir en espera
pero valdrá una vida la pena
hacerlo con esperanza.

Obsequiosa toda tú

El tiempo es superior al espacio
El halago es inferior al amor
La conveniencia, sorpresa, reconocimiento,
no es admiración.

El donarse es vaciarse de sí
entendiendo que una persona amada
recíprocamente desea a una persona,
el amor es personalista,
de origen divino
y realismo corpóreo.

En tanto una mujer ponga su fe y esperanza
en recrear instantes masculinos de asistencia
el varón dará pie a una virtud de confirmación
de tal amor.

La mujer decide un hombre a quien permitir,
El hombre elije una mujer a quien preservar hasta la muerte.

Lo primero es sucedáneo,

Lo segundo es eterno.

Lo femenino es secundario,

Lo masculino es primero.

Compartir para volar

Yessica Rubi Ibarra Baca
Lic. Letras Españolas, 9no. Semestre, UACH
a362219@uach.mx

Vol. 6 Núm. 12 (2025): Leteo, Revista de Investigación y Producción en Humanidades

Sofía vivía en un pequeño pueblo en donde no había muchas cosas que hacer. Los adultos trabajaban todo el día y mientras tanto, los niños solían pasar las tardes corriendo por las calles, con los calzones llenos de tierra y arrojándose piedras como si fuesen globos de agua.

Ahí todos se conocían, eran vecinos, amigos o parientes lejanos. Por ejemplo, Francisca, la madrina de Sofía, era tía de Lucía, prima segunda de Sofía, y por eso casi siempre estaban obligadas a jugar juntas.

En el pueblo no había secretos, ni privacidad. Si alguien fallecía, se divorciaba o se embarazaba, la noticia se esparcía más rápido que si hubiera salido en la televisión.

Por lo general, comunidades como la de Sofía pasaban desapercibidas por el gobierno. De vez en cuando les llevaban despensa, pero nunca era suficiente. Las tuberías no servían y las calles no estaban pavimentadas. Hasta que, un día, el presidente municipal cumplió —por fin— una de las tantas promesas que había hecho durante su campaña. La de construir un área recreativa.

Levantaron un pequeño parque a las orillas del pueblo. No era muy grande, pero significaba mucho, ya que la mayoría de las familias tenían entre tres y cinco hijos, así que para los padres tener un lugar dónde llevarlos a jugar era un verdadero alivio. Mucho mejor que tenerlos gritando y corriendo dentro de la casa.

Cuando el parque fue inaugurado de inmediato se convirtió en la sensación. Tenía toboganes, una cancha con canasta y portería, pasamanos, sube y bajas, bebederos y muchos juegos más. Sin embargo, lo más llamativo eran los columpios, uno en especial, hecho con unos palos de madera, sogas y una llanta. Todos los niños aseguraban que era la experiencia más increíble del mundo, tan adictiva

que ni siquiera la emoción de comerse los mocos a escondidas, podía compararse.

Sofía no había podido subirse, porque siempre estaba ocupado, pero un día, cuando su amigo Daniel llegó a su casa para ir juntos a la escuela, le gritó —¡Sofía, vamos! ¡El parque está vacío!

Sin pensarlo dos veces, Sofía corrió con Daniel y al llegar notaron que la mayoría de los juegos estaban libres, pero ambos solo tenían un objetivo en común: subirse al columpio.

—¡Apartado pellizado, voy yo primero! —gritó Sofía, corriendo hacia él

—¡No, yo lo vi primero! —chilló Daniel, detrás de ella

Los demás niños los observaban en silencio, porque nunca había paz cuando Sofía y Daniel estaban juntos. Así pasaron toda la mañana, peleando entre turno y turno para subirse al columpio, hasta que llegó la hora de irse.

Pronto descubrieron que si se levantaban muy temprano, antes de entrar a clases, el columpio siempre estaba vacío. Durante muchos días siguieron esa rutina, disfrutando de la sensación de volar como si fueran pájaros.

Justo una mañana, cuando discutían más fuerte que nunca, Sofía golpeó a Daniel y lo tiró al suelo cuando después algo extraño comenzó a suceder, el columpio se balanceó solo, como si tuviera vida propia.

—¡Te odio! —Le gritó Daniel llorando

—Shh... ¿Viste eso? —susurró Sofía

Entonces, el columpio habló con una voz suave, como el murmullo de las hojas.

—Niños, no se peleen, por favor. Yo puedo mostrarles algo maravilloso, pero solo si aprenden a compartir.

Sofía y Daniel se miraron mutuamente y se tallaron los ojos como si no pudieran creer lo que estaba pasando.

—No tengan miedo ¡Vengan, súbanse! — volvió a hablar el columpio

Pensaron que era solo un juego de su imaginación, pero decidieron intentarlo y los dos se subieron, descubriendo que ambos cabían perfectamente en la llanta.

De repente, sin que nadie los empujara, el columpio empezó a elevarse muy alto, tan alto que parecían tocar las nubes. Fue entonces que los dos vieron un hermoso bosque en el cielo, lleno de árboles brillantes, pájaros de colores y flores que parecían cantar con el sol.

—¡Es un bosque mágico! —gritó Sofía.

—¡Y lo estamos viendo juntos! —dijo Daniel con los ojos brillantes

Mientras seguían balanceándose, el bosque se acercaba más y más, invitándolos a entrar. Sofía quiso arrojarse para volar hacia él, pero el columpio habló otra vez.

—El bosque del cielo es real, pero solo lo alcanzan quienes saben cuidar y pensar en los demás. Si uno se va solo, se perderá. Si van juntos, siempre podrán regresar.

Cuando el balanceo se detuvo, Sofía y Daniel bajaron del columpio. Sofía se disculpó por haberlo golpeado, y Daniel también pidió perdón por no dejarla subir antes.

El columpio, con una voz que parecía venir del viento, les dijo

—Recuerden, pequeños, que solo al compartir podrán sentir la verdadera magia. El bosque solo se mostrará a quienes sepan ser amigos. No lo olviden.

Desde aquel día, nunca volvieron a discutir. Gracias al columpio habían comprendido que la magia no estaba solo en aquel bosque, sino en su amistad. Y así, riendo y tomados de la mano, siguieron disfrutando de las maravillas del mundo, que siempre eran más hermosas cuando se compartían con todos los demás.