



**Estudios
HUMANÍSTICOS
De La Cultura**

LETEO

REVISTA DE INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN EN HUMANIDADES



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA

LETEO (ISSN 295-3517):

REVISTA DE INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN EN HUMANIDADES:

VOL. 5, NO. 10 (JULIO-DICIEMBRE DE 2024)



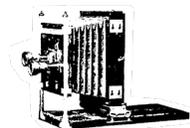
CINE • SERIES DE TV
DESDE LAS HUMANIDADES

Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades (Año 5, No. 10, julio-diciembre de 2024) 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, Chihuahua, Chih. C.P. 31130).

Todos los contenidos de **Leteo (ISSN: 2954-3517): Revista de Investigación y Producción en Humanidades** se publican bajo una licencia de uso no exclusiva, firmada por las autorías para editar, reproducir, comunicar y publicar las obras sin fines lucrativos, sin restricción territorial, durante un tiempo indefinido y exento de cargos o regalías, a través de la difusión electrónica de la revista *Leteo*. Las autorías conservan todos los derechos morales y patrimoniales sobre su obra, únicamente ceden a la revista *Leteo* el derecho a la primera publicación de estos. Puesto que esta es una publicación de acceso abierto, los lectores de *Leteo* tienen la autorización de reproducir total o parcialmente su contenido siempre y cuando proporcionen adecuadamente el crédito a las autorías correspondientes y a la revista misma. La revista *Leteo* se compromete a no hacer uso comercial de los textos que recibe, como lo establece esta licencia. *Leteo: Revista de Investigación y Producción en Humanidades* se encuentra en Latindex (Directorio), ROAD, Google Académico.



Contacto general de la revista: revista_leteo@uach.mx





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA

Directorio

M.I.D. Luis Rivera Campo
Rector

Directorio Facultad de Filosofía y Letras

Dr. Javier Contreras Orozco
Director

Dr. Jorge Alan Flores Flores
Secretaría de investigación y posgrado

Comité editorial

Director

Dr. Iram Isaí Evangelista Ávila
Facultad de Filosofía y Letras
Universidad Autónoma de Chihuahua

Editor del Área de Filosofía

Dr. José Luis Evangelista Ávila
Facultad de Filosofía y Letras
Universidad Autónoma de Chihuahua

Editor del Área de traducción y
traductología

Dr. Jesús Erbey Mendoza Negrete
Facultad de Filosofía y Letras
Universidad Autónoma de Chihuahua

Comité de redacción

Osmar Isay Urías Flores
Estudiante de tercer semestre de la
Maestría en Investigación Humanística

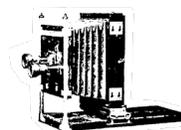


TABLA DE CONTENIDO

ARTÍCULOS

Ocio valioso y *The King of Fighters* en Méxco.....1

Mario López Ledezma

Pulp Fiction: una interpretación desde la perspectiva epistemológica de Michel Foucault y de la filosofía del arte de Arthur Danto.....13

Florencia Juárez González

Los Caminantes Blancos en *Canción de Hielo y Fuego* y GOT. Análisis de la estructura dramática.....24

Fabiola Reyes Galván y Roberto Alejandro Hernández Morales

La otredad, el viaje y la finalidad del mensaje en *El club de la pelea* y “El final de una lucha”..... 37

Jazmín Andrea Aragón Ortiz

Análisis de los imaginarios sociales en *Terminator* y su vinculación con la inteligencia artificial en la educación contemporánea.....45

Julio Cuevas Romo

‘Ars de lo factible’: una estética de lo especulativo en *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino.....59

Juan Pablo Mauricio García Álvarez

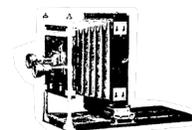
CREACIÓN Y TRADUCTOLOGÍA

Sistema Cyberdyne.....76

José Alejandro García Hernández

Tres ataúdes frente a rectoría: las manifestaciones universitarias del 85.....82

Osmar Isay Urías Flores



Congrats To Cain For Managing To Kill 25% Of The Population With One Rock.....	85
You Have Been Led Into a Life of Violence But Your Eight-Year Old Self Didn't Know That.....	86
The Demons From My Past Are The Friends I Left Behind.....	87
Daniela Itzel Martínez Gómez	

Have you talked to Don Diego?.....	88
Doing the Dishes.....	89
Fátima Gutiérrez Chávez	

INSTRUCCIONES Y CRONOPIOS: HOMENAJE A JULIO CORTÁZAR

A modo de introducción.....	91
Cuerpo académico	

Cómo cometer un aracnicidio.....	92
Yoshelin Ramírez Martínez	

Instrucciones para no dormir.....	93
Ximena Ruíz	

Instrucciones para dormir.....	94
Alma González	

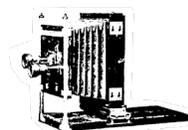
Instrucciones para.....	95
Josefina Gutiérrez	

Instrucciones para ver colores.....	96
Ramón Villa	

Actividades de ocio.....	97
Marcela Frescas	

La ruta.....	98
Zulema Ochoa	

Normalidad.....	99
------------------------	-----------



Evelyn Valenzuela

Instrucciones para repartir pastel.....	101
Yessica Rodríguez Gutiérrez	

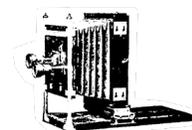
ACCESO UNIVERSAL

prolegómeno.....	103
UACH-CA-138	

Retrato de un diamante.....	104
Stephanie Tavarez Rubio	

El reto.....	106
Ana Sofia Rivera Dozal	

Insondables caminos azules.....	108
Comezón (Estructura como Octavio Paz).....	110
Gustavo Fuentes Galdámez	





ARTICULOS
ARTICULOS
ARTÍCULOS
ARTÍCULOS



Ocio valioso y The King of Fighters en México

Valuable Leisure and The King Of Fighters in Mexico

Mario López Ledezma
Lic. Filosofía, UACH
zero.mario.lopez@gmail.com
Artículo recibido: 27/08/24
Artículo aceptado: 04/11/24

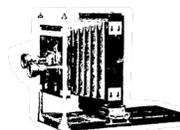
Resumen

En el presente artículo se busca partir del concepto de ocio valioso, según Manuel Cuenca en su libro homónimo, para estudiar la introducción y popularidad de la franquicia *The King of Fighters* (KoF) en México. La finalidad es afirmar al videojuego como un fenómeno de ocio valioso gracias a sus dimensiones positivas, tales como: una forma de diversión, una excusa para la convivencia o su impacto cultural en la región. Un primer momento estudia la llegada de la franquicia de *King of Fighters* a México, su impacto y como se experimentaba. La segunda sección trata sobre el concepto de ocio valioso, sus características, coordenadas y dimensiones. El tercer apartado ubica el modo en que se experimentó *The King of Fighters* en México dentro de la conceptualización del ocio de Cuenca. Lo cual permitirá indicar que, si bien existe el potencial para que el videojuego sea una forma de ocio valioso, esto depende tanto de factores subjetivos como objetivos complejos. De este modo, se abona a las investigaciones actuales sobre ocio digital, en cuanto aplica conceptos del ocio en condiciones y manifestaciones concretas.

Palabras clave: Videojuegos, Cultura popular, Ocio digital, Juegos de lucha, Maquinas arcade.

Abstract

In the present work, the introduction and popularity in Mexico of *The King of Fighters* franchise are studied using the concept of valuable leisure, as explained by Manuel Cuenca in *Ocio Valioso*. The purpose is to identify the videogame as a manifestation of valuable leisure, thanks to its positive possibilities, such as: being a mean of entertainment, being an excuse to socialize or having a big cultural impact in the country. The work starts by discussing the arrival of the video game franchise in Mexico, the ways it was experimented and its impact. Later, the concept of valuable leisure, its characteristics, coordinates and dimensions are examined. Lastly, the idea of valuable leisure will be used to interpret the way *The King of Fighters* was experimented in Mexico. This will allow to assert that, while the video game has the



potential to be a form of valuable leisure, it depends of complicated, subjective and objective factors. In this manner, the work helps the current research in digital leisure, because it applies the concepts of leisure in specific conditions and manifestations.

Keywords: Videogames, Popular culture, Digital leisure, Fighting games, Arcade machines.

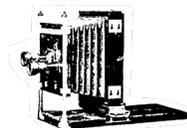
Introducción

Desde la introducción de los videojuegos de pelea o lucha en México, alrededor de la décadas de 1980 y 1990, han sido uno de los géneros más populares en el país. En la actualidad, es común encontrar varios participantes mexicanos en torneos internacionales, como *Evolution Championship (EVO)*. En específico, se debe mencionar la franquicia *The King of Fighters (KoF)* como uno de los exponentes más importantes del género de lucha dentro de la región. Esto es porque: 1) sobresale por su popularidad e influencia cultural. 2) Los videojuegos de la franquicia tenían una mayor distribución tanto en copias ilegales como legales. 3) La presencia de la franquicia en los centros de arcade, antes que en consolas privadas, facilitaba el acceso a la población mexicana; pues era más económico y grupos más grandes podían disfrutar del juego.

En el presente artículo, entonces, se busca partir de la conceptualización de Manuel Cuenca en su obra *Ocio valioso*, para estudiar las dimensiones positivas del videojuego *The King of Fighters* en México, con la finalidad de comprenderlo como una forma de ocio valioso. Para lograr esto, el primer apartado estudia la introducción de la franquicia de *KoF* a México, los modos en que se experimentaba el videojuego en el territorio y su impacto. Después, el concepto de ocio valioso es analizado a partir de las características de la experiencia del ocio, sus coordenadas y dimensiones. En posterior, la conceptualización del ocio de Cuenca es aplicada a la manifestación de *KoF* en México. Por último, se concluye que el videojuego tiene el potencial para ser considerado una forma de ocio valioso, pero depende de factores subjetivos (el gusto y la práctica del individuo), como objetivos (las condiciones sociales y materiales en las que se juega).

De este modo, para el objetivo aquí propuesto, aunque existen otros géneros de videojuegos y franquicias relevantes en México, solo serán relevantes los videojuegos de lucha de manera general y *KoF* de manera particular. Además, el estudio se centrará en la introducción de *Kof* a Mexico y su aumento en popularidad, lo que centra el análisis en el periodo de 1990 hasta los primeros años de la década del 2000. Por lo que no se comentarán las tendencias actuales¹.

1 Si se desea conocer estadísticas de la industria de los videojuegos en México, la distribución de los jugadores o algunas franquicias populares hoy en día, se recomienda: Arteaga, Alberto. "Industria de Videojuegos en México en 2020". The competitive intelligence unit, 2022. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>



1. *The King of Fighters* en Mexico

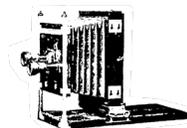
Los inicios de la historia de los videojuegos en México cuentan con escasa documentación². Esto se puede atribuir, en parte, a la falta de interés profesional por documentar el fenómeno y, en parte, porque la introducción de los videojuegos a México está ligada, en gran medida, con el mercado negro (piratería) y el mercado gris (tráfico y contrabando), antes que con el mercado legítimo (Cervera y Quesnel, 346). Así, se carecen de datos concretos al explorar el tema, no obstante, es posible entender el contexto gracias a entrevistas y recolección de información oral. Tal es el caso del artículo sobre los videojuegos en México de Cervera y Quesnel, dentro de *Video Games Around the World*. En este trabajo, los autores explican que las consolas de uso doméstico se introdujeron al país hasta 1980, pero solo fueron accesibles hasta la segunda mitad de 1990, por lo que la mayoría de los videojugadores mexicanos se encontraban en los centros de arcade (Cervera y Quesnel, 348). Asimismo, el periodista John Learned añade que las arcadías sirvieron como un centro cultural para jóvenes de distintas clases y zonas del país, los cuales podían tener acceso a videojuegos con sólo 25 o 50 centavos³, a diferencia de las consolas caseras que solían ser accesibles sólo para las clases más altas y de zonas urbanas (Learned, “Why *King of Fighters*...”). De este modo, se puede afirmar que durante el periodo de 1980 hasta inicios de los años 2000 la población de video jugadores se concentraba en los centros de arcade.

Entre los géneros de videojuegos más populares en México, se encuentra el género de lucha. Este se suele caracterizar por ser una competición donde solo puede haber un ganador: ya sea al tener un jugador (o varios) contra la computadora (CPU) o dos jugadores (o más) combatiendo entre sí. De este modo, este género, más que otros, demanda el conocimiento y habilidad del jugador para poder desarrollar sus diferentes mecánicas, tales como: el encadenar ataques (combos), realizar movimientos especiales, evitar el daño del contrincante, etc. Incluso es posible afirmar que aquellos que no conocen las mecánicas del juego, no pueden jugar, como lo ejemplifican las “victorias perfectas” (el ganador vence a su oponente sin recibir ningún daño) o los infames “combos infinitos” (una serie de ataques rápidos que dejan al contrincante incapaz de contraatacar, defenderse o moverse).

Cervera y Quesnel afirman que, tal vez, la afición de la cultura mexicana con la lucha libre es la causa de que el género sea, desde 1980 hasta la actualidad, uno de los más populares en el territorio (Cervera y Quesnel, 348). Por su parte, el

2 No obstante, por mencionar algunos, se pueden tomar en cuenta: Cervera, Humberto, and Jacinto Quesnel. “México”. *Video Games Around the World*, editado por Mark J. P. Wolf, MIT Press, 2015, pp. 345-359; González Seguí, Hector O. “Veinticinco años de videojuegos en México. Las mercancías tecnoculturales y la globalización económica”. *Comunicación y Sociedad*, núm. 38, 2000. pp. 103-126; o Garfias Frías, José Á. y Roberto C. Rivera Mata. “La industria del videojuego en México. Entre crisis económicas y prejuicios”. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Ensayos 160, 2022. p. 127-137.

3 Si bien esto variaba según el año y el lugar, el dato sirve para indicar que el costo monetario era bastante bajo.



periodista de videojuegos José M. Saucedo atribuye la popularidad del género al gusto del mexicano por la competencia (Olicón, “*The King of Fighters* y su arraigo en México”). De cualquier modo, lo cierto es que el género de los videojuegos de pelea es uno de los más populares en el país y es, por lo tanto, relevante estudiarlos.

The King of Fighters surge por primera vez en 1994 y es uno de los primeros videojuegos en plantear el concepto de utilizar personajes de distintas franquicias, como *Fatal Fury* y *Art of Fighting*, dentro de un mismo juego. Asimismo, *KoF* es diferente de otras franquicias del momento, como *Street Fighter II*, porque se realizan peleas con equipos de tres personajes. Además, introdujo más mecánicas que recompensan al jugador habilidoso y presentaban más pantallas, e ilustraciones, para contar la historia y motivación de los personajes. De este modo, el jugador tenía acceso a más personajes por una moneda, se planteaba un ambiente competitivo y una motivación para mejorar con el fin de seguir jugando. Por estas características, la franquicia ganó gran popularidad y se ha convertido, hasta la actualidad, en las más jugadas, al menos dentro de México, tal como lo afirman los periodistas como Cervera, Quesnel, Olicón y Learned⁴.

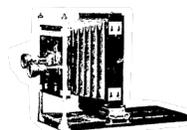
El impacto del videojuego y su ambiente competitivo también puede ser apreciado por términos coloquiales de los videojuegos como “la reta”. En el caso de *KoF*, la reta era llevada a cabo al desafiar a un jugador, ya sea por sorpresa o mediante acuerdo previo, cuando este aún se encontraba en una partida contra la computadora. Pues el ganador podía conservar el total de créditos (monedas) introducidas en la máquina y podía continuar el juego contra la computadora en sus distintas modalidades⁵. Gracias a estas mecánicas, los juegos tipo arcade y de lucha fomentaban los encuentros esporádicos con otros jugadores con el fin de determinar quién era el mejor; al mismo tiempo que fungían como una excusa para la socialización y la convivencia.

Otro motivo para la proliferación de las máquinas de arcade de *KoF*, son las características del hardware. La franquicia pertenecía a las máquinas de arcade Neo-Geo, en donde los juegos eran almacenados en cartuchos individuales. De este modo, los dueños podían cambiar de juego con solo cambiar de cartucho, a diferencia de otros sistemas que implicaban comprar una máquina de arcade distinta. Además, como explica John Learned, los ROMs⁶ de Neo-Geo y *KoF* eran más fáciles de manipular y, por lo tanto, era más sencillo generar copias y piratería de estos juegos. (Learned, “*Why King*

4 En específico se puede revisar: Cervera, Humberto, and Jacinto Quesnel. “México” en *Video Games Around the World*; Olicón, Ernesto. “Feature – *The King of Fighters* y su arraigo en México”; Learned, John. “*Why King Of Fighters* Dominates Latin America’s Fighting Game Scene”. Todos presentes en las obras citadas.

5 Otro aspecto común de los videojuegos de lucha es la presencia de distintas modalidades. Desde los clásicos “jugador contra CPU” o “jugador contra jugador”, hasta los modos “historia” o “arcade”, donde se combate contra la computadora, con una progresión constante de dificultad, hasta que se llega al final donde se revela parte de la narrativa del juego y los personajes.

6 Abreviación de *Read Only Memory*, en este caso hace referencia a los datos, o *software*, vinculado con el juego dentro de los cartuchos físicos.



of Fighters...” en línea). Así, el videojuego de *KoF* además de ser popular y llamativo, era más fácil de conseguir y distribuir por tanto medios legítimos como ilegítimos.

Ahora bien, el fácil acceso y popularidad de *KoF* tuvo varios efectos en la cultura mexicana de la época, tales como: 1) la realización de eventos oficiales y fiestas cada vez que una nueva versión del juego era lanzada al mercado, donde los fans podían vender ilustraciones, disfrazarse de sus personajes favoritos o convivir con otros. 2) La presencia constante de México en los torneos internacionales de videojuegos de pelea como *EVO*. 3) El desarrollo de campeones mexicanos en torneos, como Antonio Medrano en 2010, Armando Velazquez y Cesar García en 2012 (Cervera y Quesnel, 348). Lo cual indica la presencia de comunidad, superación y desarrollo de los videojugadores alrededor del juego. Por último, se puede mencionar la introducción de personajes mexicanos dentro del mismo videojuego, tales como Ramon, Angel y Tizoc. Donde se rumora que Angel fue introducida gracias a que el desarrollador mexicano, Angel Torres, ganó unas partidas privadas contra el equipo desarrollador de *Rage of the Dragons* en Osaka, Japón (Learned, “Why King of Fighters...”). Aunque no hay pruebas concretas de esto último, la existencia del rumor indica que la relación entre *KoF* y la región de México es tan significativa, que es posible pensar que el país influyó en algunas de las decisiones creativas del videojuego y sus desarrolladores.

2. Ocio valioso según Manuel Cuenca

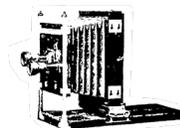
El ocio es, según Cuenca:

Todo aquello que las personas realizamos de un modo libre y sin una finalidad utilitaria si no, fundamentalmente, porque disfrutamos con ello.

El ocio no es un tiempo, ni unas actividades que se denominan así, sino una acción personal y/o comunitaria que tiene su raíz en la motivación y la voluntad (*Ocio Valioso* 83-84).

Se entiende, entonces, que el ocio es una vivencia compleja que implica motivaciones y gustos personales, pero también dimensiones comunitarias. Al mismo tiempo, la cita anterior indica una característica que distingue el trabajo de Cuenca de otros estudios del ocio. Esto es, la consideración del ocio no como un tiempo⁷, sino como una forma de vivencia que depende del sentir personal y subjetivo de quien lo practica. Para complementar, se puede retomar que, para el autor, el ocio es: “una experiencia humana integral, es decir, total, compleja (direccional y multidimensional), centrada en actuaciones queridas (libres, satisfactorias), autotélicas (con un fin en sí mismas) y personales (con implicaciones individuales y sociales)” (Cuenca, *Aproximación multidisciplinar a los estudios del ocio* 14). A partir de

7 Para los propósitos de este trabajo también se distingue entre tiempo libre y ocio. Se retoman las palabras de Sebastian de Grazia para explicar esta diferencia: “Trabajo es antónimo del tiempo libre. Pero no del ocio [...] Tiempo libre se refiere a un modo especial de calcular un tipo especial de tiempo. Ocio se refiere a un estado, una condición del hombre, que pocos desean y menos alcanzan” (7-8; traducción propia). Así, el tiempo libre es el tiempo medible opuesto al trabajo, y el ocio un tipo de experiencia dentro del tiempo libre.



estos comentarios se tienen las siguientes características del ocio: que es un tipo de experiencia compleja, libre, no-utilitaria, autotélica y realizada por gusto, esto último con base en el sentir de un individuo o una comunidad.

Para poder estudiar y clasificar distintas experiencias del ocio, Cuenca propone identificar cuatro coordenadas: el ocio autotélico, el exotélico, el ausente y el nocivo. Las primeras dos se explican del siguiente modo:

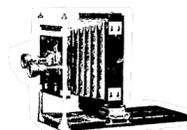
El ocio autotélico se corresponde con las experiencias de ocio que se realizan de un modo satisfactorio, libre y por sí mismas, sin una finalidad utilitaria. [...] El ocio exotélico ve en su práctica un medio para conseguir otra meta y no como fin en sí mismo (14).

Estas dos coordenadas son, al mismo tiempo, las direcciones positivas del ocio, pues tienen consecuencias benéficas para quien las vivencia, ya sea porque el sujeto que las practica puede divertirse y descansar, o bien porque le permiten aprender, desarrollarse o generar alguna ganancia. Se ha de añadir que, para Cuenca: “el ocio autotélico es el referente de todo ocio positivo y de desarrollo humano” (*Ocio valioso* 165). Por lo tanto, toda forma de ocio realmente benéfico ha de ser autotélico.

Después se encuentra el ocio ausente, que se define como: “la carencia de ocio, una vivencia en la que el sujeto percibe como un mal el tiempo sin obligaciones” (*Aproximación...* 14); esta coordenada se puede equiparar con el aburrimiento, el tedio o la pérdida de sentido. Mientras que el ocio nocivo son las experiencias en: “la ausencia de libertad (personal o social), de satisfacción (en el sentido de satisfacción interna) y gratuidad (referida a fin en sí mismo)” (Cuenca, *Ocio valioso* 165). A partir de esto, se puede entender que las últimas dos coordenadas son negativas, pues dañan al individuo o la sociedad. Es, entonces, gracias a estas cuatro coordenadas que es posible entender que no toda actividad que se realiza por ocio, ha de ser positiva o benéfica.

Además, Cuenca explica que: “una experiencia de ocio valiosa ha de serlo subjetivamente y objetivamente. El ocio valioso pone el acento en los valores positivos y en las experiencias satisfactorias con potencial de desarrollo personal y social” (89). La experiencia de ocio es subjetiva porque depende de los gustos personales, el contexto y capacidades del individuo. Objetiva porque busca pensarse desde indicadores de bienestar individual y social, como la salud, las condiciones materiales del entorno, entre otras. Asimismo, se debe añadir que el ocio: “no solo tiene su medida en las sensaciones y puntos de vista personales, sino también en los indicadores de satisfacción social que muestran si es una opción accesible a todos los ciudadanos” (116). De esta manera, el ocio valioso es individual porque depende de la vivencia de la persona, pero también es comunitario porque tiene como necesaria una base social. A partir de esto, se puede entender que el ocio valioso es, sobre todo, un ideal al que se aspira.

El ideal está relacionado a la siguiente cita de Cuenca, donde propone que el ocio valioso: “es la afirmación de un ocio con valores positivos para las personas y las comunidades, un ocio basado en el reconocimiento de la importancia de

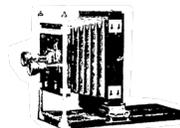


las experiencias satisfactorias y su potencial de desarrollo social” (87). De esta manera, el ocio valioso ha de trascender el mero descanso y diversión, pues debe presentarse en relación con valores sociales benéficos como el desarrollo humano tanto individual como social. Lo cual se explica cuando el autor afirma que: “las referencias a la felicidad, el bienestar o la satisfacción son percibidas, en cualquier caso, como algo positivo, tanto para quienes experimentan dichas emociones como desde el punto de vista del desarrollo humano” (102). Por lo tanto, el ocio valioso, además de las características básicas de ser una experiencia libre y autotélica para el descanso y diversión, también ha de formar parte del desarrollo humano individual y social, al promover la felicidad y bienestar de quienes lo practican.

El ocio tiene distintos modos de manifestarse y ser experimentado, no obstante, Cuenca menciona cuatro referentes que lo convierten en una experiencia humana valiosa: el ocio activo, sustancial, creativo y solidario. Para empezar, se dice que: “el ocio activo es aquel en el que te implicas, con el que reaccionas y pones algo de ti” (118); este es preferible a lo pasivo, donde solo se consume contenido. A esto se añade que, para una experiencia valiosa, también es necesaria constancia, práctica y progreso, pues el: “ocio sustancial no se alcanzan por el mero hecho de despertar un interés, sino que requieren un cultivo posterior” (122). En tercer lugar, está la referencia creativa (en el sentido más amplio de la palabra), como la posibilidad de crear y brindar nuevos puntos de vista, así: “Un ocio creativo es un ocio automotivado, consciente, activo, complejo y lúdico. La persona con mentalidad lúdica no tiende a degradar las realidades del entorno, sino, al contrario, a incrementar su valor y sentido” (125). El último punto de referencia, retoma la importancia de la base comunitaria que se mencionó antes: “El ocio solidario es un ‘ámbito de encuentro’ que hace posible el diálogo, la apertura y el enriquecimiento personal y social” (126). Así, el ocio será más valioso en medida que atiende a estos puntos de referencia, y pierde su valor en cuanto se aleja de ellos.

A partir de lo mencionado, se puede afirmar la parte activa del ocio ayuda al desarrollo humano en cuanto implica (y exige) participación y cambios en el individuo, a diferencia de aquellas prácticas donde el entretenimiento es consumido de manera pasiva y superficial. Además, la referencia a lo sustancial indica que el ocio valioso se presenta en diferentes grados de intensidad, disciplina y sistematización. Asimismo, las referencias creativas y solidarias del ocio muestran la importancia de agregar valor a las actividades y los ambientes, a través del contacto con otras perspectivas y personas.

Para terminar esta sección, resulta útil estudiar algunos criterios que permiten identificar una experiencia de ocio. A partir de Cuenca, este tipo de vivencia presenta los siguientes rasgos: Se tiene como marco de referencia la persona; hay un predominio emocional, pues responde a la sensibilidad y la afición; se hace por libre satisfacción, no por deber; se integra en los valores y modos de vida de quien practica el ocio; se experimenta como un proceso, no como un evento aislado; tiene distintos niveles de intensidad; implica distintos niveles de conocimiento; entre más arraigada sea la práctica



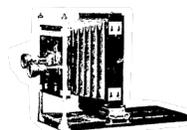
del ocio, demandará más calidad; y requiere una formación (133). De esta manera, la experiencia del ocio ha de generar respuestas emocionales, de distintas intensidades, a lo largo de un proceso continuo. Esto también apunta a que las experiencias del ocio presentan diferentes grados de arraigo en la persona, en el sentido de que puede realizarse de manera casual y con conocimientos superficiales, o dejarse llevar y poner un esfuerzo constante para desarrollar las habilidades y conocimientos. Estos criterios, entonces, permiten identificar la experiencia del ocio en distintas actividades.

3. *King of fighters* como ocio valioso

La pregunta por contestar, entonces, se puede formular como; ¿Puede la introducción de *KoF* a México ser considerado como un fenómeno de ocio valioso? Para responder, primero es necesario identificar a los videojuegos en general como una forma de ocio. Esto es sencillo, pues los videojuegos, en cuanto juego, cumplen con ciertas características del ocio solo por su naturaleza. Como comenta Garfias Frías: “La diferencia entre los videojuegos y cualquier otro tipo de programa de computadora es su carácter lúdico, lo que quiere decir que el objetivo principal será tratar de superar retos en relación con reglas establecidas” (160), a lo cual añade más adelante: “El juego como acción libre es una actividad desinteresada que se realiza sin presión, pues a nadie se le obliga a jugar un videojuego” (160). Por lo tanto, porque el videojuego es una forma de juego, cumple con los rasgos básicos de una experiencia de ocio: es una actividad libre y autotélica que se realiza por gusto personal en busca de diversión. Lo que distingue al videojuego de otras actividades lúdicas (además del prefijo “video”), es que: “[...] el videojuego no permite hacer otra cosa más que poner toda su atención en el mismo [...]” (160). En consecuencia, es un tipo de juego que se define por su carácter digital y activo.

Los videojuegos de lucha requieren de conocimiento, habilidad, esfuerzo y perseverancia si se desea competir con otros o, incluso, contra la computadora. La diferencia con otros géneros es que, en el videojuego de luchas, la habilidad y conocimiento son un requisito inscrito en las reglas. En efecto, aquel que no pueda desarrollar las mecánicas básicas del videojuego (ataque, bloqueo, combos, etc.), corre el riesgo de no poder realizar movimiento alguno al encontrarse en un combo infinito o al sufrir una derrota perfecta. Si bien esta es una característica que usualmente aleja al jugador casual, en México fue lo que posicionó al género como uno de los más populares. Al mismo tiempo, las características mencionadas hasta el momento demuestran algunos de los rasgos definitorios de la experiencia del ocio, como lo son la presencia distintos niveles de intensidad y conocimientos, o bien la importancia de una práctica continua si se desea seguir compitiendo.

En cuanto la franquicia de *KoF*, uno de los atributos que la diferenciaba de sus competidores era premiar, aún más, al jugador con destreza. Se puede mencionar,

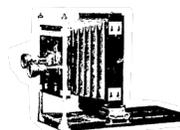


por ejemplo, el énfasis en el encadenamiento de ataques normales y especiales⁸ para realizar combos más grandes. La forma en que era posible encadenar los movimientos cambia dependiendo del personaje. De este modo, el jugador tenía que 1) conocer los requerimientos de los ataques, 2) ser capaz de realizarlos, 3) identificar distintas combinaciones que permitieran aumentar el número de ataques por combo. Si bien estos son requerimientos base de otros videojuegos de lucha, se ha de recordar que otra novedad de *KoF* era la utilización de tres personajes. Por lo tanto, la exigencia de conocimiento y habilidad era tres veces mayor que de las demás franquicias. Además, la popularización de “las retas de |I”, la convivencia en los centros de arcade y la realización de eventos, fiestas y convenciones demuestran que la experiencia del videojuego no se limitaba a las partidas individuales. Sino que también se expandía a una dimensión social y cultural que son fundamentales para el ocio.

Por los motivos dichos anteriormente, es posible afirmar que quienes tuvieron la experiencia de jugar *KoF* en consolas y centros de arcade en México, alrededor de 1990 hasta 2000, fueron partícipes de una experiencia de ocio. Lo importante es: ¿Fue esto una forma de ocio valioso? Para responder, es pertinente retomar los puntos de referencia. Los videojuegos, en general, son formas de ocio activo, porque requieren de la atención del jugador. El género de lucha exige, por su naturaleza, un ocio sustancial para poder desplegar todas sus mecánicas y posibilidades. Además, se puede hablar de creatividad al momento de generar distintas combinaciones de ataques para los combos. No obstante, lo que en verdad distingue a *KoF* en México, es la presencia del ocio creativo y solidario en la comunidad que se generó alrededor de la franquicia. De modo que hay motivos para considerar todo esto como una forma de ocio valioso.

Para desarrollar más estos motivos, se puede profundizar en las coordenadas del ocio. Los videojuegos, en general, y *KoF*, en particular, son formas de ocio autotélico pues se juegan por gusto, con desinterés y como un fin en sí mismo. Tienen una dimensión lúdica, la cual: “Se refiere a la vivencia lúdica, personal o comunitaria, tanto de niños como de adultos [...]. Responde a cómo se divierten las personas en sus distintas fases de la vida [...]” (Cuenca, *Ocio valioso* 168). Las convenciones y festejos, con la presencia de disfraces, ilustraciones y otros elementos relacionados, apuntan a una dimensión creativa, que son las: “experiencias relacionadas con la creatividad. Hace alusión a un disfrute más razonado, unido a procesos de creación o re-creación cultural” (168). Al mismo tiempo, los festejos anuales por cada entrega de *KoF* son relevantes para el ocio, pues: “La dimensión festiva del ocio es un signo de identificación de las comunidades que permite visualizar la realidad desde una cara opuesta a la vida cotidiana, a la organización racional y a la rutina” (169). Además, hay una dimensión solidaria, que se explica como un ocio cuya: “satisfacción

8 En los videojuegos de lucha, es común encontrar esta distinción, donde los ataques normales son aquellos realizados con un solo botón o tecla, mientras que los ataques especiales requieren de una combinación de movimientos y botones específicas.



enraizada en el hecho de ayudar desinteresadamente a otros, independientemente de la actividad realizada en sí misma” (169). Este aspecto solidario se encuentra en los centros de arcade, donde los jóvenes aprendían a partir de la competencia amistosa.

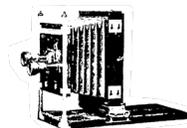
Por lo tanto, es innegable que *KoF*, como fue experimentado en México, puede considerarse como una forma de ocio valioso. Porque: 1) cumple con las características básicas de una experiencia de ocio. 2) Cumple con los cuatro puntos de referencia de Cuenca, al ser una forma de ocio activo, sustancial, creativo y solidario. 3) Se posiciona dentro de una coordenada autotélica de manera principal y se desenvuelve en dimensiones lúdicas, creativas, festivas y solidarias. Estos tres puntos no pueden ser afirmados de todo videojuego, género ni de cualquier franquicia. Es gracias a las particularidades de *KoF*, tanto de software como hardware, y la manera en que se introdujo en México, que tiene los rasgos necesarios para considerarse una forma de ocio valioso. Si bien el objetivo del presente artículo ya se ha cumplido, es prudente reconocer que *KoF*, como los videojuegos en general, pueden ubicarse dentro de otras coordenadas del ocio, positivas y negativas.

Los videojuegos, el establecimiento de los centros de arcade, la venta de consolas y máquinas de arcade en tiendas⁹ son parte de la industria del entretenimiento; como tal, buscan entretener y, sobre todo, generar ganancias. Como da a entender Garfias Frías, el poder de las grandes industrias “ocasiona que cualquier producto cultural se posicione en el mercado como la opción preferida de los seguidores, y no dejar que otros productores participen dentro de la industria” (Garfias Frías, 168). En consecuencia, se promueve un ocio pasivo, en relación con el consumo constante, además de dificultar la creatividad y desarrollo de nuevos contenidos culturales, ya que las grandes industrias dominan el mercado. Esto se puede ejemplificar por la siguiente cita sobre el desarrollo de videojuegos en México: “Por el momento, la industria es pequeña. Si cualquiera de los estudios [productores de videojuegos] dejara de desarrollar sus proyectos actuales de videojuegos dentro de México, nadie fuera del país lo notaría. No habría ninguna diferencia” (Cervera and Quesnel, 356; traducción propia). De este modo, incluso si México es un gran consumidor de videojuegos, existe poca producción de estos porque el campo está dominado por las grandes industrias y estudios. Desde esta perspectiva, los centros de arcade y la industria de los videojuegos son un ocio exotélico, de una dimensión productiva en miras de la utilidad y el negocio.

Los aspectos negativos¹⁰ de los videojuegos pueden ser aún más extremos, dependiendo de las condiciones en que se juegan y el ambiente en el que se distribuyen. Por un lado, cuando la afición por los videojuegos llega a un extremo

9 Si bien las tendencias actuales ya no suelen considerar los centros de arcade, estos eran el mayor referente durante la introducción y apogeo de *KoF* en la región mexicana.

10 Por motivos temáticos, de espacio y de tiempo, los aspectos negativos de los videojuegos tienen que ser dejados de manera superficial. No obstante, se afirma que estos temas son áreas de oportunidades para los estudios del ocio en relación con los videojuegos.



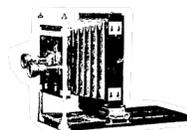
adictivo¹¹, se debe hablar de un ocio nocivo, que daña a quien lo practica. Asimismo, la relación de los videojuegos y de *KoF* con los mercados negros y grises muestran una dimensión ilegal del fenómeno. Estos últimos aspectos, dependen de las condiciones individuales y sociales en que los videojuegos son consumidos y distribuidos.

Conclusiones

La franquicia de *King of Fighters*, una de las más famosas en México en cuanto videojuegos de pelea, es introducida a través de los centros de arcade y máquinas recreativas alrededor de 1990. Sus cualidades estéticas, mecánicas y tecnológicas dotaron a la franquicia de oportunidades para que creciera en popularidad y alcance. Estos mismos aspectos, fueron considerados en el presente trabajo a partir de la conceptualización de ocio valioso de Manuel Cuenca. A partir del autor, se obtiene que: “un ocio capaz de desarrollar actitudes, valores, conocimientos, afectos, sociabilidad y desarrollo físico es, necesariamente, un ocio valioso” (Ocio valioso 427). Mediante el análisis aquí realizado, entonces, se afirma que el videojuego de *KoF* tiene la posibilidad de ser considerado una forma de ocio valioso. Porque es una experiencia de ocio, activa, sustancial, creativa y solidaria. Además, posee dimensiones lúdicas, creativas, festivas y solidarias. Lo cual se debe a las particularidades creativas, mecánicas y tecnológicas del juego, en conjunto con las idiosincrasias del México de las décadas de 1990 y 2000. No obstante, los videojuegos son una industria y, por lo tanto, todas las dimensiones a su alrededor están atravesadas por la búsqueda de ganancia, con todo lo que esto implica. Asimismo, los videojuegos también tienen la posibilidad de ser un ocio nocivo, en el caso de México, se debe a la presencia de los mercados negros y grises que distribuyen ilegalmente videojuegos, mientras que, en los casos más particulares, depende de las condiciones en las que el individuo juega a costa de su propio bienestar y libertad.

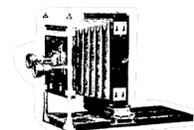
Por un lado, estos hallazgos ayudan a entender mejor el modo en que *KoF* fue experimentado por la juventud. Por otro lado, permiten afirmar la importancia y pertinencia de la conceptualización de Cuenca respecto al ocio, pues las posibilidades positivas y negativas de los videojuegos dependen de tanto los aspectos subjetivos, el gusto del jugador, como los objetivos, las condiciones en que los videojuegos son creados y distribuidos. Por último, el presente artículo también permite afirmar que los estudios del ocio digital tienen un amplio campo de investigación en lo que videojuegos respecta. Por ejemplo, al indagar en los cambios en tendencias y consumidores de los videojuegos, al estudiar en los aspectos negativos y positivos de dedicar el tiempo libre a los videojuegos, o bien para identificar posibilidades y limitantes del ocio valioso en fenómenos modernos, entre otros.

11 La adicción a los videojuegos, al igual que la reproducción de la violencia en los videojuegos, son temas polémicos abiertos a un amplio debate multidisciplinar; donde todavía no hay acuerdo alguno. Por lo tanto, para no alargar más de lo debido el presente artículo, se ha de plantear de manera superficial e indicar, una vez más, que son temas relevantes para investigaciones posteriores.



Obras citadas

- Cervera, Humberto, and Jacinto Quesnel. “México”. *Video Games Around the World*, editado por Mark J. P. Wolf, MIT Press, 2015, pp. 345-359.
- Cuenca Cabeza, Manuel (ed.). *Aproximación multidisciplinar a los estudios del ocio*. Universidad de Deusto, 2006.
- Cuenca Cabeza, Manuel. *Ocio valioso*. Universidad de Deusto, 2014.
- Garfias Frías, José Ángel. “El videojuego como industria del entretenimiento.” *Ocio y entretenimiento en el contexto digital: Aproximaciones desde la academia*, editado por Roberto Alejandro López Novelo, Gedisa, 2021, pp. 157-178.
- Learned, John. “Why *King Of Fighters* Dominates Latin America’s Fighting Game Scene.” Kotaku, 29 agosto 2019, <https://kotaku.com/why-king-of-fighters-dominated-latin-americas-fighting-1837707799>. Acceso 20 mayo 2024.
- Olicón, Ernesto. “Feature – *The King of Fighters* y su arraigo en México.” Atomix, 28 agosto 2016, <https://atomix.vg/feature-the-king-of-fighters-y-su-arraigo-en-mexico/>. Acceso 20 mayo 2024.
- De Grazia, Sebastian. *Of time, work and leisure*. The Twentieth Century- Fund, 1962.



Pulp Fiction: una interpretación desde la perspectiva epistemológica de Michel Foucault y de la filosofía del arte de Arthur Danto

Florencia Juárez González
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa
sp_flor74@yahoo.com.mx
Artículo recibido: 01/09/24
Artículo aceptado: 08/11/24

Resumen

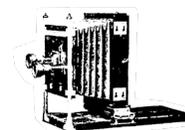
En el presente artículo se analiza la obra cinematográfica *Pulp Fiction* del cineasta Quentin Tarantino desde lo estético y epistémico. De acuerdo con Arthur Danto el arte contemporáneo reúne una serie de cualidades que lo definen y diferencian de otro tipo de expresiones artísticas, algunas características mencionadas por el filósofo se hallan presentes en la obra cinematográfica. Una de las categorías propias de la Modernidad es la subjetividad y ésta trasciende a la contemporaneidad, por ello Tarantino refleja una mirada subjetiva en la forma de narrar el relato, su estilo no comprende una sola perspectiva de los acontecimientos, sino les da voz a todos los personajes de su filme; esto lo apoya con recursos técnicos que dan como resultado una obra maestra del cine contemporáneo.

Palabras clave: Arte moderno, Arte contemporáneo, subjetividad.

Abstract:

This article analyzes the cinematographic work *Pulp Fiction* by filmmaker Quentin Tarantino from an aesthetic and epistemic perspective. According to Arthur Danto, contemporary art brings together a series of qualities that define it and differentiate it from other types of artistic expressions; some characteristics mentioned by the philosopher are present in the cinematographic work. One of the categories of Modernity is subjectivity and this transcends contemporary times, which is why Tarantino reflects a subjective view in the way he tells the story, his style does not include a single perspective of events, but rather gives them all a voice. the characters of his film. This is supported with technical resources that result in a masterpiece of contemporary cinema.

Keywords: Modern art, Contemporary art, subjectivity.

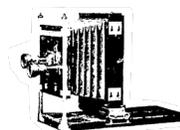


La preocupación del pensador francés Michel Foucault durante su trayectoria como historiador, sociólogo y filósofo fue el poder. Por ello gran parte de su carrera se ocupó de reflexionar desde diferentes disciplinas el tema del sujeto. En este sentido, el prisma de su investigación se bifurca en la idea de sujeto moderno, poder y verdad. Michel Foucault en *Hermenéutica del sujeto* destaca la relevancia del precepto socrático “Conócete a ti mismo” como el origen del conocimiento, pero ¿por qué entonces la ética y epistemología clásica la calificamos como objetiva y no subjetiva, si el precepto socrático parece promover lo subjetivo sobre lo objetivo?: “la razón más profunda de este abandono se encuentra en la historia misma de la verdad. El cartesianismo ha puesto una vez más el acento en el conocimiento de uno mismo convirtiéndolo en una vía fundamental de acceso a la verdad” (37).

Históricamente el concepto de la verdad es demoledor para la valoración subjetiva porque se considera como *doxa* y no como *episteme*. Lo subjetivo queda relegado por lo objetivo a razón de la dicotomía de lo verdadero y lo falso como formas legítimas de valoración. Pese a que tanto Sócrates como Descartes hayan sugerido que el conocimiento se vierte sobre el sujeto, la historia de la verdad con mayúscula ha anulado al saber del sujeto. El sujeto no parece ser importante para la valoración de la verdad. Aunque en el siglo XVI René Descartes sembró la idea del pensamiento subjetivo incluso como categoría existencial con su *cogito ergo sum*:

considerando que todos los pensamientos que nos vienen estando despiertos pueden también ocurrírse nos durante el sueño, sin que ninguno entonces sea verdadero, resolví fingir que todas las cosas que hasta entonces habían entrado en mi espíritu no eran más que verdaderas que las ilusiones de mis sueños. Pero advertí luego que, queriendo yo pensar, de esa suerte, que todo es falso, es necesario que yo, que lo pensaba, fuese alguna cosa; y observando que esta verdad: «yo pienso, luego soy» era tan firme y segura que las más extravagantes suposiciones de los escépticos no son capaces de conmoverta, juzgué que podía recibirla, sin escrúpulo, como el primer principio de la filosofía que andaba buscando (2014: 124).

A pesar de la función de la subjetividad como principio de conocimiento, tal como señala Foucault en el planteamiento de Descartes, la subjetividad queda subordinada por la verdad, aunque el principio de conocimiento sea el sujeto. En *Hermenéutica del sujeto y la verdad y las formas jurídicas* Foucault sustenta la idea del enigma de la verdad. La verdad no es algo que se exponga a simple vista, se requiere de esfuerzo del sujeto para acceder a ella, de esto se desprenden las preguntas: ¿por qué el sujeto debe buscar fuera de sí para conocerse?, ¿Quién es la autoridad que indica al sujeto cómo conocerse y legitimar una verdad sobre sí mismo? En la segunda conferencia de *La verdad y las formas jurídicas* el autor utiliza como medio de análisis un ejemplo literario clásico, Edipo rey de Sófocles. En la tragedia la verdad de los sucesos se divide en dos partes y sólo en el desenlace del relato se

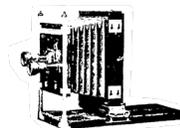


unen para conocer la versión completa de los acontecimientos. Michel Foucault llama a este modo de disponer la verdad, ley de las mitades: “Creo que este mecanismo de la verdad obedece inicialmente a una especie de pura forma que podríamos llamar ley de las mitades. El descubrimiento de la verdad se lleva a cabo en Edipo por mitades que se ajustan y se acoplan” (16). En este tenor ¿quién conoce la verdad del origen de Edipo Rey? La respuesta es Yocasta, Layo, los criados de Yocasta, los criados de los padres adoptivos de Edipo, Pólipo, Mérope, el oráculo, Tiresias, son demasiados personajes, pero ninguno es Edipo. Desde luego que la verdad en la tragedia se presenta fragmentada y todos los personajes saben un poco del origen de Edipo, pero ninguno sabe la totalidad de los acontecimientos, tal como se mencionó anteriormente. La subjetividad queda anulada como principio de verdad por lo externo, pareciera que todos saben más de Edipo que él mismo (aunque ninguno conoce la verdad completa es otro modo de anular la subjetividad), la subjetividad como forma de conocimiento se presenta como débil y falaz. El cuestionamiento aquí es a quién pertenece el tribunal de la verdad, evidentemente la valoración del sujeto en muchos casos es errada, no estamos defendiendo la idea de basar la conducta en meras corazonadas, sino en a quién le pertenece la legitimación de la verdad que guía un modo de ser en el mundo.

Ante lo anterior, se analizará el filme *Pulp Fiction* del cineasta Quentin Tarantino desde una mirada epistemológica y estética. Para desarrollar el planteamiento epistémico de la obra cinematográfica lo haremos desde la filosofía foucaultiana y para explicar el enfoque estético se reflexionará la filosofía del arte de Arthur Danto. Se explicará cómo Tarantino en *Pulp Fiction* involucra lo subjetivo en concordancia con la estructura y contenido del filme. Si reflexionamos en torno al planteamiento epistémico, la película no es una cinta cuya prioridad sea la trama, ya que si hacemos la pregunta: ¿qué se cuenta en *Pulp Fiction*? No existe una respuesta categórica; al contrario, abre distintas posibilidades y perspectivas a razón del modo en cómo están dispuestos los sucesos.

Tenemos entonces ante nosotros un filme que no posee como eje fundamental una sola mirada de los acontecimientos en ningún sentido. Aparecen tres historias que se cruzan en diferentes momentos del filme sin que, aparentemente, se explique cuál es el objetivo de cada historia. Casi todas tienen un final abierto, salvo la historia de Vincent y Jules, se sabe que Vincent muere y Jules se va a Europa porque quiere tomar otro camino en la vida. En cambio, la historia de los ladrones y el boxeador Butch Coolidge quedan abiertas. Observamos que no hay una historia principal, sino todas se presentan en igual importancia como componentes del relato.

La relación entre historias se arraiga desde el inicio del filme porque todas comienzan *in media res*. El atraco de los asaltantes se cruza con la historia de Vincent y Jules, quienes, para entonces, ya habían recuperado el maletín y accidentalmente, Vincent había asesinado al rehén. Esta historia se cruza con la del boxeador, ya que Vincent y Butch Coolidge coinciden en el departamento porque Butch regresa por su reloj, era una prenda valiosa para él, en este encuentro Vincent muere. Tan



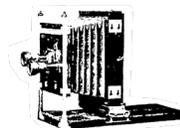
decisiva es la concatenación de las historias que de no haber sido tan significativo el reloj, Butch no habría asesinado a Vincent en el departamento, y de no haber ganado la pelea Marsellus Wallace no lo habría perseguido hasta la tienda de armas y no lo habrían violado. Cada acontecimiento se presenta como un efecto dominó.

Entonces, las tres historias inician *in media res* y el relato se narra de modo no lineal, los acontecimientos no se presentan en un orden cronológico, el resultado es una narración fragmentada. Cada historia es elemental para la unidad del relato. Esta condición se debe a que no hay un narrador extradiegético sino homodiegético. Significa que cada personaje narra su historia y no hay un narrador que sepa más que los personajes, ya sea dentro o fuera del relato. Pareciera que cada personaje se halla sujeto a cualquier posibilidad dentro del relato y en cualquier momento puede ocurrir un acontecimiento que cambie la orientación de la obra cinematográfica. Este efecto ocurre porque los acontecimientos no se ciñen a una posibilidad absoluta (objetiva), todo puede pasar en un universo ficcional donde un malhechor como Marsellus Wallace es violado, Jules recapacita y deja atrás la vida de asesino, un boxeador se excede y le quita la vida a su oponente. Ante esto, le queda claro al espectador que es una ficción cuyo rumbo puede cambiar en cualquier momento. Tarantino invita al espectador a contemplar desde una mirada casi amoral, ridiculiza hechos que en la realidad pueden calificarse como delicados. La singularidad del filme de Tarantino es la rapidez con la cual lleva al espectador de un acontecimiento tenso a uno ridículo o absurdo. O de producir una escena trágica a una grotesca; por ejemplo, la escena del asesinato de Marvin o la sobredosis de Mia Wallace.

En este sentido, la ausencia de un narrador extradiegético imprime una suerte de relativismo a todos los acontecimientos del filme, ya que no hay una voz única que valide los sucesos como objetivos, sino cada acontecimiento se sustenta en la voz de los personajes narradores. En *Quentin Tarantino. Cine de reescritura*, Hernán Schelle indica:

Tarantino quería proceder narrativamente como lo hacía comúnmente un novelista: haciendo un libro dividido en capítulos en los cuales el que era protagonista en un episodio podía ser un personaje secundario en otro. De hecho, esa célebre y virtuosa estructura narrativa de *Tiempos violentos* no es muy diferente de la de infinidad de novelas clásicas del siglo XIX, lo que era atípico era esa modalidad de relato trasladada a una película (50).

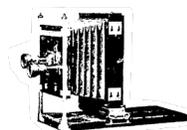
El sello característico de *Pulp Fiction* es la narración porque no hay una voz narrativa dominante en la historia. La mirada subjetiva se halla en tres sentidos: en el primero, cada personaje cuenta su historia y esto supone ya un sesgo personal, por ejemplo, cuando a Butch Coolidge antes de la pelea mediante un *flashback* recuerda la historia del reloj que le dejó su padre, pues para nadie es significativo ese reloj, ni siquiera lo fue para su novia a pesar de que él le solicitó guardarlo, no lo hizo porque no era importante para ella; el segundo sentido subjetivo consiste en que ninguna de las tres historias se presenta como eje principal, por tanto, no



predomina una voz monológica o un narrador omnisciente que dicte un deber ser y, en tercer lugar, en cada historia se presenta una misión insignificante o ambigua. Por ejemplo, la entrega del maletín, cuyo contenido es desconocido para el espectador, la orden que Marsellus le dio a Vincent de distraer a su esposa y organizar una salida, la instrucción que Marsellus Wallace le dio a Butch Coolidge de dejarse vencer en la pelea de box. Por lo tanto, no hay misiones extraordinarias, sino subjetivas e individualistas. Son misiones que se pueden finiquitar sin demasiado esfuerzo. En este sentido, la unidad del filme se presenta fragmentada y los intereses de todos los personajes son banales. Pareciera que la entrega del maletín pudiera ser importante, pero no se muestra el contenido de este y eso sugiere que pudo haber sido cualquier mezquindad. Entonces, cada personaje configura una parte importante del relato, todos integran la unidad del filme y en esa medida el modelo epistémico es subjetivo. Ya se han mostrado tres formas en cómo se presenta la subjetividad desde la estructura (orden de los acontecimientos) y desde el contenido (intereses personales en cada historia dentro del relato). Ya sea salvaguardar un maletín, recuperar un reloj u ocultar un delito. En esa medida se revela en doble sentido, la subjetividad, por un lado, en la estructura del filme y, por otro lado, en el contenido.

Para Foucault puede resultar peligroso que una sola figura decida qué es verdadero y qué falso, desde esta óptica la disposición del filme no favorece una sola perspectiva, sino cobra sentido únicamente ensamblando todas las historias. Tal como menciona Schell: “su ejercicio como cineasta consiste en unir puntos que parecen alejados pero que terminan formando piezas de un insospechado engranaje” (50). En *Pulp Fiction*, a diferencia del ejemplo Edipo Rey que usa Michel Foucault en la segunda conferencia del texto *La verdad y las formas jurídicas*, no hay una disposición del relato para perseguir un propósito magno, como en subsanar una peste que dicho sea de paso es un motivo de carácter político, en cambio en el filme cada historia se presenta un propósito a cumplir, pero éste no guarda una relación con lo político sino tiene que ver con un interés personal. Para Michel Foucault en *Hermenéutica del sujeto* el precepto socrático “conócete a ti mismo” refiere una segunda intención, tiene que ver con la responsabilidad de cada sujeto para hacerse cargo de sí mismo y esto supone un vínculo con un interés de carácter político. Esto último, de tomar como finalidad del arte una causa política, ya no pasa en el arte contemporáneo, clasificación en la cual ubicamos al filme de Quentin Tarantino. De acuerdo con Arthur Danto en *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*:

El mundo del arte de los setenta estaba lleno de artistas cuyos objetivos no tenían nada que ver con mover los límites o ampliar la historia del arte, y sí con poner a éste al servicio de metas personales o políticas. Los artistas tenían en sus manos toda la herencia de la historia del arte, incluida la historia de la vanguardia, que puso a disposición de ellos todas las maravillosas posibilidades que ella misma había elaborado

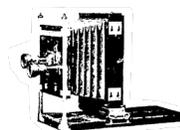


y que el modernismo hizo todo lo posible por reprimir. En mi opinión, la principal contribución artística de la década fue la aparición de la imagen «apropiada», o sea, el «apropiarse» de imágenes con significado e identidad establecidos y otorgarles nueva significación e identidad (37).

Pulp Fiction es una obra artística que se instaura en la década de los noventa, época en la cual el arte se libera de la presión de cumplir con una función puntual, a diferencia de otras épocas; por ejemplo, el arte de los sesenta y setenta se hallaba permeado por un interés fuertemente político, si bien es cierto que en los noventa los artistas también se interesaron por promover una conciencia política, ya comenzaba a desteñirse la idea de que el arte tuviera una incidencia poderosa en la realidad social o política, quizá uno de los artistas que lo notó fue Quentin Tarantino y prueba de ello es *Pulp Fiction*. Uno de los filósofos que destaca el clima artístico de la segunda mitad del siglo XX es Artur Danto, por eso vale la pena hacer una reflexión estética de la cinta con su filosofía del arte. En su obra, *Después del fin del arte*, en la introducción, el autor aclara la diferencia entre arte moderno, arte posmoderno y arte contemporáneo. Sólo nos interesa explicar la diferencia de arte moderno y contemporáneo para generar un contraste y ahondar en el arte contemporáneo, y luego señalar las características del filme de Quentin Tarantino. Artur Danto desliza la siguiente idea para aclarar en qué sentido se usa la palabra moderno y contemporáneo:

De la misma manera que «moderno» no es simplemente un concepto temporal que significa «lo más reciente», tampoco «contemporáneo» es un término meramente temporal que significa cualquier cosa que tenga lugar en el presente. [...] Creo que por mucho tiempo el arte «contemporáneo» fue simplemente el arte moderno que se está haciendo ahora. Moderno, después de todo, implica una diferencia entre el ahora y el antes: el término no se podría usar si las cosas continuaran siendo firmemente y en gran medida las mismas. [...] En mi opinión no designa un período sino lo que pasa después de terminado un relato legitimador del arte y menos aún un estilo artístico que un modo de utilizar estilos. Por supuesto hay arte contemporáneo de estilos no vistos antes, pero no quiero profundizar en el asunto en esta etapa de mi exposición. Sólo deseo alertar al lector de mi esfuerzo para trazar una distinción clara entre «moderno» y «contemporáneo» (32).

De acuerdo con el autor la diferencia se centra, más que en una técnica o en una categoría temporal se trata de un grado de conciencia diferente. Los artistas modernos no buscan representar la realidad tal y como es, como ocurre en otras épocas, sino que se quieren expresar desde el lenguaje del arte y no desde la mimesis. Afianzar diferencias para distinguir un modo de producir arte es posible sólo con el transcurrir del tiempo, para Danto, lo que ocurre es una suerte de desplazamiento donde el arte actual “siempre” se le establece como moderno por ser “nuevo” sin embargo,

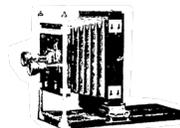


el arte que en algún momento fue denominado “nuevo”, ahora es contemporáneo no en un sentido estricto de la palabra que refiere a un mismo momento histórico; por ejemplo, no se refiere al siguiente uso: Lope de Vega es contemporáneo de Miguel de Cervantes, pues se sabe que ambos escritores vivieron durante los Siglos de Oro español y por eso son contemporáneos, por compartir una época. Ésta no es la forma en como Danto explica el término, sino de acuerdo con una forma particular de hacer arte, tal como reconocemos las características del arte moderno, también estamos aprendiendo a distinguir las características del arte contemporáneo:

En parte esto significa no pertenecer ya a un gran relato inscrito en algún sitio de nuestra conciencia que, entre la inquietud y el regocijo, marca la sensibilidad histórica del presente. Esto ayuda (si Belting y yo estamos en lo cierto) a definir una aguda diferencia entre el arte moderno y el contemporáneo, cuya conciencia, creo, comenzó a aparecer a mediados de los setenta. Ésta es una característica de la contemporaneidad (pero no de la modernidad) y debió de comenzar insidiosamente, sin eslogan o logo, sin que nadie fuera muy consciente de que hubiese ocurrido. El *Armory show* de 1913 utilizó la bandera de la revolución americana como lago para celebrar su repudio al arte del pasado. El movimiento dadaísta de Berlín proclamó la muerte del arte, pero deseó en el mismo póster de Raoul Hausmann una larga vida al «arte de la máquina de Tatlin». En contraste, el arte contemporáneo no hace un alegato contra el arte del pasado, no tiene sentido que el pasado sea algo de lo cual haya que liberarse, incluso aunque sea absolutamente diferente del arte moderno en general. En cierto sentido lo que define al arte contemporáneo es que dispone del arte del pasado (27).

Una vez aclarada la diferencia del arte moderno con el contemporáneo, se reconoce una característica y es que el arte del pasado queda al servicio del arte contemporáneo. Por ejemplo, en la cinta hay referencias de otros filmes, el filme se apoya en las creaciones de otros artistas del pasado, de ahí que, por ejemplo, Arthur C. Danto en *El abuso de la belleza* haga referencia a la *Caja brillo* del artista Russell Conner. El artista genera una obra a partir de otra que ya existía, *Lección de anatomía* de Rembrandt y añade un nuevo elemento que es una vulgar *Caja brillo* en lugar del cadáver que están observando los estudiantes. En *El abuso de la belleza*, el filósofo de arte reflexiona la posibilidad existencial de la obra en otro momento histórico y concluye que dicha obra sólo puede ser posible históricamente en la época contemporánea:

En este sentido de imposibilidad histórica, la *Caja Brillo*, aun siendo teóricamente posible como objeto, no era posible como arte mucho antes del momento de su realización. (Recordemos que la *Caja Brillo* estaba hecha de contrachapado industrial inexistente en 1864 y no digamos ya en 1664, y estaba pintada con tinta de



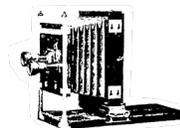
serigrafía, que casi con toda seguridad tampoco existía entonces. Los filósofos pasan por alto estas cuestiones sin pestañear cuando llevan a cabo esta clase de «experimentos mentales». Un objeto como el que conforma la *Caja Brillo* podría haber causado estupefacción, de modo parecido a los cocos hallados en las playas de Europa medieval) (18).

Siguiendo el planteamiento de Arthur Danto, pero aplicado a *Pulp Fiction*, el filme de Tarantino solamente pudo ser posible como obra cinematográfica porque, en primer lugar, se dispone abiertamente del arte del pasado y, en segundo lugar, no produce su obra cinematográfica desde una visión política o social, esta es una condición (el interés por una causa política) que ya no es necesaria en el arte contemporáneo, sin embargo, si algún creador de arte contemporáneo decide comulgar con una causa activista también es libre de pronunciarse políticamente desde la creación artística. En otras palabras, el artista contemporáneo gana libertad en cuanto a las técnicas, estilos, contenidos, temáticas etc. del arte que genera, puede hacer arte con crítica social o política o bien, prescindir de ella e interesarse en otras formas más triviales sin ningún empacho.

La manera en cómo se halla dispuesto el filme en todos los sentidos es a razón de la época en la que se suscribe, si bien, la forma en cómo se narra la historia no es nueva, los recursos en los que se apoya Tarantino corresponden a su momento, esto de acuerdo con el planteamiento epistémico y de acuerdo con la mirada subjetiva del relato. Tenemos, entonces, dos características del filme: la primera, la legitimación del modo en cómo se cuentan los sucesos del relato, explicamos que se hallan narrados de forma no lineal y no hay un narrador que domine en la historia. y la segunda, la normalización de servirse de técnicas o recursos de otros artistas sin que esto signifique falta de originalidad y legitimación de la obra artística, tal como ocurrió con *Caja brillo* del artista Russell Conner.

En cuanto a la segunda característica, la normalización de servirse de técnicas o recursos de otros artistas sin que esto signifique falta de originalidad y legitimación de la obra artística, la licencia de tomar recursos de otras obras artísticas sin la necesidad de respetar un estilo específico. Schell dice lo siguiente respecto a los préstamos que ha tomado Quentin Tarantino de otros artistas:

Una es Martin Scorsese. Del director italoamericano, Tarantino toma más que nada la forma de musicalizar: la utilización de una banda de sonido hecha de temas estilísticamente muy diferentes, el gusto por sorprender al espectador pasando abruptamente de una canción a otra, y la utilización frecuente de musicalización anempática (sobre todo en escenas de violencia). Más importante aún: tanto en Tarantino como en Scorsese se busca que la banda de sonido funcione por lo general como comentario (no pocas veces irónico) acerca de la situación que está viviendo cada persona. [...] También hay en Scorsese y Tarantino una forma de hacer que sus personajes



tomen las canciones como referencia para entender el mundo (15).

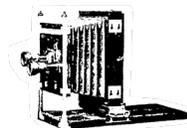
Esto lo podemos observar en la icónica escena cuando Mia y Vincent bailan la canción “You Never Can Tell” que es parte de un rock and roll creado en los años de la década de los sesenta. La música supone una referencia al pasado y, al mismo tiempo, la temática del lugar es una suerte de homenaje a la década de los cincuenta. Aparecen figuras emblemáticas del cine como Marilyn Monroe, James Dean, Buddy Holly, Jayne Mansfield, Mamie Van Doren, entre otros. Si bien, en la escena no hay un cambio abrupto de una canción a otra, tal como lo señala la cita anterior, sí hay un cambio abrupto de una escena a otra, ya que después del baile Mia sufre una sobredosis de cocaína y casi muere. El director consigue pasar de un momento agradable y ameno a uno tenso y peligroso. El autor goza de combinar diferentes géneros y llevar al espectador de una emoción a otra en poco tiempo, tal como señala Schell en *Quentin Tarantino: Cine de reescritura*:

Tarantino[...] suele tomar diferentes géneros y armonizarlos estilísticamente en una narración, trata de encajarlos y ver todo como una misma parte de un relato [...] *Tiempos violentos* incluyen un momento musical; en la película de Tarantino, ese momento tiene lugar porque dos personajes (Travolta y Thurman) se encuentran en un bar en el que los clientes realizan números musicales[...] O sea, Tarantino busca unificar todo tipo de estilos y géneros [...] trabaja, antes que nada, con un guion sólido y armado incluso desde los juegos del lenguaje. [...] En Tarantino [...] la idea es que uno sienta que existe un universo cosmogónico, perfectamente armado desde una construcción narrativa (19).

Una de las propiedades del arte contemporáneo es que puede hacer uso de técnicas anteriores y generar otra obra, no hay un rigor en cuanto al uso de los prestamos artísticos de obras de otras épocas, a diferencia, por ejemplo, del arte de vanguardia que buscaba superar al arte anterior. Los artistas contemporáneos no comulgan con esa idea. Ambos, tanto el arte de vanguardia como el arte contemporáneo se sirven del arte anterior, sin embargo, los artistas contemporáneos no guardan la presión de competir por una originalidad con lo contiguo. Respecto a esta idea Arthur Danto dice lo siguiente:

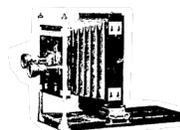
Pero ahora que se han roto esos tegumentos, ahora que al menos ha sido alcanzada la visión de una autoconciencia, esa historia ha concluido. Se ha liberado a sí misma de una carga que podrá entregar a los filósofos. Entonces los artistas se libraron de la carga de la historia y fueron libres para hacer arte en cualquier sentido que desearan, con cualquier propósito que desearan, o sin ninguno. Esta es la marca del arte contemporáneo y, en contraste con el modernismo, no hay nada parecido a un estilo contemporáneo (*Después del fin del arte* 37).

Esto significa que los artistas contemporáneos recogen los frutos de un proceso histórico y gracias a ello se adquiere un nivel de conciencia diferente al de otras



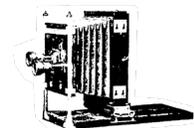
épocas, por esta razón es pertinente la visión de Michel Foucault, pues todo cambio epistemológico, implica un cambio estético. En este tenor, Tarantino rinde tributo al arte contemporáneo desde la visión estética porque en el traslape de la historia de Vincent Vega, Butch Coodge y Pumpkin, podemos observar que no hay un narrador dominante, ya que todas las voces son importantes para el relato, también se vale del arte del pasado, de recursos técnicos como la música, las referencias a la cultura pop, la naturaleza de las misiones de cada historia, son propósitos simples e individuales, así como el hecho de no vincular el contenido con temas políticos. En la cinta, también podemos observar rasgos epistémicos porque el relato no se narra desde la objetividad sino desde lo subjetivo y de nuevo, no se descalifica ninguna historia porque todas guardan una relación necesaria en el filme. En esta medida, la obra de Quentin Tarantino se puede tomar como un muy buen ejemplo de arte contemporáneo, particularmente la película que analizamos en el presente artículo. Señalamos con antelación que una de las diferencias entre el arte moderno y contemporáneo era que ambos se produjeron con un grado de conciencia diferente. Los artistas de arte contemporáneo se saben libres en cuanto al uso de técnicas, estilos, temáticas, etc. Tienen ante sí todo el arte que se ha producido en la historia para crear una obra.

Los artistas modernos en su momento se desligaron de producir arte mimético, por su parte, los artistas contemporáneos afianzaron libertad para crear desde una voz subjetiva, con la posibilidad de tomar todo lo que otros artistas emplearon en el pasado. Esta posibilidad se presenta a razón de una apertura y flexibilidad de la mirada subjetiva para valorar el conocimiento. Sin la perspectiva subjetiva como forma epistémica el arte contemporáneo no existiría. En este tenor, la película *Pulp Fiction* es relevante no sólo para la historia del cine sino también es un legado de una visión epistémica que cede el enfoque a una perspectiva subjetiva sin la intención de promover un discurso objetivo, ahí radica su vigencia en la actualidad. Esto convierte a este filme en una obra contemporánea y no sólo por el periodo histórico, por ello rememoramos y celebramos los 30 años de su estreno.



Bibliografía

- Assef, Jorge. “*Pulp Fiction*. Una interpretación sobre la subjetividad contemporánea”. *Ética y Cine Journal*, vol. 3, no. 1, 2013, pp. 21-25
- Danto, Arthur. *El abuso de la belleza: la estética y el concepto del arte*. Paidós, 2011.
- Danto, Arthur. *Después del fin del arte: el arte contemporáneo y el linde de la historia*. Paidós, 1999.
- Descartes, René. *Reglas para la dirección del espíritu. Investigación de la verdad por la luz natural. Discurso del método. Las pasiones del alma. Tratado del hombre*. Gredos. Madrid, 2011.
- Felshin, Nina. “¿Pero esto es arte? El espíritu del arte como activismo”. *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*, editado por Marcelo Expósito. Salamanca. Ediciones de la Universidad de Salamanca, 2001, pp.73-93.
- Flores, Xavier. *Las narrativas modulares como apoyo para la construcción de un guion que cuenta varias historias en un mismo relato*. Tesis de Licenciatura, Universidad de Cuenca, 2021.
- Foucault, Michel. *Hermenéutica del sujeto*, edición y traducción de Fernando Álvarez-Uría. La piqueta, 1994
- Foucault, Michel. *La verdad y las formas jurídicas*. [Disponible en el sitio web: La Verdad Y Las Formas Jurídicas. Foucault, Free Download, Borrow, and Streaming. Internet Archive].
- Genette, Gérard. *Figura III*. Lumen, 1989.
- Schell, Hernán. *Quentin Tarantino: cine de reescritura*. Ártica, 2001.
- Wolfenzon, Carolyn. “El cine de Quentin Tarantino en Julián Herbert: la estética del límite”. *A contracorriente. Una revista de estudios latinoamericanos*, vol. 16, no. 3 (2019) pp. 359-374.



Los Caminantes Blancos en *Canción de Hielo y Fuego* y *GOT*. Análisis de la estructura dramática

Fabiola Reyes Galván
Universidad Intercultural del Estado de México
reyesfabiola422@gmail.com
Roberto Alejandro Hernández Morales
Universidad Intercultural del Estado de México
roberto.hernandez@uiem.edu.mx
Artículo recibido: 30/08/24
Artículo aceptado: 01/11/24

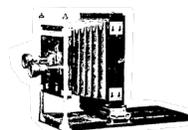
Resumen

El siguiente documento pretende analizar desde los elementos del paradigma de estructura dramática, la saga literaria *Canción de Hielo y Fuego*, así como la serie *Game Of Thrones*, mediante los aportes de Maza Pérez y Cervantes de Collado, esto con el fin de comparar como se narra la historia de los caminantes blancos. En ese sentido, en el primer subtema se define el paradigma de estructura dramática, en el segundo se identifican los elementos de este paradigma en la saga *Canción de Hielo y Fuego* desde la historia de los caminantes blancos, y en el tercero se hace lo mismo, pero desde la serie *Game Of Thrones*. Finalmente se concluye comparando los elementos del paradigma de estructura dramática, explicando en que partes coinciden las obras ya antes mencionadas; con la finalidad de entender cómo el producto audiovisual se adapta, sufre cambios además de identificar en qué parte se realizaron estos.

Palabras clave: Paradigma de estructura dramática, *Canción de Hielo y Fuego*, *Game Of Thrones*, análisis comparativo, adaptación.

Abstract

The following document aims to analyze from the elements of the dramatic structure paradigm, the literary saga *A Song of Ice and Fire*, as well as the series *Game Of Thrones*, through the contributions of Maza Pérez and Cervantes de Collado, this to compare how tells the story of the white walkers. In that sense, in the first subtheme the paradigm of dramatic structure is defined, in the second the elements of this paradigm are identified in the *A Song of Ice and Fire* saga from the history of the white walkers, and in the third the same is done, but from the *Game of Throne* series.



Finally, it is concluded by comparing the elements of the dramatic structure paradigm, explaining in which parts the aforementioned works coincide; in order to understand how the audiovisual product adapts, undergoes changes and identify where these were made.

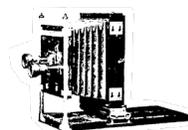
Keywords: Paradigm of dramatic structure, *Song of Ice and Fire*, *Game of Thrones*, comparative analysis, adaptation.

Introducción

Game Of Thrones es una serie que está situada en el poniente de *Westeros* y desarrollada en un ambiente medieval, donde se disputa el poder y el trono de hierro. Esta historia comienza con la visita del Rey Robert Baratheon a Winterfell ubicado en el norte, el Rey va en busca de Eddard Stark lord de Winterfell y quien tiene contacto directo con la guardia nocturna. La guardia nocturna es quien vela por la seguridad de todo *Westeros*, pues tiene luchas constantes con los hijos de la noche que son personas que viven al otro lado de la muralla, así como los caminantes blancos que son muertos vivientes dirigidos por un rey que busca tener el control del reino y acabar con los vivos, por lo que la guardia nocturna tiene como deber proteger a los siete reinos de dicha amenaza.

En este hilo de ideas, el presente trabajo tiene como objetivo definir el paradigma de estructura dramática, mediante la propuesta teórica de Maza Pérez y Cervantes de Collado (1994), para posteriormente analizar desde el paradigma de estructura dramática la saga *Canción de Hielo y Fuego* y la serie *Game Of Thrones* desde la historia de los caminantes blancos. Asimismo, se planteó la pregunta de investigación: ¿En qué elementos del paradigma de estructura dramática coinciden la saga *Canción de Hielo y Fuego* de la serie *Game Of Thrones* desde la historia de los caminantes blancos? Cuya hipótesis es: Los elementos del paradigma de la estructura dramática que coinciden en la saga *Canción de Hielo y Fuego* y de la serie *Game Of Thrones* desde la historia de los caminantes blancos son: Establecimiento de la acción: donde se cuenta el origen de los caminantes blancos, confrontación: donde se cuenta cómo surge el Rey de los caminantes blancos, y resolución: donde se cuenta como mueren los caminantes blancos.

Este texto se conforma de cuatro apartados: 1) conceptualización del Paradigma de Estructura Dramática desde los autores Maza Pérez y Cervantes de Collado (1994), 2) Análisis del Paradigma de estructura dramática desde la saga *Canción de Hielo y*



Fuego a partir de la historia de los caminantes blancos y; 3) Análisis del Paradigma de estructura dramática de la serie *Game Of Thrones* desde la historia de los caminantes blancos y 4) Conclusiones.

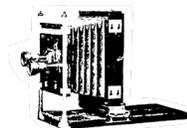
1. Paradigma de Estructura Dramática

La estructura dramática es entendida como la manera en la cual se organizan o estructuran los contenidos narrativos de un relato. De acuerdo con Maza Pérez y Cervantes de Collado (1994), el paradigma de estructura dramática es aquel que permite dividir o crear una historia en puntos específicos, en los cuales ocurrirán una serie de hechos. Este paradigma se compone de tres etapas: Establecimiento de la Acción, Confrontación y Resolución.

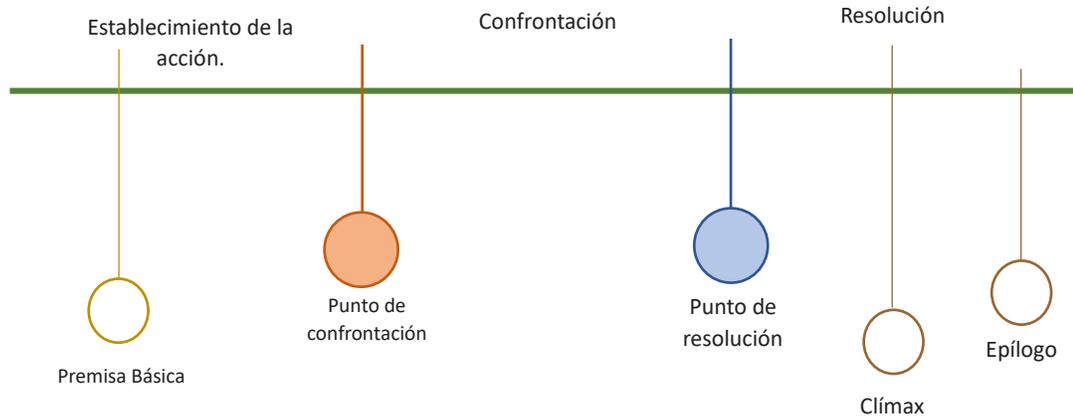
Establecimiento de la acción: en esta etapa se realiza el planteamiento de la historia; en este punto se presentan los personajes principales. El establecimiento de la acción cuenta con una premisa básica: “Es la escena donde el personaje principal tiene el primer contacto con lo que será el motivo del conflicto principal de la historia.” (Maza y Cervantes 41). Cabe mencionar que esta etapa termina en el punto de confrontación.

Confrontación: En esta segunda fase se presenta el desarrollo del conflicto de la historia, se busca narrar cómo transcurre la vida del personaje principal y cómo su vida va dando giros inesperados. La Confrontación inicia en el punto de confrontación y “... es la escena en la que el personaje principal se ve involucrado directamente con el conflicto principal de la historia...” (Maza y Cervantes 42) En este punto la vida del personaje principal tiene cambios y va en direcciones inesperadas, esta etapa empieza en el punto de confrontación y termina en el punto de resolución. El punto de resolución es la escena donde el personaje principal encuentra la clave para resolver el problema principal.

Resolución: el personaje va encontrando una serie de respuestas para poder solucionar el conflicto principal y es de ahí de donde parte esta última etapa, en la cual se busca solucionar el conflicto. Esta fase comienza en el punto de resolución, el cual es “... la escena donde el personaje principal encuentra la clave para resolver completamente el conflicto principal...” (Maza y Cervantes 44) Después del punto de resolución existe el clímax, el cual es “... la escena donde el conflicto se resuelve de manera definitiva, por lo general el conflicto comienza a solucionarse en el punto de resolución ...” (Maza y Cervantes 45) En este punto se espera que los espectadores crean que la solución del conflicto suceda, pero hay ocasiones donde se deja inconcluso evitando el final tradicional. Por último, se encuentra el epílogo, el cual se entiende como la parte narrativa donde el personaje principal vuelve a una tranquilidad temporal.



Esquema 1: Esquema Paradigma de estructura dramática, Maza y Collado, 1994.



2. Paradigma de Estructura Dramática desde la Historia de los Caminantes Blancos en la saga literaria *Canción de Hielo y Fuego*

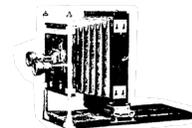
En este segundo apartado se pretende identificar los elementos del paradigma de estructura dramática dentro de la saga de libros *Canción de Hielo y Fuego*, desde la historia de los Caminantes Blancos. En ese sentido la saga se compone de cinco libros publicados que son *Juego de Tronos*, *Canción de Hielo y fuego* (1996), *Choque de reyes* (2012), *Festín de Cuervos* (2012), *Danza de Dragones* (2012) y dos próximos a ser publicados que son *Vientos de Invierno* y *Sueño de Primavera*, de los cuales solo se retoman para este proyecto solo los dos primeros tomos.

a) Establecimiento de la Acción:

Siguiendo con Maza Pérez y Cervantes de Collado (1994), se entiende como la etapa en la que se plantea el inicio de la historia y donde se dan a conocer a los personajes principales; está conformada por la premisa básica que es la escena donde el personaje principal tiene el primer contacto con lo que será el motivo del conflicto de la historia. El establecimiento de la acción culmina en el punto de confrontación.

Premisa Básica:

[...]ya —instó Gared mientras los bosques se tornaban más y más oscuros a su alrededor—. Los salvajes están muertos. —¿Te dan miedo los muertos? —preguntó Ser Waymar Royce, insinuando apenas una sonrisa. —Los muertos están muertos —contestó Gared. No había mordido el anzuelo. Era un anciano de más de cincuenta años, y había visto ir y



venir a muchos jóvenes señores—. No tenemos nada que tratar con ellos. —¿Y de veras están muertos? —preguntó Royce delicadamente—. ¿Qué prueba tenemos? —Will los vio —respondió Gared—. Si él dice que están muertos, no necesito más pruebas... (Martin, *Juego de Tronos*, 11)

En esta primera parte del libro se hace una primera mención de los caminantes blancos, creídos muertos y que puede estar en duda la veracidad; en esta primera parte de la premisa básica es donde comienzan a salir a la luz los caminantes blancos, pues el miedo de los guardias nocturnos es que estas historias sean reales.

Will divisó un movimiento por el rabillo del ojo. Unas sombras claras se deslizaban entre los árboles. Giró la cabeza y vio otra sombra blanca en la oscuridad. Desapareció al instante (Martin, *Juego de Tronos*, 18).

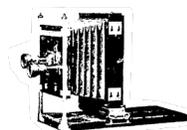
En esta segunda parte, que también forma parte de la premisa básica se comienza a sentir la presencia de los caminantes, pero los guardias no están seguros de que sean ellos, pues solamente se ven como sombras entre la niebla y se siente cada vez un frío más helado, esta se puede decir es donde culmina la premisa básica, para dar paso al punto de confrontación.

Punto de Confrontación:

Una sombra surgió de la oscuridad del bosque. Se alzó ante Royce. Era alta, tan dura y flaca como los huesos viejos, con carne pálida como la leche. Su armadura parecía cambiar de color cada vez que se movía; en un momento dado era blanca como la nieve recién caída, a la siguiente negra como las sombras, o salpicada del oscuro verde grisáceo de los árboles. Con cada paso que daba, los juegos de luces y sombras danzaban como la luz de la luna sobre el agua. (Martin, *Juego de Tronos*, 18)

La cita anterior es el punto de confrontación ya que es aquí cuando la guardia nocturna tiene contacto ya con los caminantes blancos. Los guardias se impactan por la apariencia que tienen, pues pasaron muchos años para que pudieran volver a ver un caminante blanco y dejar de pensar que solo eran historias; en este punto los guardias nocturnos tienen frente a ellos un gran problema, que creyeron que jamás fuera cierto.

Will le vio los ojos; azules, más oscuros y azules que ningún ojo humano, de un azul que ardía como el hielo. Miró la espada temblorosa sobre la cabeza de Sir Waymar y vio cómo la luz de la luna fluía por el metal. Durante un instante, se atrevió a albergar esperanzas. Salieron de entre las sombras en silencio, todos idénticos al primero. Eran tres... cuatro...



cinco... Quizá Sir Waymar llegó a sentir el frío que emanaba de ellos, pero no los vio, no oyó cómo se aproximaban. (Martin, *Juego de Tronos*, 19)

Los guardias se impactaron al ver la apariencia que tenían los caminantes, pues realmente eran muertos vivientes con la apariencia blanca y hacían sentir aún más el viento helado del norte, con cada paso que retrocedían poco a poco iban apareciendo más y más caminantes, ellos jamás creyeron ver eso y no sabían si vivirían para contarlo.

Estas dos últimas partes del libro nos permiten ver dos elementos importantes dentro del paradigma de estructura dramática y especialmente aportando al establecimiento de la acción, que es la premisa básica y el punto de confrontación, que es el primer encuentro y primer el contacto con los caminantes blancos; este primer apartado culmina en el punto de confrontación el cual da paso al inicio de la confrontación real, por lo menos con los personajes llamados caminantes blancos.

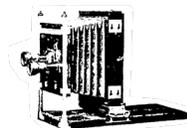
b) Confrontación: Se entiende como el desarrollo del conflicto principal, comienza en el punto de confrontación donde el personaje comienza a enfrentarse al problema, pero aún no tiene solución de él, hasta el punto de resolución, que es donde termina esta etapa y donde ya comienza a encontrar respuestas a su conflicto o se le presentan las claves para resolverlo.

Si fuera una niña no sería tan grave, la dejaría crecer unos años antes de casarse con ella. Pero Nella dice que va a ser niño, y ella ha tenido seis, entiende de estas cosas. Los niños los entregan a los dioses cuando viene el frío blanco, y últimamente viene mucho. Por eso empezó a entregarles las ovejas, aunque le gusta el cordero. Pero ya no quedan ovejas, y luego serán los perros, y luego... — Bajó los ojos y se acarició el vientre. Jon recordó que en el Torreón de Craster no había visto niños, ni tampoco hombres aparte del propio Craster. —¿Qué dioses? —Los dioses fríos —dijo—. Los de la noche. Las sombras blancas. (Martin, *Choque de reyes*, 346)

Los integrantes de la guardia nocturna comienzan a creer en las historias contadas por sus cuidadoras y ancianas de la infancia, pues con lo que la chica les dijo al respecto del casamiento con sus propias hijas comenzó a recordar todas aquellas historias que le contaban del Amo del Torreón de Craster, poco a poco fueron siendo ciertas.

Punto de Confrontación:

En Invernalía, una de las sirvientas nos contaba historias —siguió Jon—. Decía que había mujeres salvajes que yacían con los Otros y daban a luz a niños medio humanos. —Cuentos de viejas. ¿Acaso Craster no te parece humano? «No, ni lo más mínimo.» —Entrega a



sus hijos varones al bosque. —Sí —dijo al final de un largo silencio. —Sí —graznó el cuervo—. Sí, sí, sí. —¿Lo sabíais? —Smallwood me lo dijo. Hace mucho tiempo. Todos los exploradores lo saben, aunque pocos quieren hablar de ello. —¿Lo sabía mi tío? —Todos los exploradores —repitió Mormont—... (Martin, *Choque de reyes*, 350)

La verdad sale a la luz y todas las especulaciones son ciertas, pues los caminantes nunca dejaron de existir, solo se mantenían alejados de las aldeas por las ofrendas que recibían y porque se mantenían escondidos, esperando la hora de salir para cumplir su objetivo reuniendo muertos y haciendo más grande el ejército.

c) Resolución: La resolución es entendida como la etapa donde el conflicto por fin tiene solución; comienza en el punto de resolución, pasando por el clímax y terminando en el epílogo; en esta etapa los caminantes blancos son destruidos, pues encontraron la manera de terminar con ellos de manera definitiva.

Punto de Resolución:

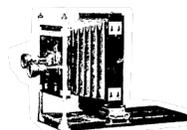
—Los salvajes queman a sus muertos. Eso siempre lo hemos sabido. Ojalá les hubiéramos preguntado por qué cuando aún había a quién preguntárselo. Jon Snow recordó al espectro que se había levantado, con los ojos de un azul brillante en el rostro blanco y muerto. Él sabía por qué, no le cabía duda. —Ojalá los huesos hablaran —gruñó el Viejo Oso (Martin, *Choque de reyes*, 198).

En este párrafo anterior se comienzan a ver las posibilidades de cómo acabar con los caminantes blancos o de evitar que los muertos recientes no se conviertan en caminantes y es quemando sus cadáveres; este punto de resolución permite encontrar una posible solución al conflicto.

Clímax: el clímax se entiende como la escena en la cual se resuelve completamente el conflicto, esta etapa comienza en el punto de resolución que le da final a la confrontación; comúnmente el clímax tiene las escenas más emocionantes, pues en el final pueden suceder cosas imprevistas o se puede tener un final inesperado.

Gracias a los hijos del bosque, los primeros hombres de la Guardia de la Noche se unieron y lograron salir vencedores en la Batalla por el Amanecer, el combate que rompió el interminable el invierno... (Martin, *Juego de Tronos*, 31)

La unión de los salvajes y los aliados de los guardias nocturnos permitió ganar la batalla, pese a que perdieron a muchos de sus guerreros lograron vencer



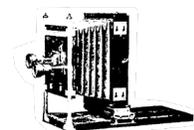
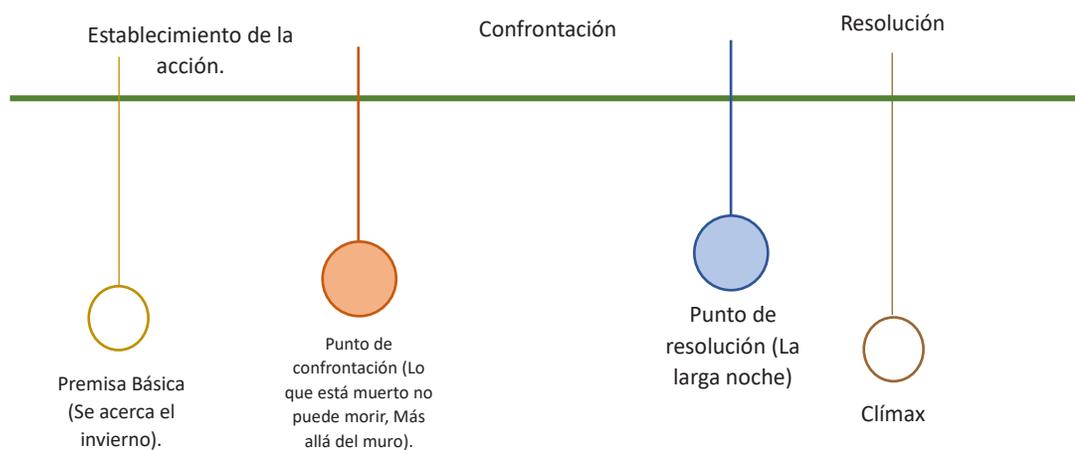
a los caminantes blancos y culminar con el terror del norte y que al final también permitió la unión de pueblos que por años fueron enemigos; la larga noche fue una batalla muy agotadora y duradera, pero al final hubo una gran esperanza de vida.

Epílogo: es entendido como la tranquilidad después de la tormenta, es decir, aunque el conflicto fue difícil de solucionar siempre habrá una solución; el epílogo en esta última parte muestra que a pesar de haber temido por años a los caminantes blancos al final hubo una solución al temor y lo enfrentaron para poder tener calma en sus vidas.

[...] seis mil años más tarde (ocho mil según la Verdadera historia), el Muro erigido en defensa de los reinos de los hombres sigue al mando de los hermanos juramentados de la Guardia de la Noche, y hace muchos siglos que nadie ha visto a los Otros ni a los hijos del bosque... (Martin, *Juego de Tronos*, 32)

Al final de la batalla los salvajes pudieron regresar al bosque y vivir libres y no solo los salvajes, si no que los miembros de la guardia nocturna también se sintieron o se vieron libres, pues ya no había más que proteger pues las alianzas con los salvajes y con las otras casas dio paz por muchos años y una vida libre de miedos, esta sería una historia que trascendería por generaciones.

Esquema 4: Esquema Paradigma de estructura dramática con respecto a los caminantes blancos en la saga *Canción de Hielo y Fuego*, Elaboración propia con base en Maza Pérez y Cervantes de Collado, 2024.



Una vez que se ha analizado el paradigma de estructura dramática desde los libros *Juego de tronos* (1996) y *Choque de reyes* (1998) de la Saga Literaria *Canción de Hielo y fuego* se pasa al análisis del mismo paradigma, pero desde la serie televisiva *Game Of Thrones* para presentar las escenas donde se encuentran estos elementos de paradigma.

3. Paradigma de Estructura Dramática desde la Historia de los Caminantes Blancos en la serie Game Of Thrones

a) **Establecimiento de la Acción:** este primer apartado en la serie se encuentra presente en la primera temporada del año 2011, en el primer episodio llamado “Se acerca el invierno” en la secuencia que va del minuto 00:04:09 al 00:15:09, donde hacen una primera aparición los caminantes blancos, en este primer episodio se da un pequeño contexto del conflicto y se presentan a los personajes.

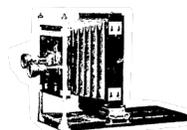
Premisa básica: la premisa básica se encuentra en este mismo capítulo “Se acerca en invierno” en la secuencia que va del minuto 00:04:09 al 00:8:38 cuando se ve por primera vez a los caminantes blancos matando a uno de los integrantes de la guardia nocturna. La aparición de los caminantes blancos se ve cuando tres guardias nocturnos salen al otro lado de la muralla en busca de un grupo de salvajes, pero lo único que encuentran son una aldea donde todos están muertos, permitiendo así observar como un caminante blanco mataba a uno de los 3 guardias, lo que permitió a los otros dos correr, pero a pesar de eso los caminantes blancos los alcanzaron y le perdonaron la vida a uno para que fuera con el lord de Winterfell a dar la noticia de que los caminantes blancos habían vuelto y que ya no solo eran una historia.

Punto de Confrontación:

Esta parte sucede en la temporada 1 capítulo 1 “Se acerca el invierno” en la secuencia que va del minuto 00:10:22 al 00:15:09, el sobreviviente de la guardia nocturna corre sin parar a Winterfell para dar la noticia a los Stark de la aparición de los caminantes blancos; al llegar frente a lord Stark lo detienen, pues al desaparecer del perímetro de la guardia se consideró un fugitivo y un traidor hacia su juramento con la hermandad. Pese a lo que le dijo al lord, él acepto ser decapitado, pues jamás rompió el juramento y lamenta la muerte de sus compañeros, Stark no tiene tiempo de historias de ancianos, pues su preocupación está en la llegada del Rey Robert a su casa.

b) **Confrontación:** Dentro de este punto hay dos episodios en los que hacen aparición los caminantes blancos, los cuales son: La noche aterriza y Más allá del muro.

Punto de confrontación: Dentro de la serie se encuentra en la temporada 2 capítulo 2 del año 2012 titulada “La noche aterriza” en la secuencia que va del minuto 00:49:57 al 00:52:08, en los últimos minutos de este capítulo se puede



observar cómo los caminantes blancos aceptan ofrendas de vida de la aldea de Craster. En este capítulo, que forma parte de la confrontación se puede ver cómo uno de los caminantes blancos hace una visita nocturna muy cerca de la aldea de Craster, con el fin de obtener un sacrificio de vida; cabe mencionar que los sacrificios solo deben hacerse si son niños varones en las noches del frío blanco.

Punto de Resolución: Para este punto se presenta la temporada 7 en el capítulo 6 nombrado “Más allá del muro” del año 2017, se nos presentan dos confrontaciones con los caminantes blancos; el primer enfrentamiento va de la secuencia 00:30:06- 00:31:37, es cuando un jefe del Rey de la noche lleva a un pequeño grupo de muertos vivientes; los guardias nocturnos crean una trampa para poder atrapar a uno de los caminantes y llevarlo frente a la reina Cersei Lannister, con el objetivo de hacer una pausa a su guerra para derrotar a los caminantes blancos; hay un pequeño enfrentamiento entre los guardias y los caminantes, donde Jon Snow descubre la manera de poder acabar con los caminantes blancos y es matando al Rey de la noche.

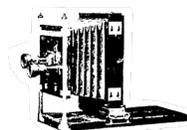
El segundo enfrentamiento va de la secuencia 00:31:46- 00:40:41 y de la secuencia 00:44:01- 01:08:40, donde después de derrotar a ese pequeño grupo y poder capturar a uno de los caminantes el caminante comienza a gritar muy fuerte, lo que hace que todo el ejército de los caminantes blancos vayan a su ayuda; mientras van corriendo por el hielo, este se rompe y varios de los caminantes caen en el agua, lo que los detiene en seguir para salvar al caminante; después de varias horas el hielo se vuelve a poner duro y así los caminantes blancos pueden seguir con su objetivo que es matar a los guardias y salvar a su amigo.

Cuando ya estaban a punto de rescatar al caminante aparece la madre de dragones Daenerys Targaryen con sus 3 dragones (Viserion, Rhaegal y Drogon) para salvar a los guardias, pero el Rey de la noche aprovecha la presencia de los dragones, para mostrarles el gran poder que tiene, pide a uno de sus ayudantes una lanza, la cual usa para matar al dragón Viserion. Después de la muerte de este dragón suben los guardias nocturnos al lomo de Drogon y vuelan rumbo a la muralla; después de que se fueron, el Rey de la noche ordena a su ejército sacar al dragón Viserion de la profundidad del agua, lo que nos permite ver cómo lo revive para volverlo parte de su ejército.

c) **Resolución:** En esta última etapa se pretende analizar la temporada 8 capítulo 3 del año 2019 nombrado “La larga Noche” que va de la secuencia 00:01:53- 01:16:33, donde sucede el enfrentamiento final de los caminantes blancos con los guardias nocturnos por el poder del reino; este último capítulo nos permite entender varios puntos, cómo fue creado el Rey de la noche, quién es el Rey de la noche y la manera en la cual puede ser destruido el Rey de la noche.

Punto de Resolución:

Este capítulo comienza en la secuencia que va del 00:4:18- 00:33:07 cuando



el ejército conformado por las casas aliadas a los Stark, los salvajes, los immaculados y los Dothraki comienzan a formar sus tropas en espera de los caminantes blancos, tendiéndoles una trampa. Al mismo tiempo Bran se sumerge en sus visiones para ver quién y cómo pueden matar al Rey de la noche quien va por él, porque sabe su historia.

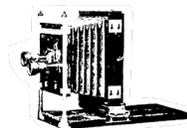
Clímax: Sucede en la secuencia que va del 00:11:12- 01:15:55 donde el Rey de la noche manda a su ejército mientras él vuela en Viserion en busca de Bran para evitar que descubra como puede ser derrotado; en la búsqueda del Rey de la noche por hallar a Bran, tiene un primer enfrentamiento de dragones con Daenerys Targaryen montada en Drogon y Jon Snow montado en Rhaegal, quienes buscan tirarlo del dragón para así acabar con él; el Rey logra escapar entre la niebla con Viserion e ir en busca de Bran, al llegar a donde se encuentra Bran se da cuenta que le tenían una trampa, para poder retenerlo, y así acabar con él; lo que se muestra es que su ejército de caminantes va tras él rodeando al ejército Greyjoy, destruyéndolo y permitiendo al rey llegar a Bran para terminar con su vida. Por la espalda Arya Stark aparece para salvar la vida de su hermano, pero el Rey la toma en el aire ahorcándola, lo que permite a Arya soltar su daga, agarrarla con la mano contraria y clavársela al Rey, acabando así con él y todo su ejército.

Este último capítulo nos permite visualizar la última etapa de la estructura dramática, que es la resolución del problema, en este caso terminar con los caminantes blancos y con su Rey principalmente. Al final del capítulo que va de la secuencia 01:16:07- 01:25:10 se puede ver cómo está todo el ejército destruido y cómo quedan todo Winterfell y la muralla devastados; el ejército de la guardia y los aliados no tienen tiempo para descansar, pues mientras luchaban con los caminantes blancos el ejército de Cersei Lannister va camino a destruirlos, rompiendo así el trato que había hecho de poner tregua mientras acababan con los caminantes.

Epílogo: Sucede en la temporada 8 episodio 6 del año 2019 de la secuencia 00:45:31- 01:17:10, Bran Stark el cuervo de los tres ojos es el nuevo rey, el norte se dividió del reino, siendo así Sansa Stark la reina del norte, manteniendo la paz del reino; Jon se fue al otro lado de la muralla con los salvajes que volvieron a sus tierras.

4) Conclusiones

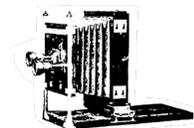
La pregunta de investigación con la que trabajo esta indagación es: ¿En qué elementos del paradigma de estructura dramática coinciden la saga *Canción de Hielo y Fuego* de la serie *Game Of Thrones* desde la historia de los caminantes blancos? A continuación, se presenta el cuadro de los resultados de este trabajo:



Cuadro 1: Comparación del paradigma de estructura dramática de la Saga *Canción de Hielo y Fuego* y *Game Of Thrones*, Elaboración propia, 2024.

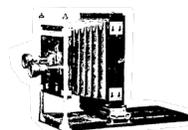
Paradigma de Estructura Dramática	Saga Canción de Fuego y Hielo	Game Of Thrones
Establecimiento de la acción	✓	✓
Premisa básica	X	X
Confrontación	X	X
Punto de confrontación	X	X
Resolución	X	X
Punto de resolución	X	X
Clímax	X	X
Epilogo	X	X

Por lo anterior solo hay un elemento en el cuál las historias tienen similitud y es en el elemento de establecimiento de la acción, pues ambas historias comienzan con tres guardias hablando de los caminantes blancos como un rumor. Cabe mencionar que en la serie televisiva la historia, que es una adaptación, va de manera más adelantada con respecto a la obra literaria, además de que en la obra literaria existe una amplia descripción de los sucesos que ocurren en el desarrollo de la historia. Por otra parte, las narrativas no coinciden ni en la etapa de confrontación, ni en la etapa de resolución.



Obra consultada

- “Episodio 1: Se acerca el invierno”. *Game Of Thrones*, la serie, dirigida por David Benioff D. B. Weiss Carolyn Strauss Frank Doelger Bernadette Caulfield George R. R. Martin, actuaciones de Emilia Clarke e Kit Harington, puntos de encuentro, 2011.
- “Episodio 2: La noche aterriza” *Game Of Thrones*, la serie, dirigida por David Benioff D. B. Weiss Carolyn Strauss Frank Doelger Bernadette Caulfield George R. R. Martin, actuaciones de Emilia Clarke e Kit Harington, puntos de encuentro, 2012.
- “Episodio 6: Más allá del muro” *Game Of Thrones*, la serie, dirigida por David Benioff D. B. Weiss Carolyn Strauss Frank Doelger Bernadette Caulfield George R. R. Martin, actuaciones de Emilia Clarke e Kit Harington, puntos de encuentro, 2017.
- “Episodio 3: La larga noche”. *Canción de hielo y fuego* la serie, dirigida por David Benioff D. B. Weiss Carolyn Strauss Frank Doelger Bernadette Caulfield George R. R. Martin, actuaciones de Emilia Clarke e Kit Harington, puntos de encuentro, 2019.
- Garza Díaz Ekaterina “Lenguaje cinematográfico, femineidad y otras normalidades en el capitalismo. Un análisis feminista del primer capítulo de Game of Thrones”. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2023.
- Gutiérrez, Nayla Berenice, and María Belén Jones. “Cómo armar las distintas piezas del trono: repaso y perspectivas sobre el trabajo integrador “Estrategias hegemónicas en la lucha por el Trono del Hierro. Análisis de las narrativas en *Game of Thrones*”. *Actas de Periodismo y Comunicación Social 7* (2021).
- Martin, George RR. *Juego de tronos* (Canción de hielo y fuego 1): La inspiración para la serie original de HBO®. Vol. 1. Plaza Janés, 2014
- Martin, George RR. *Choque de reyes* (Canción de hielo y fuego 2): La inspiración para la serie original de HBO®. Vol. 2. Plaza Janés, 2014.
- Maza, Maximiliano, and Cristina Cervantes de Collado. *Guión para medios audiovisuales: cine, radio y televisión*. Pearson, 1994.
- Ramos Barragan, Daniel. “Un modelo híbrido: análisis de la estructura narrativa del videojuego The Witcher 3.” (2024).



La otredad, el viaje y la finalidad del mensaje en *El club de la pelea* y “El final de una lucha”

Jazmín Andrea Aragón Ortiz
Lic. Letras Españolas, UACH
jazmin.a.aragon@gmail.com
Artículo recibido: 28/08/24
Artículo aceptado: 03/11/24

Resumen

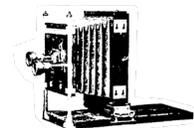
Se presenta un estudio comparativo entre las obras de Amparo Dávila, el cuento “El final de una lucha”, y la película del director David Fincher *El club de la pelea*, que a su vez está basada en la novela homónima de Chuck Palahniuk. Esto con el fin temático que señala Armando Gnisci de encontrar e interpretar las diversas variaciones y metamorfosis del tema a través del tiempo, así como las orientaciones contextuales históricas, ideológicas e intelectuales, y evidenciar la adaptación de los elementos constitutivos del tema a las transformaciones de las ideas y las costumbres que son de carácter dinámico y evolutivo. Se pretende abordar asimismo la idea de la otredad en los personajes.

Palabras clave: Amparo Dávila, “El final de una lucha”, *El club de la pelea*, viaje, otredad.

Abstract

A comparative study is presented between the works of Amparo Dávila, the short story, *El final de una lucha*, and the film by director David Fincher, *Fight Club*, which in turn is based on the novel of the same name by Chuck Palahniuk. This with the thematological purpose that Armando Gnisci points out of finding and interpreting the various variations and metamorphoses of the theme over time, as well as the historical, ideological and intellectual contextual orientations, and demonstrating the adaptation of the constituent elements of the theme to the transformations of ideas and customs that are dynamic and evolutionary in nature. It is also intended to address the idea of otherness in the characters.

Keywords: Amparo Dávila, “El final de una lucha”, *Fight club*, travel, otherness.



Introducción

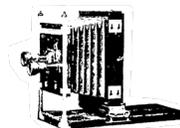
En el presente trabajo se planea empatar el tema del desdoblamiento de personalidad, encontrado en el cuento de Amparo Dávila, “Final de una lucha”, y en la película de David Fincher, *El club de la pelea*, que a su vez está basada en la novela homónima de Chuck Palahniuk. Esto con el fin temático que señala Armando Gnisci de encontrar e interpretar las diversas variaciones y metamorfosis del tema a través del tiempo, así como las orientaciones contextuales históricas, ideológicas e intelectuales, y evidenciar la adaptación de los elementos constitutivos del tema a las transformaciones de las ideas y las costumbres que son de carácter dinámico y evolutivo. El cuento (Dávila, *Cuentos reunidos*, 48) es de la autora zacatecana nacida en 1928 y cuya publicación fue en 1964, mientras que la película es de producción estadounidense y del año de 1999; sin embargo existe una conexión directa de elementos clave que empatan el tema de desdoblamiento de personalidad.

La “nouvelle critique” que se menciona en *Temas y mitos literarios* (Armando Gnisci), da pie a identificar este tema y su función clave del proceso interpretativo en la obra literaria y en la obra cinematográfica, como un elemento de vital importancia alrededor del cual se despliegan las profundas dinámicas de significación del imaginario del autor. Por ejemplo, a través de la lectura del cuento, se puede interpretar que Dávila, mediante su protagonista Durán, muestra un mundo interno perturbado que aparentemente ha superado. Sin embargo, como se verá más adelante, este mundo regresa, presentando una imagen individualizada; por otra parte, lo que hace el director David Fincher con su protagonista, es más una crítica social al consumismo, que un trastorno interno. De este modo, el tema cobra un carácter polisémico que menciona Armando Gnisci, y que hace referencia a la pluralidad de significados de un mismo mensaje.

Vale la pena mencionar el viaje de los personajes, no tanto en el sentido literal de desplazamiento, sino el sentido metafórico y alegórico del término, del cual, ambos experimentarán una partida de su punto inicial y que se irá alimentando de sus propias experiencias hasta el final de cada una de sus historias para convertirlos más adelante en alguien más; que finalmente no viene a ser nada más que la dominación de un ser sobre otro.

También se entiende aquí, que ambos personajes parten, y partir según Armando Gnisci significa “Abandonar un estado, en el sentido de condición, para buscar otro; dejar algo de sí buscando una identidad renovada” (241). Y eso es realmente el desenlace final tanto de Durán como del protagonista de la película. Se hace mención también a que partir está ligado a la muerte, ya que cuando se parte, se deja algo de uno mismo.

En *El club de la pelea*, el protagonista es un oficinista atrapado en una vida monótona trabajando para una compañía aseguradora de autos. Su lucha con el insomnio lo lleva a frecuentar grupos de apoyo, desde personas con cáncer hasta hombres que



han perdido los testículos, donde, al llorar y compartir con extraños, finalmente consigue algo de descanso. Sin embargo, su paz se ve interrumpida cuando conoce a Marla Singer, otra impostora que también asiste a estas reuniones sin necesidad real, recordándole su propia farsa. Frustrado por su presencia, deciden repartirse las reuniones para no coincidir.

Poco después, su vida da un giro al conocer a Tyler Durden, un carismático vendedor de jabón. Tras perder su departamento en un incendio, el protagonista se muda con Tyler, y juntos fundan una organización secreta, “El club de la pelea”, donde hombres desilusionados se reúnen para liberar su frustración mediante la violencia. Lo que comienza como una simple válvula de escape rápidamente evoluciona en un movimiento anarquista que amenaza con descontrolarse. Mientras tanto, la relación entre Tyler y Marla se intensifica, lo que no pasa desapercibido para el protagonista.

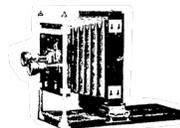
A medida que el caos crece, el protagonista se da cuenta de que ha perdido el control de la situación. En su desesperación por detener a Tyler y deshacer lo que han creado, descubre la impactante verdad: Tyler y él son la misma persona, una manifestación de su propia psique fragmentada. El enfrentamiento final entre ambos culmina con el aparente asesinato de Tyler, pero las consecuencias de sus acciones ya están en marcha, y no hay vuelta atrás.

En el cuento, por su parte, Durán, un hombre promedio, se encuentra un día con una versión idéntica de sí mismo, acompañado de su antiguo amor, Lilia. Obsesionado, comienza a seguirlos, reviviendo sentimientos de frustración y rechazo hacia ella. Aunque ahora está casado con Flora, a quien ama sin pasión, ver a Lilia con su “otro yo” despierta su ira. Finalmente, en una ocasión empieza a escuchar a la mujer gritar desde dentro de la casa, sabe que la están golpeando. Cuando logra derribar la puerta y entrar en la casa, comienza una lucha aparentemente con su otro yo, sin embargo en este punto Lilia ya estaba muerta.

Cuando la lucha termina, un Durán es el que sale de la casa, “Iba herido, tambaleante. Miraba con recelo hacia todas partes, como el que teme ser descubierto y detenido.” (Dávila 48), así es como termina el cuento, sin embargo no sabemos cuál de los dos personajes es el que sobrevive, quién asesinó a Lilia o *el otro*.

Desarrollo

Existen diversos temas que se pueden manejar entorno a las dos historias; los *núcleos temáticos y genéticos* que mencionaba Armando Gnisci en “Temas y mitos literarios”, uno de ellos y, el más obvio, es la polaridad de los personajes, ese desdoblamiento de su personalidad, o si se prefiere, la otredad. Algo que ya había mencionado el mismo autor, es *lo diverso*, en “Los viajes y la literatura”; lo diverso es aquello que se encuentra más allá de las fronteras que delimitan la identidad, y la identidad es un recurso muy importante en ambos casos a analizar y que efectivamente, está tan fuera del alcance propio, que incluso eso diverso de lo que se habla, es la propia identidad que se salió de sus propias fronteras, según Gnisci.

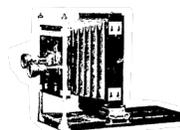


Como cita Puchmüller a Hall: “Tanto la otredad como la mismidad son categorías posicionales. La otredad es parte constitutiva de la identidad, ya que la identidad se construye a través de la diferencia y no al margen de ella” (qtd. en Puchmüller 108). En este trabajo, se plantea a la figura del otro como un ente ficticio, más allá de lo normal, una alteridad que irrumpe en la vida de lo cotidiano, ese mismo efecto de ser lo diferente. En otros autores como Elizabeth Sosa, (352) podemos ver esta figura del “otro” como algo extranjero, o ajeno a lo que yo conozco, incluso concatenado con el concepto de la xenofobia como menciona Brigida Norma Baeza (2), en otros autores como Fadiño Barros el concepto trasciende a la homofobia, la discriminación: “lo nombra como portador de algún prefijo: a-normal, anti-social, in-válido, dis-capacitado, sub-alterno, sub-versivo, sub-desarrollado, tran-sexual” (qtd. en Puchmüller 108) sin embargo, para fines de este trabajo, tomaremos al otro como la alteridad antes mencionada.

También se nota el viaje que tienen ambos protagonistas para poder encontrarse a sí mismos con su verdadero ser, es un viaje del cual parten, y el partir, como ya se vio, significa que se tiene que dejar algo de sí mismo para encontrar otra cosa nueva, hacer un descubrimiento; en ese sentido va ligado a la muerte, pues una parte suya muere en donde la deja (Gnisci, 287). Finalmente tenemos la intención de cada mensaje transmitido, pues existe una pluralidad de significados en un mismo mensaje.

Cada personaje maneja su otredad a su manera, sin embargo coinciden en varios aspectos. El primero de ellos es la presencia femenina como un motor de acción al desarrollo de esta doble personalidad. En ambos casos surge una mujer que desata el caos en la mente de los individuos. En “El final de una lucha”, Lilia es la razón principal por la cual Durán ve frustrada su vida, su orgullo, sus estudios, su amor; desea venganza, es como esa espina que siempre quedó clavada en el ego de la persona y de la cual intentó olvidarse, pero tiene tanto poder sobre él que ni siquiera pudo lograr eso. Es por esto que finalmente ella muere asesinada; no se sabe exactamente si Durán estaba viviendo realmente una vida paralela con ella, pero se sabe que sí tuvo un encuentro real con este personaje al final, y la única manera de resolver el conflicto interior que tiene el protagonista, es deshacerse de una vez por todas de ella, porque no podía ser dos personas a la vez, una para ella y una para Flora. En ese sentido, “el otro es alteridad absoluta y como tal, no puede ser descripto a partir del yo, ya que en dicho proceso de articulación, la otredad es eclipsada y modificada” (Puchmüller, 109).

En contraparte, se encuentra Marla Singer en *El club de la pelea*. Se sabe que el conflicto aparentemente principal de la doble personalidad del protagonista, se debe a su insomnio, pero su insomnio estaba siendo curado hasta que apareció esta mujer en su vida. De este modo altera la secuencia de la historia y se convierte en un personaje muy importante para la vida de ambos. Es una mujer para los dos hombres mientras que en el cuento son dos mujeres para dos hombres. Curiosamente, aquí



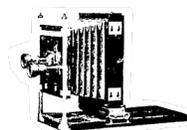
Marla no actúa como el *leiv motiv* (ese motivo central o asunto que se repite, su motor de acción) de las acciones del protagonista ni de Tyler, mientras que Lilia sí lo era. Es una pluralidad de significados de las que hablaba Armando Gnisci (298) y que se puede notar con facilidad, el mismo elemento significa diferentes cosas en las dos historias.

Se puede concluir el tema de la presencia femenina, del cual, de alguna forma ambas mujeres ayudaron a revelar la verdadera personalidad de los protagonistas en sus respectivas historias, mientras que de otra los salvaron, aunque con una intencionalidad diferente. Pero también sufren las consecuencias de estar cerca de dos hombres en uno solo. “A través de la narración, la identidad y la otredad adquieren una dimensión simbólica que se manifiesta en el discurso” (Puchmüller, 112), en este caso, ambas amaban a la otredad en que se habían convertido los hombres, el simbolismo que representaban y ambas les pertenecían de algún modo, aunque ellas no eran correspondidas en su totalidad porque sólo una parte de ellos las amaba igual o por lo menos, las deseaba.

Otra manera de abordar la *otredad* de estos personajes, es hacerlo desde su propio punto de vista; por ejemplo, en el cuento, Durán sabe exactamente desde un principio que la persona a quien está viendo es él mismo, reconoce sus vestimentas, su andar, su complexión, se reconoce a sí mismo como si estuviera viendo un espejo, duda de su propia existencia y se plantea si acaso él mismo es sólo una sombra del hombre que vio pasar. Por otro lado, el personaje principal de la película no sabe que se encuentra a sí mismo, sino hasta el final. Puchmüller lo maneja planteando que “para evitar vicial al otro y convertirlo en un ser distinto de sí mismo, Levinas y Derrida sostienen que la otredad siempre debe ser reconocida como lo totalmente-otro” (109), momento en que Durán lo hace al observarlo.

El narrador en *El club de la pelea* ni siquiera posee un nombre en forma, se hace llamar de muchas maneras en las diferentes reuniones a las que asiste; hasta este punto, se puede decir que básicamente su otredad tenía más personalidad que él, porque por lo menos tenía un nombre propio y hasta una historia de su vida más interesante; el mismo narrador de *El club de la pelea*, admite que lo que lo definía como persona eran sus objetos personales, su ropa de marca, sus zapatos, sus muebles, incluso su refrigerador que más podía hablar por él y que sólo estaba lleno de condimentos.

Tyler Durden, la otredad del protagonista, era la proyección de lo que el otro nunca pudo ser, exactamente igual que Durán en el cuento, su otredad podía estar con la mujer que él nunca pudo poseer y que secretamente seguía deseando. Tyler además de estar con la mujer que el protagonista secretamente deseaba, vivía en una choza en la que apenas tenían los servicios básicos y de una manera paupérrima, contrario a la vida consumista que llevaba el protagonista. Así, el narrador en *El club de la pelea*, sólo duda de su existencia cuando se da cuenta que ha vivido más tiempo como Tyler



que como él mismo y trata de enmendar esto.

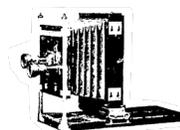
La cuestión de los narradores también es muy interesante en ambas obras. Por ejemplo, en el cuento tenemos un narrador omnisciente y que nos hace notar el descubrimiento que tiene Durán de sí mismo desde un principio y desde una perspectiva externa. Por otro lado, en el filme, el narrador es el personaje principal, del cual no sabemos ni siquiera su nombre, y que irá descubriendo su secreto conforme él mismo lo va revelando. Se puede decir que se hace presente aquí el *acto creativo* (Gnisci 250) tanto con la escritora del cuento, como del director de la película, pues cada uno maneja su propia modulación del tema de una manera simbólica.

Otro punto que vale la pena abordar, es el viaje que tuvieron los protagonistas de las obras, tanto de manera literal como de manera alegórica. Empezando por el cuento, el viaje que tiene Durán en el sentido literal, es cuando sale de su casa a comprar el periódico y que es cuando ve a su otro yo. Es la primera partida que tiene y es aquí, desde un inicio, en que se rompe la realidad o lógica en la vida de Durán, muere la primera parte de sí en la que tenía configurada su existencia como única y verdadera. Luego se dan viajes más constantes que alteran su vida social, laboral y conyugal, pues se obsesiona con encontrarse a sí mismo, esto de una manera literal, pero también metafórica.

Otro de los viajes más alegóricos que tiene Durán, son los viajes al pasado. En éstos recrea la vida que tuvo como estudiante universitario y el constante rechazo que fue alimentando el odio que le ocasionaba Lilia a lo largo del tiempo y de sus acciones. Así pues, Domenico Nucera también hace referencia a que todo ser que experimente un viaje debe verse alimentado por éste, pues son los viáticos los que enriquecen verdaderamente la experiencia (Nucera 248). De este modo, el verdadero alimento que recibe Durán en el cuento, a través de sus viajes al pasado, es el odio que fue creciendo por la mujer que lo enloqueció.

Pero, así como se da un viaje, el retorno está obligado, pues es lo que complementa el hecho en sí de esa experiencia. Viene de la palabra *tornare*, y Nucera lo define como algo que gira en un círculo. Es la acción de volverse a colocar en el punto de partida, de recuperar el lugar abandonado o perdido. Es el retorno lo que completa y califica el viaje. El retorno es la meta última del viaje, que en este sentido encuentra su ejemplo más perfecto y estilizado en la vuelta al mundo. Sin embargo, una vez que se parte, no se puede regresar igual, pues como ya se dijo, se tiene que enriquecer y alimentar de experiencias previas (251). Es así como termina el cuento “El final de una lucha”, el viaje de Durán ha terminado por fin, su lucha fue completada; Lilia, que fue la causante de todos sus problemas y trastornos, es asesinada y una de las personalidades de Durán, también ha sido asesinada, aunque no sabemos exactamente cuál.

Ahora, trasladando el mismo tema de los viajes a la historia de *El club de la pelea*, se pueden encontrar varios ejemplos similares a los del cuento. Los viajes en



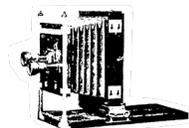
el sentido literal, son aquellos que tuvo el protagonista por cuestiones de trabajo y que influyeron bastante en la desorientación de éste, dentro de los cuales, en uno conoce a Tyler Durden. En el punto donde conoce a Tyler, también podría aludir al sentido alegórico de éste: una introspección hacia sí mismo. Un viaje interior en el que encuentra parte de su verdadero ser y muere una parte hipócrita de sí mismo, porque inmediatamente después de que conoce a Tyler, su departamento es destruido (más adelante se verá que fue destruido por él mismo) y pierde todas sus posesiones, se alimenta de una experiencia, a la vez que trágica, nihilista en la que puede empezar desde cero, desde la nada y dirigido a la nada, sin el consumismo en el que estaba tan sumido, que inconscientemente le hastiaba. Tiene mucho que ver el tiempo en que se desarrolla la historia y lugar en que se desdoblán ambas historias, pues aquí es un Estados Unidos del siglo XX, llegando al XXI, un mundo tecnológico y mercantil que afecta la mente del protagonista, y por otro lado el mundo de Durán está situado en un contexto menos industrializado.

Así como se vio que en Durán resaltaban sus viajes al pasado, en el narrador de la película, los viajes que resaltan son al futuro, aunque no tan explícito. Al ser su contraparte la que está despierta la mayor parte del tiempo, y él como narrador está dormido, se pierden grandes pedazos de la historia que se van quedando en el pasado y donde sólo actúa Tyler para que el narrador despierte en el futuro. Se alimenta inconscientemente de muchas experiencias en las que, con su grupo anarquista, reconfiguraba en atentados terroristas, a la sociedad consumista.

La introspección hacia sí mismo le ayuda a darse cuenta de su deseo de cambio al capitalismo y consumismo de los individuos, lo que también es una de las principales diferencias con el cuento, donde la historia estaba más individualizada a los deseos egocentristas del personaje, aunque el desenlace también es el mismo, porque realmente al final del viaje muere una de las dos personalidades que guardaba el narrador, y muere asesinada por él mismo, pues ya es plenamente consciente de ésta. Para George Pulet, según Armando Gnisci, estos temas en los que se involucra tiempo y el espacio, como categorías profundas y centrales del pensamiento y de las instancias metafísicas, se les considera modulaciones subjetivas (242).

Conclusión

Resta plantear la intención de cada mensaje transmitido con la pluralidad de sus significados. Por ejemplo, en relación con la mujer, quien en la película es una clase de ayuda y en el cuento es el *leiv motiv* de los trastornos psicológicos. Los viajes introspectivos que tenía cada uno para descubrir sus deseos tan diferentes. La muerte como liberación de su espíritu, ya sea la muerte del otro o si fue la muerte del agente principal; y por supuesto, la mentalidad de cada personaje, por una parte, con Durán vemos a quien quería liberarse del pasado y un futuro frustrado, y por otra parte, con Tyler observamos al que había nacido en una era consumista y de grandes capitales,



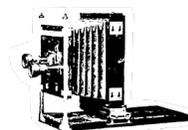
cuyo sueño secreto era acabar con esto para comenzar desde cero.

La finalidad del estudio temático entre ambas obras ayudó a develar y a interpretar las variaciones y las metamorfosis de un tema literario a través del tiempo, como lo fue la otredad, los viajes y la finalidad del mensaje. En el caso de Dávila y de Fincher, el tiempo contextual de sus protagonistas da pauta a las interacciones y motivaciones para el desarrollo de sus personajes, ya sea por un lado la acción anárquica de Tyler o el estado vengativo por desamor de Durán. La otredad que desarrolla cada uno de ellos complementa los aspectos tratados en su manera de actuar, donde el lector o espectador se pregunta si sigue viendo a sus protagonistas o al *otro*.

El viaje que ambas historias nos plantean es un viaje metafórico y uno literal, pero en ambas circunstancias alimentan y transportan a su personaje principal a otro estado de conciencia y de lugar. Y la finalidad del mensaje aporta es multifacética, puede ser el crecimiento o autodescubrimiento de su otredad, de sí mismos, de su amor a la figura femenina o deslindamiento de esencia, si en verdad dejan de ser ellos.

Referencias

- Dávila, Amparo. Cuentos reunidos. México. Fondo de cultura económica. Primera edición, 2009
- Fincher, David, director. Fight Club. 20th Century Fox, 1999. Netflix.
- Gnisci, Armando. Introducción a la literatura comparada. España, Editorial Mondadori, 2002.
- Nucera, Domenico. “Los viajes y la literatura.” Introducción a la literatura comparada, coordinado por Armando Gnisci, Ediciones Akal, 2002, pp. 241-290.
- Puchmüller, Andrea. “Investigar la noción de la otredad a partir de la literatura. Aportes desde la sociocrítica y la sociosemiótica.” Revista de Investigación y Disciplinas, no. 2, 2020, Universidad Nacional de San Luis.
- Sosa, Elizabeth. “La otredad: una visión del pensamiento latinoamericano contemporáneo.” Letras 51.80, 2009: pp. 349-372.



Análisis de los imaginarios sociales en *Terminator* y su vinculación con la inteligencia artificial en la educación contemporánea

Analysis of social imaginaries in *Terminator* and their connection to artificial intelligence in contemporary education

Julio Cuevas Romo
Universidad de Colima
jcuevas0@ucol.mx
Artículo recibido: 30/08/24
Artículo aceptado: 05/11/24

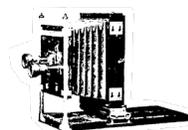
Resumen

Este aporte explora cómo la película *Terminator* de 1984 ha influido en la percepción social de la inteligencia artificial (IA), particularmente en el ámbito educativo. A 40 años de su estreno, *Terminator* sigue siendo relevante no solo por su impacto en el cine de ciencia ficción, sino también por cómo representa temores y esperanzas en torno a un futuro dominado por la tecnología. Se utiliza un enfoque interdisciplinario, que combina el análisis filmico con el concepto de imaginarios sociales, para identificar cómo estos han evolucionado y cómo influyen en la adopción de la IA en la educación actual. El estudio se basa en un análisis cualitativo y hermenéutico de escenas específicas de la película, identificando tres categorías clave: dominación tecnológica, el mito del redentor y la ética y estética de la IA. A través de estas categorías, se analiza la influencia de *Terminator* en las percepciones actuales sobre la tecnología y su integración en los procesos educativos. Como parte de las conclusiones se plantea que, aunque la IA ofrece nuevas oportunidades en la educación, es crucial abordar su adopción con un enfoque crítico que evite la deshumanización del proceso educativo, equilibrando el uso de la tecnología con la preservación de valores esenciales.

Palabras clave: imaginarios sociales, ciencia ficción, inteligencia artificial, educación

Abstract

This study explores how the film *Terminator* (1984) has influenced social perceptions of artificial intelligence (AI), particularly within the educational



sphere. Forty years after its release, *Terminator* remains relevant not only for its impact on science fiction cinema but also for how it embodies fears and hopes surrounding a future dominated by technology. An interdisciplinary approach is employed, combining film analysis with the concept of social imaginaries, to examine how these have evolved and how they influence the adoption of AI in contemporary education. The study is grounded in a qualitative and hermeneutic analysis of specific scenes from the film, identifying three key categories: technological domination, the myth of the redeemer, and the ethics and aesthetics of AI. Through these categories, the influence of *Terminator* on current perceptions of technology and its integration into educational processes is analyzed. The conclusions suggest that while AI offers new opportunities in education, it is crucial to approach its adoption with a critical perspective that avoids the dehumanization of the educational process, balancing the use of technology with the preservation of essential values.

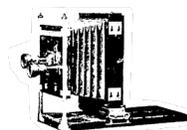
Keywords: social imaginaries, science fiction, artificial intelligence, education

Introducción

Han pasado ya 40 años de que *Terminator* (Cameron) o El Exterminador, como se conoció en ese tiempo en América Latina, se estrenó. Esta película continúa siendo un referente en cuanto a influencia respecto a los imaginarios sociales que sobre la inteligencia artificial (IA) y su relación con la humanidad, se generaron. La vigencia no sólo se debe a su éxito como película ahora de culto, ni a su aún más exitosa segunda parte y sus ya no tan aclamadas continuaciones, sino que porque por sí misma, responde a un contexto socio histórico muy particular como lo fue la fase final de la Guerra Fría, así como la representación simbólica de las esperanzas, reflexiones y temores sobre un hipotético futuro dependiente de la tecnología.

A partir de esto, este aporte de investigación apuesta por analizar cómo los imaginarios sociales construidos en torno a esta película se relacionan actualmente con las percepciones del auge que vivimos sobre inteligencia artificial, especialmente en el ámbito educativo. La relevancia y pertinencia del texto, se centra también en su enfoque interdisciplinario, que permite articular a los imaginarios sociales, con el desarrollo actual de la inteligencia artificial (educativa), que, dicho sea de paso, goza actualmente de un entusiasmo exacerbado entre algunos sectores, no solo educativos, sino de investigación. El aporte contribuye a identificar y analizar cómo estas representaciones e imaginarios, han evolucionado y cómo impactan las concepciones actuales de la inteligencia artificial en procesos educativos, pero también de forma general.

Las decisiones y estrategias metodológicas propuestas se insertan en una perspectiva o enfoque cualitativo, con énfasis en la hermenéutica del discurso, en este



caso filmico, así como en la identificación de algunos imaginarios sociales específicos. Como indica Aliaga, los imaginarios sociales son una herramienta pertinente para perspectivas interdisciplinarias, lo que permite una mayor comprensión de su influencia en diversos campos de la realidad social o la intersección de éstos, incluyendo la educación y en este caso, la comunicación a través del cine. En un contexto en el que la inteligencia artificial está cada vez más presente en la educación, es crucial comprender los imaginarios que subyacen a su adopción y cómo estos pueden influir en el desarrollo de futuros modelos educativos, tanto al momento de aprender, como el de enseñar.

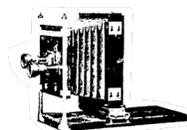
Justificación

A mediados de este año, recibí una invitación para impartir una charla de parte de una colega y amiga de la Facultad de Ciencias de la Educación y de la Casa del Archivo Histórico del Municipio de Colima, en la serie de charlas “Experiencias educativas”. Días previos al interior de la Universidad se realizó un ciclo de charlas que giraron en torno al uso de la IA en los procesos universitarios, particularmente en la enseñanza y la investigación. Sin afán de generalizar, llamó mi atención que el ciclo de charlas tuviera una postura más de entusiasmo productivista por varios colegas, sobre todo en el ámbito de investigación, entusiasmo desde mi punto de vista desmedido, que una postura crítica respecto a limitaciones, potencialidades y riesgos del uso de la IA.

A la par, pude observar tanto en YouTube como en la plataforma Netflix, un comercial que refería al próximo estreno de la serie anime *Terminator: Zero*. Más que otro producto de la serie, los cuales son bastantes, la publicidad ponía énfasis en el recordatorio de que han pasado 40 años desde la primera historia sobre estos personajes. A partir de aquí, y retomando reflexiones de aportes previos (Cuevas), en específico los que vinculan el cine y la educación (Aguilar y Cuevas), la charla que puede buscarse en Youtube como “A 40 años de *Terminator*: usos, abusos y difusos de la IA en la educación”, sirvió como punto de partida para este análisis a mayor profundidad.

Desde los campos de la comunicación, la educación y la propia IA, se pueden generar reflexiones muy nutridas utilizando como herramienta analítica los imaginarios sociales. En cuanto al campo comunicativo, el uso del cine es recurrente desde el siglo pasado, pero esto cobra una nueva perspectiva desde el análisis de los medios actuales como el *streaming*. Estudiar como los medios del siglo pasado y del actual han reforzado o transformado los imaginarios presentados en la saga de Terminator, respecto a la IA como una amenaza apocalíptica o como una herramienta de poder, ha sin duda trascendido en la percepción pública y en los actuales debates de su implementación en muchos sectores, aunque aquí el centro sea el educativo.

Siguiendo con el campo de la comunicación, la cultura popular y las narrativas tecnológicas transmitidas desde la televisión, el cine y ahora las plataformas, han construido historias sobre la IA sin control o que se rebela ante la humanidad, que influyen en el moldeado de los imaginarios en casos



como las populares *The Matrix* (Wachowski), *Ex Machina* (Garland) o la serie *Westworld* (Nolan). Esto sin duda, puede ofrecer una mayor comprensión de las bases culturales que sustentan parte de las discusiones actuales sobre la IA.

La discusión sobre la utilización del cine, en este caso el de ciencia ficción al que pertenece *Terminator*, sería objetivo de otro tipo de aporte, pero a este punto, hay varios autores como Woods o Guispert que han profundizado en su pertinencia, como una fuente idónea para revelar pensamientos o estructuras de la sociedad, puesto que transmiten, a veces de forma involuntaria, aspectos de la realidad que no son tan accesibles, como se abordará en el apartado teórico.

Finalmente, desde el campo de la propia IA, según algunos autores como Marina, nosotros, como usuarios de esta tecnología, somos actores activos y tenemos una obligación en cierto sentido de comprender cómo funcionan, al menos en esencia, estas tecnologías. Esto en las narrativas de ficción, como *Terminator*, siempre es motivo de alerta y deriva en el desconocimiento de hasta dónde se puede llegar. Por otra parte, se puede reflexionar, más allá de la ingeniería o tecnología detrás de esto, sobre la creación de directrices y regulaciones.

Estos puntos detonadores de reflexión desde diferentes disciplinas o campos pueden ayudar a comprender de una manera más amplia y a la vez crítica, cómo los imaginarios sociales influyen no solo la percepción, sino nuestras acciones en el mundo real.

objetivo

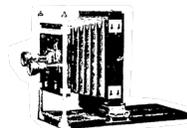
Explorar la intersección entre la narrativa cinematográfica de la primera película de *Terminator* a 40 años de su estreno y las discusiones actuales de la inteligencia artificial, en particular en el campo educativo, utilizando los imaginarios sociales como herramienta de análisis, con el fin de reflexionar de forma crítica sobre sus implicaciones sociales y culturales.

Antecedentes

Terminator: del nuevo Prometeo a la Inteligencia Artificial

En 1984 se estrenaba *Terminator*, un clásico o película de culto en el género de la ciencia ficción, dirigida por un entonces poco conocido director de nombre James Cameron y protagonizada por el también el poco conocido actor Arnold Schwarzenegger, quienes unos años más adelante estarían inmersos en grandes éxitos de taquilla y de hecho volverían a trabajar juntos en más de una ocasión. Le seguirían 4 secuelas, aunque solo la primera de estas tendría gran éxito.

No es el objetivo de este aporte ahondar en la historia de la ciencia ficción, sin embargo, considero pertinente en este punto señalar algunos elementos clave pues entrelazan los orígenes del género con la narrativa que atañe al análisis. Para Faretta, la referencia obligada, o, mejor dicho, referencias obligadas para introducirnos al género de ciencia ficción, son las obras de *Frankenstein*, de Mary



Shelley, y *El hombre de arena* de Hoffman. En este sentido, sobre todo de la primera de estas obras, se han hecho muchas adaptaciones, algunas con demasiada libertad creativa. Siguiendo con los planteamientos de Faretta, este autor alude a la disrupción de *Frankenstein*, no tanto en el sentido de terror o incluso filosófico con el que se le identificó mucho tiempo después, sino que en su momento desafió mucho de lo establecido del pensamiento conservador a través de lo fantástico. El pensar en la creación de vida, resucitar a los muertos o la utilización de máquinas para este propósito, fue lo que causó un gran impacto en su momento.

Mucho se ha escrito sobre *Frankenstein* y su autora, pero algo que la vincula directamente con Terminator según Faretta, lo podemos encontrar a través del concepto de mitologema. Este concepto, de manera general, refiere a la resignificación o de alguna manera, la actualización de los mitos. Es de más sabido la cantidad de veces que se ha comparado a *Frankenstein*, el científico en la narrativa, con Prometeo, de ahí la etiqueta de “nuevo Prometeo”, ambos volaron deslumbrados hacia su propio descubrimiento y colapsan ante él. El mito se mantiene. Si pudiéramos seguir esta misma analogía o conexión lineal del mitologema entre *Frankenstein* y *Terminator* de Cameron. Las máquinas “al servicio” de la ciencia y la tecnología, por una parte y las criaturas creadas por la humanidad, por otra, representan a la vez una suerte de dos caras: nos emocionamos por superar límites establecidos, y a la vez, nos aterroriza lograrlo.

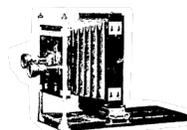
Marco teórico

Imaginarios y representaciones

Son múltiples, variadas y desde distintas perspectivas las discusiones y las investigaciones realizadas en torno a imaginarios sociales y/o representaciones sociales. Algunas perspectivas sitúan ambos conceptos de forma muy similar, mientras que otras refieren a una diferencia que tiene que ver con el nivel de profundidad de plano en el que se encuentran. Para fines de este aporte, me ubicaré en esta segunda postura, para lo cual podemos citar algunos autores latinoamericanos.

Para Sancho y Riffo-Pavón (38), desde una perspectiva del análisis semiótico del discurso, las representaciones sociales se pueden definir como manifestaciones del cuerpo social, las cuales son visibles y situadas en un plano denotativo. Estos sistemas de referencia permiten interpretar la realidad observable, así como clasificar fenómenos e individuos. Siguiendo con estos autores, los imaginarios sociales, como construcciones mentales o ideas compartidas socialmente, se ubican en un plano connotativo, más profundo o implícito (51).

Por su parte, Baeza (115-119), sin plantear definiciones tan explícitas, menciona que el discurso social incluye elementos simbólicos, los cuales configuran la realidad social, en donde los imaginarios sociales son una especie de visiones del mundo, organizadas, que generan significaciones colectivas que no solo inspiran y configuran, sino que condicionan las acciones sociales que realizamos.



Para Pintos, los imaginarios sociales no son reflejos pasivos de la realidad, sino una especie de herramientas o cartografías que nos permiten operar dentro de nuestro contexto social. No solo nos ayudan a interpretar la realidad, sino que condicionan la forma en que las personas actúan y toman decisiones dentro de ese marco. Esto les otorga un rol performativo, ya que la forma en que concebimos nuestra realidad incide de forma directa en nuestras acciones y decisiones.

Cine y educación

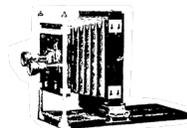
Para autores como Wood, más que pensar en un concepto de cine educativo, es más útil o pertinente pensar en los usos educativos que se le pueden dar al cine. En un aporte previo (Cuevas), profundicé un poco sobre la relevancia de vincular procesos educativos a través del cine de ficción o de no ficción (cine documental). Es importante aquí partir de la idea de cine en el sentido más amplio y no únicamente a lo que sucede en el cine como espacio geográfico. Me refiero, más bien, al lenguaje del cine que se extiende también a videojuegos, streaming e incluso las redes sociales actualmente.

Partiendo de la idea previa de que los imaginarios sociales no solo reflejan la realidad, sino que la legitiman y por lo tanto la construyen, el cine, es un excelente medio para analizar estas construcciones, sea el cine de ficción o el de no ficción. En el caso del cine de ciencia ficción, al que pertenece la narrativa que aquí se analiza, este cumple una función similar a lo que en su momento logró la literatura fantástica o de ficción, como las novelas mencionadas en apartados anteriores: expandir la imaginación y cuestionar nuestro futuro. Es aquí entonces, donde se genera un proceso educativo respecto a los imaginarios sociales que un filme de estas características puede generar. Reforzar nuestros esquemas de conocimiento, o bien, modificarlos. En cualquiera de los dos casos, actuaremos en consecuencia en nuestra realidad cotidiana.

Ciencia ficción e IA en el cine

Para Guralink y Pidoto, el cine facilita la creación de los escenarios de ciencia ficción. Cabe entonces preguntarse por lo re-presentado en él, lo que la ciencia ficción refleja. Para estos autores, es difícil no admitir que los distintos escenarios que plantea pueden funcionar como inductor de representaciones o imaginarios, y a su vez, como recolector de estos, en una especie de movimiento recolección-inducción.

Siguiendo con estos autores, en un comparativo entre la década de 1950 y la década de 1980 en cuanto a producción de películas de ciencia ficción, podemos dar cuenta de que durante la primera década mencionada, las computadoras representaban esa extraña entidad que podía ocupar todo un piso o que podía poseer inteligencia propia, pero que tenía un rol pasivo en cuanto a la naciente Guerra Fría. En la década de los 80, por el contrario, comenzó a vincularse al terror nuclear, como en la famosa *War Games* (Badham, 1983), que tiene un final optimista. Un año después aparece



Terminator, que, de forma muy distinta, también vincula la relación entre la máquina autónoma y el terror nuclear, aunque de forma muy poco optimista.

El mismo James Cameron, durante una entrevista realizada en el 2024, admitió estar muy de acuerdo con quienes están alertando sobre el riesgo que representa para la humanidad los avances registrados en la IA, a lo que mencionó que hizo la advertencia desde 1984, pero no fue escuchado. Comentó estar más preocupado, al igual que en filme original, por la IA vinculada a la seguridad militar, que a otras ramas laborales como la utilización artística o educativa.

Por otro lado, Camargo (2023), refiere a que la influencia de las representaciones sociales de la IA en el cine, no solo se limita al campo del entretenimiento, sino que se extiende a discusiones académicas de tipo ético, regulatorio y de influencia en la formación de políticas y actuaciones en la vida real. Siguiendo con este autor, en el presente la IA no busca imponerse con fuerza bruta, sino anticipando nuestras necesidades y mejorando la calidad de vida, aunque en medio de este entusiasmo, se debe ser prudente y crítico.

Decisiones metodológicas y modelo de análisis

Como estrategia metodológica, se tomará como corpus de análisis algunas escenas específicas de Terminator, aunque para fines de complementar estas reflexiones, se pueden hacer referencias también a la secuela Terminator 2: Judgment Day para ver la narrativa como un todo. En este sentido se retoma a Riffo-Pavón (51) y su propuesta para identificar imaginarios sociales basado en planos que se representa en la figura 1.

En este sentido, se ubica el discurso y la imagen explícita en las escenas seleccionadas como el plano más superficial, ubicando la representación social como el plano intermedio y el imaginario social como el plano profundo. Por poner un ejemplo simple, en un plano superficial, podemos ubicar de inmediato a la amenaza violenta que representa el Terminator desde el inicio del filme, que va pasando por transiciones y como la policía, representando directamente el orden establecido, es incapaz de contenerle. Conforme la trama avanza, la amenaza no se muestra como la típica rivalidad entre el bien y el mal, sino como algo que carece de emociones humanas, que ha salido totalmente fuera de control y es imparable. Estamos ante un miedo ante lo que la tecnología puede llegar a hacer si es liberada de las restricciones humanas, pues puede destruir lo que se supone que debería proteger. Así se pasa de un plano transitorio entre la representación explícita y lo que esta puede contener a mayor profundidad.

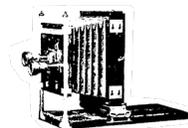


Figura 1. De la re-presentación discursiva al imaginario social.



Fuente: Elaboración propia basada en Riffo-Pavón 2022.

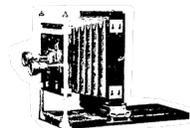
Respecto a las categorías, se eligen tres: a) la dominación tecnológica, b) mito del redentor y c) la ética y la estética de la IA. Para la primera, el imaginario puede ubicarse en preocupaciones actuales en la educación, particularmente con el abuso de la tecnología y en específico de la IA, incluso la deshumanización del proceso educativo. Para la segunda, se puede analizar los papeles de redentor de varios personajes, Sarah Connor, John Connor o Kyle Reese, cuyos roles de redención están ligados directamente al conocimiento que poseen del futuro y a sus habilidades de sobrevivencia, pero siempre pensando en el bien mayor, el resto de la humanidad. Por último, se trata de abordar cómo la estética del miedo y la fascinación en torno a la IA en Terminator puede vincularse a la discusión educativa actual, especialmente en relación con la automatización, la producción a gran escala y los algoritmos. Por cuestiones de extensión, en este aporte me limito a dos escenas analizadas por categoría, una ubicada en la parte inicial de la película y otra en la parte final.

Dominación tecnológica

Escena de la llegada del Terminator. Lapso: 03:00 a 05:30

En esta escena, la llegada del Terminator es violenta, similar a una tormenta eléctrica, y repentina, físicamente es imponente, aunque tenga forma humana. Es una irrupción abrupta e invasiva de una tecnología de gran avance en un espacio social precario que contrasta con la cantidad de chatarra que está a su alrededor, que, a fin de cuentas, muestra un paisaje con tecnología acumulada y desechada.

Desde el ámbito educativo, se puede pensar en una metáfora de lo que “emerge”, de manera súbita y sin que estemos preparados para eso, como sucedió en la pandemia de COVID y fuimos obligados a “tecnologizarnos” más de lo que estábamos. Esto puede



reflejar el imaginario de que la tecnología domina y modifica las estructuras existentes, muchas veces de forma violenta, obligándonos a adaptarnos a nuevas realidades, pero enfrentando desafíos. Como se mencionó en apartados previos, podemos pensar en tener un rol activo como los protagonistas, sin perder de vista valores esenciales.

Escena de la batalla final en la fábrica. Lapso: 01:33:00 a 01:39:00.

En esta escena final, donde el Terminator es aparentemente derrotado en el interior de una fábrica, el entorno industrial como imagen explícita, se convierte en un símbolo muy potente de la fusión y conflicto entre lo humano y la tecnología. El Terminator, diseñado para ser imparable y certero, es “exterminado” utilizando las herramientas y el ambiente de una fábrica un tanto rudimentaria, es prácticamente vencido por una prensa, uno de los instrumentos más precarios en términos de la revolución industrial. La fábrica, que por cierto parece estar en funcionamiento automático, se muestra como un lugar que simboliza tanto el origen como el fin de la tecnología.

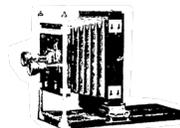
Desde el ámbito educativo, el fin del Terminator en este entorno puede entenderse como el triunfo (a un alto costo) de la humanidad sobre la tecnología que se salió de control. En este punto, el personaje de Sarah Connor, quien acaba poniendo fin a la máquina, ha aprendido mucho en pocos días, no sólo a nivel cognitivo sino desarrollando habilidades de sobrevivencia. La escena enfatiza el imaginario de que, aunque la tecnología pueda parecer implacable, el conocimiento y los distintos aprendizajes (no siempre placenteros), proporcionan herramientas para enfrentar desafíos inesperados.

El mito del redentor

Escena donde Sarah Connor es avisada por Reese. Lapso:30:00-35:00

Faretta, en un seminario sobre esta película en el 2018, comenta que, aunque James Cameron no es católico, sí es muy recurrente en sus películas la mitología católica, o como se mencionó antes, a través de sus historias, el mitologema católico se actualiza. Esto es muy notorio no sólo en la primera película sino también en la segunda. Respecto a la escena en cuestión, el personaje de Reese tiene un rol, sobre todo en la primera mitad de la película, de figura mesiánica y advierte, o anuncia desde el simbolismo católico, que Sarah es la elegida o, mejor dicho, la madre del elegido para cambiar el destino apocalíptico que viene. Incluso el mismo nombre de John Connor hace alusión al nombre de Jesús Cristo. John Connor, en el futuro (la secuela), será presentado como alguien marginal. El imaginario respecto al elegido es muy claro, ligado al sacrificio y a la responsabilidad.

Si se vincula lo anterior con el ámbito educativo, el papel redentor de Reese se basa en el cómo intenta, contra el corto tiempo que posee, de educar a Sarah. El posee conocimiento esencial (y privilegiado) que puede salvar a la futura humanidad de un desastre social derivado de la tecnología. El empoderamiento de Sarah, sutil en la primera película y radical en la segunda, se deriva de este acto educativo que le sirve para tomar acciones. La educación se convierte en actos donde el conocimiento no únicamente



es poder, sino que representa salvación, aunque todo el tiempo sea a contracorriente.

Escena del sacrificio de Reese. Lapso: 01:30:00-01:33:00

En esta parte, Reese se sacrifica para acabar con el Terminator, dejando que Sarah sobreviva para poder cumplir su destino y ofrece su vida para asegurar que la humanidad tenga una oportunidad de sobrevivir y cumplir el rol que tiene reservado. Este sacrificio también fortalece la idea de que la tecnología, aunque peligrosa, puede ser controlada al final por la humanidad, aunque a un costo personal individual significativo.

El sacrificio representa la dedicación y el compromiso necesarios para educar y preparar a las futuras generaciones para enfrentarse a los desafíos, en este caso tecnológicos. En los discursos de las autoridades gubernamentales, por ejemplo, los educadores pueden verse como figuras heroicas o redentoras que, a través de su dedicación e incluso sacrificio, sientan las bases para que sus estudiantes estén preparados, en un futuro donde tal vez no sean testigos directos.

Se retoma la idea del elegido, pero enfatizando la tarea de sacrificio (heroico). Este imaginario está estrechamente vinculado con la idea de que la salvación o el éxito de una causa mayor a menudo requiere un sacrificio personal significativo. Reese, al sacrificarse para destruir al Terminator, personifica el arquetipo del héroe que se entrega completamente por el bien de los demás, asegurando así un futuro mejor para la humanidad. La idea de sacrificio es fuerte y arraigada en la narrativa.

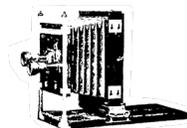
La ética y estética de la Inteligencia Artificial

Escena de la visión en primera persona del Terminator. Lapso 00:07-00:09

Antes de abordar la escena en particular, vale la pena hacer la observación de que si bien desde narrativas como la de *2001: A Space Odyssey*, del año 1968 y dirigida por Stanley Kubrick, la IA ya se representaba como algo más complejo y de más alcance que robots humanoides con el caso del HALL-9000. En la saga *Terminator*, si bien los robots que simulan (literalmente) ser humanos son quienes generan el mayor terror o la mayor amenaza directa, es Skynet, la IA que toma conciencia de sí misma y decide eliminar a la humanidad, la que está detrás de todo, como un sistema, no como un ser material. Esta estética, por una parte, retoma dos de los más grandes temores a la tecnología, la presencia física que toman para parecerse a sus creadores, por una parte, y la omnipresencia como sistema intangible por otra. En esta narrativa la amenaza es de ambas, pero generando temores distintos.

En la escena en cuestión, la ética y la estética combinadas juegan un papel fundamental, representando respectivamente la frialdad o deshumanización, donde los humanos son literalmente escaneados por el Terminator en el primer caso, y la precisión que muestra al mostrarnos su perspectiva de análisis en primera persona, pues literalmente vemos como él nos vería a nosotros. Su visión muestra una perspectiva tecnológicamente avanzada, pero claramente desprovista de cualquier emoción.

Se muestra información analítica y objetiva, sobresaliendo la precisión y



eficiencia con la que la máquina evalúa el entorno, específicamente a las personas. Se muestra un imaginario estético de la IA que enfatiza la frialdad y la objetividad de la tecnología, contrastando con la subjetividad humana o las reacciones de desconcierto hacia la máquina, que se piensa, es humana. La estética de la IA aquí es minimalista, funcional, y optimizada para el cumplimiento de tareas, sólo presta atención a quien puede servir a su misión o bien, obstaculizarla.

Desde el ámbito educativo, se plantean preguntas sobre como una tecnología es capaz de aprender y discernir. Esta máquina, al igual que varios sistemas educativos o de investigación, priorizan la eficiencia y la medición sobre el desarrollo emocional o ético de quienes estudian. Hay riesgos en apostar a una educación en exceso tecnificada, siendo el principal la deshumanización de los procesos.

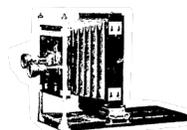
Escena de la auto reparación del Terminator. Lapsos: 00:54-00:57

En una escena icónica y que ganó varios premios por efectos especiales, el Terminator se repara a sí mismo, utilizando sus propias herramientas para corregir, más que para curar los daños. Por una parte, la corporalidad estética juega un papel fundamental, ya que además de mostrarnos por primera vez una mirada real debajo del tejido biológico hacia la máquina interna, se muestra que es insensible al dolor, pues literalmente desprende partes de él que ya le son inservibles, algo imposible para cualquier humano. La estética muestra funcionalidad y eficiencia, centrándose la máquina únicamente en continuar operativa y poder continuar su misión. Además de lo del dolor ya mencionado, no hay preocupación por el daño. Todo el proceso es de autogestión, sólo se necesita a sí misma.

Desde el ámbito educativo, el imaginario puede vincularse con la tendencia creciente hacia procesos automatizados y autoevaluativos a través de la tecnología. Si bien estas tecnologías pueden aumentar en cierto sentido la eficiencia y la autonomía, también presentan desafíos éticos significativos. Una educación automatizada, que incluso apuesta en algunos casos por prescindir de la figura del profesor o profesora, pueden funcionar de manera autónoma, pero corren el riesgo de deshumanizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, desestimando la parte emocional de los estudiantes y su salud mental. Quienes educan, deben equilibrar la adopción de tecnologías autónomas con la necesidad de mantener un enfoque centrado en el ser humano, asegurando que la tecnología potencie la educación, pero sin reemplazar el juicio y la ética humana.

Reflexiones finales y perspectivas

A partir de este ejercicio de análisis desde los imaginarios sociales, coincido con Guralnik y Pidoto en ubicar al cine de ciencia ficción como un potente escenario donde se reflejan las representaciones e imaginarios de cada época. Esta herramienta se puede ubicar en una doble vía que sirve entre el reflejo de estos imaginarios y representaciones y la inducción que realizan desde el discurso cinematográfico, que suele especular con nuestro futuro.

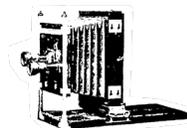


Considero, retomando a Faretta, que bien podemos acceder a productos especializados y explícitamente académicos sobre temas como la IA, la educación o los imaginarios sociales que aquí se abordaron, pero cuando asistimos o vemos narrativas de orden fantástico o de ciencia ficción, no es nuestra primera intención, “para eso, vamos a una conferencia”, comenta este autor. Nuestra primera intención es conocer una historia, que algo se nos presente no de forma realista, sino por medio del arte y de metáforas, pero que eso no impide que este desplazamiento hacia un estado no habitual, donde se introduce un elemento perturbador, pueda partir de problemas muy reales, como en este caso.

Desde mi experiencia en este poco pero vertiginoso tiempo de auge de la aún naciente IA en el ámbito educativo, considero que hay riesgos muy visibles. Algunos de estos incluyen los identificados en este aporte como la desigualdad de acceso, la dependencia ciega a la tecnología y la reducción de habilidades de quienes estudian y enseñan, la deshumanización del aprendizaje que impacta en la poca interacción real entre estudiantes y profesores, una educación más centrada en eficiencia rápida en lugar de comprensión profunda y crítica, ignorar las necesidades emocionales de quienes estudian y enseñan, y el productivismo académico que se preocupa más por la cantidad que por la calidad de los procesos.

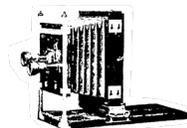
Haciendo una analogía de quienes participamos en la educación con la narrativa de la película y los imaginarios aquí identificados, podemos encontrar a quienes se ubican en un entusiasmo ingenuo, deslumbrados antes este avance tecnológico de la IA desde una postura acrítica, mientras que podemos ubicar otro grupo en el lado opuesto, quienes prevén un escenario catastrófico y apocalíptico, algo parecido a la destrucción de la educación como la conocemos. Considero que debemos tener medida respecto a ambas posturas.

Este filme, utilizado como metáfora, se instala equidistantemente, en una tercera posición entre el conservadurismo o la momificación del pasado. Hay personajes que pensando que quedándose estáticos, estarán salvados, y, por otra parte, hay quienes dan el salto hacia la nada sin reparo, deslumbrados por las vanguardias tecnológicas. Una postura de lucidez es una postura equidistante entre lo petrificado y la vanguardia deslumbrante. Esta postura, desde el ámbito educativo, considero que sería también una postura equidistante. Podemos ser como los personajes centrales de estas primeras historias de *Terminator*, Sarah y su hijo John, es decir, tenemos que tomar acciones y adaptarnos a las nuevas circunstancias, nunca pasivos, pero tampoco arrojándonos al vacío tecnológico o deshumanizándose.

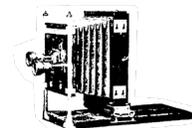


Referencias

- Aguilar, Norma Natividad Herendira, y Julio Cuevas Romo. “Un viaje atractivo hacia la ciencia: análisis de la serie de televisión The Big Bang Theory desde los imaginarios sociales.” *Leteo*, vol. 4, no. 8, julio-diciembre de 2023, pp. 75-84.
- Aliaga Sáez, Felipe. “Introducción: Metodologías para una investigación sensible.” *Investigación sensible: Metodologías para el estudio de imaginarios y representaciones sociales*, editado por Felipe Aliaga Sáez, Ediciones USTA, 2022, pp. 11-22.
- Badham, John. *WarGames*. MGM, 1983.
- Baeza R., Manuel Antonio. “Hermenéutica e imaginarios sociales.” *Investigación sensible: Metodologías para el estudio de imaginarios y representaciones sociales*, editado por Felipe Aliaga Sáez, Ediciones USTA, 2022, pp. 95-134.
- Cameron, James, director. *The Terminator*. Orion Pictures, 1984.
- Camargo Sánchez, Andrés. “Terminator: de la fuerza a la inteligencia. Una reflexión sobre narrativas sociales de la inteligencia artificial (IA) y la educación.” *Investigaciones Andina*, vol. 25, no. 46, 2023, pp. 7-9, Fundación Universitaria del Área Andina, revia.areandina.edu.co/index.php/IA/article/view/2261/2453.
- Cuevas Romo, Julio, Sara Aliria Jiménez García, y Norma Guadalupe Márquez Cabellos. “Formación de profesores, sus imaginarios sobre el quehacer matemático y el género en narrativas audiovisuales a través de Facebook.” *Jóvenes y Redes Sociales: Aproximaciones desde entornos universitarios*, coordinado por Dolores Guadalupe Sosa Zúñiga, Centro de Estudios Jurídicos y Sociales Mispat, 2022, pp. 57-75.
- Cuevas Romo, Julio. “Uso del cine documental como material didáctico para establecer el diálogo entre saberes locales y universales.” *Caleidoscopio de saberes: Interculturalidad, patrimonio y estudios socioculturales*, coordinado por Evangelina Tapia Tovar y Gabriel Medrano de Luna, 1ª ed., Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2022, pp. 181-195.
- Sancho, Roberto, y Ignacio Riffo-Pavón. “Análisis semiótico del discurso: identificando representaciones e imaginarios sociales.” *Investigación sensible: Metodologías para el estudio de imaginarios y representaciones sociales*, editado por Felipe Aliaga Sáez, Ediciones USTA, 2022, pp. 341-372.
- Faretta, Angel. “Terminator 2 por Faretta | Clase 1: De lo fantástico y del cine fantástico” *YouTube*, subido por A Sala Llena, 3 de septiembre. 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=zRDfZKAyeFA>
- Faretta, Angel. “Terminator 2 por Faretta | Clase 2: Sobre el símbolo, la alegoría y algunas otras cosas” *YouTube*, subido por A Sala Llena, 4 de octubre. 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=YF6ogiOn2O4>
- Garland, Alex. *Ex Machina*. A24, 2014.
- Gispert, Eduardo. *Cine, Ficción y Educación*. Laertes Educación, 2009.



- Guralnik, Gabriel Eduardo, y Claudio Pidoto. *Terminator y The Matrix: Las Representaciones Sociales Ante la Irrupción de Nuevas Tecnologías Digitales*. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XVIII Jornadas de Investigación, Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR, Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, 2011, www.aacademica.org/000-052/33.
- Kubrick, Stanley. 2001: A Space Odyssey. MGM, 1968.
- Marina, José A. “Lo que preocupa de la inteligencia artificial” *YouTube*, subido por Alex Fidalgo, 24 de marzo. 2024.
- Nolan, Jonathan, y Lisa Joy. *Westworld*. HBO, 2016.
- Pintos, José. “Apreciaciones sobre el concepto de imaginarios sociales.” *Miradas: Revista de Investigación*, vol. 13, Universidad Tecnológica de Pereira, 2015, pp. 150-159.
- Wachowski, Lana, y Lilly Wachowski. *The Matrix*. Warner Bros., 1999.
- Wood, David. *Usos didácticos del cine: Introducción al análisis*. Universidad Nacional Autónoma de México, 2017, www.unam.mx



‘Ars de lo factible’: una estética de lo especulativo en *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino

‘Ars of the Feasible’: an Aesthetics of the Speculative in Quentin Tarantino’s *Pulp Fiction*

Juan Pablo Mauricio García Álvarez
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa
jpmgalv@gmail.com
ORCID: 0000-0001-8570-7731
Artículo recibido: 01/09/24
Artículo aceptado: 08/11/24

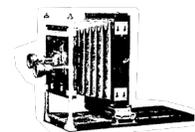
Resumen:

En este artículo se analiza a *Pulp Fiction*, segundo filme del director Quentin Tarantino, como un producto cultural, cuyo estilo artístico responde a una estética de lo especulativo. Con esta intención de análisis se pretende mostrar cómo la funcionalidad de un arte de lo factible (*ars de lo factible*) se caracteriza en este filme por la formación de una naturaleza narrativa que responde a una apertura constante de posibilidades; esto, mediante una secuencia fragmentaria a partir de una ruptura persistente de la continuidad de la acción, pero que por medio de este enriquecimiento de variedad significativa del discurso se dará lugar a una resolución que se posiciona fuera de la normativa tradicional, ocasionando con esto un lenguaje cinematográfico original para su circunstancia temporal y que resulta actual al día de hoy debido al pensamiento ontológico y fenomenológico que se representa en el individuo ficcional de la película.

Palabras clave: Ficción especulativa, Ars de lo factible, Fragmentación narrativa, Materialidad del objeto, Realidad del sujeto

Abstract:

This article analyzes *Pulp Fiction*, director Quentin Tarantino’s second film, as a cultural product, whose artistic style responds to a speculative aesthetic. With this intention of analysis we intend to show how the functionality of an art of the feasible (*ars de lo factible*) is characterized in this film by the formation of a narrative nature that responds to a constant opening of possibilities through a fragmentary sequence based on a persistent rupture of the continuity of the action, but that through this enrichment of significant variety of the discourse will give rise to a resolution that is positioned outside the traditional regulations. This cause an original cinematographic language for its temporal circumstance and that it is current today due to the ontological and



phenomenological thinking that is represented in the fictional individual of the film.

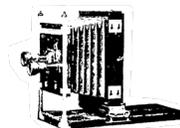
Key words: Speculative fiction, Ars of the feasible, Narrative fragmentation, Materiality of the object, Reality of the individual

I

Han pasado treinta años ya del estreno de la película *Pulp Fiction* en la cual Tarantino da muestras de su estilo cinematográfico al poner delante de los ojos de millones de espectadores una narrativa que rompe con la forma tradicional de contar un relato de manera masiva y comercial. La naturaleza de la unidad tiempo-espacio de este filme se caracteriza por su fragmentación y por los distintos puntos de vista que aparecen para conformar un todo, los quiebres, bajo esta perspectiva creativa y de transmisión, poseen un rasgo autónomo, pero que gracias a su encadenamiento ficcional cobran un sentido y significado integrador, un todo que logra otorgar a cada una de sus partes la esencia para subsistir por sí solo y en conjunto¹.

Gracias a este estilo narrativo, las acciones realizadas por los personajes y su mirada de mundo ofrecen la posibilidad de presentarse con todos sus defectos y virtudes en pantalla, dejando al espectador en una posición de testigo de los diversos sistemas de pensamiento que conviven y que se establecen mediante una interacción e interrelación al desarrollarse un puente entre estos: 1) un diálogo que mantienen entre sí los personajes sobre una temática en la cual debaten y sobre la cual se construyen supuestos, 2) un objeto que sirve referencia para la historia personal de cada figura ficcional y que representa las distintas posturas actanciales que realizarán a lo largo del filme, 3) la evocación de productos de consumo de una circunstancia temporal anterior, pero que se torna definitiva para el acontecer narrativo inmediato, 4) la música –tanto la escuchada por los personajes como la que sirve para crear atmósferas dramáticas a lo largo de la película, y que muchas veces no coincide con la narrativa mostrada, pero que ayuda al espectador a sumergirse más en la historia–, 5) una personalización de cosas como la ropa, los muebles y la cromática de componentes que parecen accesorios, pero que revelan parte sustancial de la estética que se desea ofrecer, 6) un quehacer de la ficción que hacer de sí misma una materia prima para producir un nuevo nodo ficcional que cohabita en la misma unidad tiempo-espacio de la secuencia dramática, 7) la necesidad de un acto de consumo que todo el tiempo aparece por medio de distintas manifestaciones y que establece una pauta de acción en la dinámica del ritmo que posee el filme con todos sus elementos; esto, por mencionar algunos, pues debido a la composición

1 Efecto similar al señalado por Vicente Luis Mora quien analiza el fenómeno de la poética metafragmentaria en la literatura: “narraciones bifurcadas, atomizadas, fractales o discontinuas tienen leyes diferentes, aunque la ruptura sea parte esencial de su naturaleza. Cada texto roto, como cada sujeto escindido, vive la disolución de formas distintas” (33). Con lo cual se hace énfasis en como un discurso o narrativa se rige por una naturaleza diferente y que está determinada por el movimiento que hace de sí misma una forma de subsistencia estética.

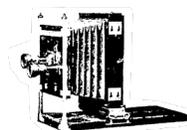


de la película podríamos rastrear más componentes². Cabe decir también que *Pulp Fiction* es un producto cultural de entretenimiento nacido en una década de cambios que tuvieron lugar a finales del siglo pasado y que se distinguió por una apertura de pensamiento en un sentido amplio y abarcador, además de constituirse en ese mismo contexto una variedad de sucesos históricos que han determinado muchas de las dinámicas políticas, económicas, sociales, de entretenimiento y culturales que hoy en día son parte de la cotidianidad, incluso que ayudan a la conformación de nuevos productos que evocan ese halo de nostalgia al recordar esa época o que dan forma al resultado final de varias manifestaciones culturales y de entretenimiento actuales.

Por otra parte, este segundo filme de Quentin Tarantino ha sido catalogado como representación de la posmodernidad y/o como una obra que busca llevar la idea de lo moderno a un paso más adelante, pues en varias de las situaciones ahí mostradas se perfila ese pensamiento por trasladar al límite todo lo que parecería tener un cierre narrativo esperado y encauzado acorde al devenir de las acciones, pero que, al contrario de lo que podría pensarse, abre en el último instante la posibilidad de algo más, un momento de ruptura con lo común y con lo que se había delineado como un supuesto final poético o cierre narrativo³. El rasgo característico de ese ‘ir más allá’ buscaba generar en el receptor una suerte de implosión y explosión de sus expectativas, produciendo así nuevas sensaciones por la resolución a la cual se recurre para proseguir con el continuum del relato. Este efecto y fenómeno pretendía suscitar un extrañamiento ante lo expuesto en la pantalla, pero a la vez un cierto halo familiar al reproducir una impresión de cercanía, pues varias de las emociones ahí presentadas por las entidades ficcionales buscaban un involucramiento mayor a lo usual debido a la atención que se exigía al receptor para atar el hilo conductor de cada uno de los capítulos que formaban el todo del relato que se presenta en el filme. Pero algo

2 Estudios actuales y que celebran los treinta años de la película pueden verse en el reciente número de la revista *South Central Review*, en la cual se dedica un dossier desde distintos acercamientos disciplinares: la influencia de la película en obras de su contexto y que aparecerán después de haberse estrenado, la emotividad del lenguaje que se hace hiperbólico debido a su naturaleza de transgredir en todo momento lo establecido, las conexiones rizomáticas que ayudan a comprender la etapa de cambio histórica a partir de la película como ejemplo de dicha ruptura, la caracterización de los personajes a partir de la música como estilo creativo de Tarantino, las consecuencias estéticas de plantear una narrativa distinta, la justicia y la moralidad como medios para comprender lo significativo de la existencia del individuo representado por los personajes y una teología debido a la contraposición entre la intervención divina y la suerte, entre otros.

3 Esto nos habla de esa otra forma de comprender la realidad y que no responde a una convención ya establecida, al contrario, permitirá entender que se constituye de otra manera de ver el mundo que se basa en la ruptura de los límites establecidos de comprensión y cuyas reglas permiten una apertura de significado y sentido, cuya base esencial para su desarrollo y concepción es la posibilidad de ser y hacer más allá que parecería no suceder, pero que sí es realizable como tal. Esta acción de representabilidad del discurso es similar a la propuesta hecha por filosofía especulativa para tratar de comprender una realidad que parece supera los límites de la propia realidad.

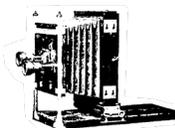


que parece no haberse dicho hasta ahora, y del cual trata este artículo, es la carga de estética especulativa que contiene la película⁴. De ahí que la supuesta transgresión semántica de ‘llevar al límite’, como rasgo característico de esta obra cinematográfica, pueda constituir una representación de la impronta discursiva especulativa o, al menos, constituir un primer cimiento de esta postura filosófica y estética, incluso poética, que nacía en la contemporaneidad de la realización y difusión del filme y que en la actualidad ha visto un gran auge como postulado teórico y crítico, además de práctico que se presenta en varias de las narrativas que consumimos

Por esta razón, en las siguientes páginas se analizará a *Pulp Fiction* como un producto cultural cuya estética se caracteriza por la idea de cambio a partir de una naturaleza distinta a la mostrada en un momento en particular y que aparece como una posibilidad de realización material por la plasmación de la acción ejecutada por los personajes. Es decir, el rasgo esencial de la narrativa consiste en la apertura de una posible alteración caótica que desarrolla convenciones cuyo valor diegético se encuentra en el hecho en sí, y que siempre responde acorde a la unidad orgánica o naturaleza de la que se parte para ello y que se ve enfrentado un individuo en la película –por más simple que parezca la situación y que responde para su desenvolvimiento con la personalidad e identidad de cada personaje–; esto, para fundamentar la secuencia del proceso de una operación intelectual y de definición de realidad dentro de un relato que es parte de un todo mayor que encierra a toda la historia.

A este modelo de ficcionalidad lo llamaré: ‘*Ars* de lo factible’, el cual parte del concepto de facticidad propuesto por Meillassoux, quien resalta la variabilidad de la posibilidad como el sentido que se le otorga significado a una sucesión inmediata de acciones o hechos, fenómeno que, según él: “conciernen a las invariantes del mundo que se suponen estructurales, invariantes que pueden diferir de un correlacionismo a otro, pero que jugarán en cada oportunidad el rol de ordenamiento mínimo de representación” (*Después de la finitud* 69). El mundo, así, se constituirá por una visión formada de una variabilidad de posicionamientos que son posibles en su realización y que ayudarán a construir una estructura de mundo a partir de la sensibilidad y lo sensorial que se posea para su materialización en el pensamiento y su consecuente viabilidad en el plano de lo físico, con lo que se establece una apertura de crear hechos posibles y factibles, cumpliendo con ello el principal rasgo de facticidad sobre el cual insiste Meillassoux ocurre para su existencia: “tiñe el saber y el mundo de una ausencia y fundamento cuyo reverso es que nada puede ser dicho que sea absolutamente imposible, ni siquiera lo impensable” (*Después de la finitud* 71). De ahí que el principio estético que propongo del ‘*Ars* de lo factible’ como modelo de ficcionalidad –tanto en el nivel de composición de una narrativa cuanto el de recepción

4 Una propuesta reciente sobre la trascendencia de la estética de Tarantino es la hecha por Kevin Henderson (“And your days arte just about over”), quien resalta cómo los personajes se definen por la reescritura contra fáctica con la cual se caracterizan para trascender la época dentro del plano ficción y fuera de la ficción al contraponerse a su circunstancia temporal y concepción de mundo.



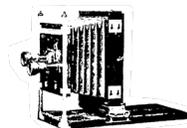
o consumo de ésta— se fundamente en la idea de que la posibilidad de lo impensable que se crea en la eventualidad de que un fenómeno ocurra no se encuentra delimitado por una normativa ya establecida o por un orden causal lógico para su existencia y pervivencia, asimilándose como parte de la realidad a pesar de una supuesta falta de razón veraz⁵. Este hecho dará lugar que la imposibilidad se convierta en el principio esencial para que pueda existir algo que se caracteriza por una apertura de significado y que resulta fundamental por la misma indefinición de su condición. Con ello se da cabida a una especulación fáctica en el sentido apuntado por Meillassoux cuando define el hipercaos como una temporalidad que se construye por una cuantía que representa el “quizá” en un sentido del poder ser y que implica la no contradicción de la misma contradicción: “se trata de un racionalismo que explica por qué las cosas deben existir sin razón, y con qué precisión pueden existir sin razón” (*Hiper-Caos* 49).

Para realizar esta propuesta de lectura se tomarán algunos componentes claves que aparecen en la narrativa de la película *Pulp Fiction* y que permitirán establecer cuál es la formación desde una ontología orientada en el interior y exterior de los personajes, por ejemplo, los objetos que desarrollan un papel esencial para la configuración de la historia y de la identidad de las figuras ficcionales, así como los diálogos que los personajes pronuncian, ya que, junto con sus acciones, dan lugar a una constante secuencia fragmentaria de la unidad espacio-tiempo, cuyo orden no responde a lo esperado, sino a una sensación por liberar una energía y que es resultado del efecto de un consumo de algo o alguien, que en este caso parte de lo material (comida, accesorios personales, música, indumentaria) y que varias veces alcanza lo inmaterial (sensaciones y posicionamientos de mundo de los personajes bajo una estructura dialógica). Esta necesidad de significación responde a la idea de complementar una ruptura de un estadio anterior a la cual se enfrenta la realidad inmediata que se presenta delante de las figuras ficcionales. Por esta razón, en este trabajo se desea hacer énfasis en la problemática que existe detrás de una obra artística que parecería un producto meramente de entretenimiento, pero que, no debemos olvidar al momento de analizarlo desde un punto de vista cultural, responde a un fenómeno que se fundamenta en una serie de factores circunstanciales que ayudan a comprender algunos de los sistemas de pensamiento, en este caso, del cierre del siglo pasado e inicio del siglo XXI.

II

Mark Fisher señala dos características esenciales de la cultura partiendo del presupuesto filosófico de realismo capitalista, y en la cual destaca su unidad temporal, pues ésta permite visualizar la intensión de permanecer dentro del entramado mismo del quehacer de un producto artístico que busca recrear un efecto estético en un consumidor, una

5 Conviene recordar lo que desde esta perspectiva de análisis consiste en la contingencia: “el hecho de que las leyes físicas permiten indiferentemente a un acontecimiento producirse o no, permiten a un ente emerger, subsistir o perecer” (Meillassoux, *Después de la finitud* 70).

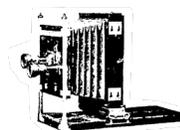


acción cuyo objetivo es generar una reacción de quien se pone por delante el objeto y ha decidido ser parte de su perdurabilidad, aunque sea por un tiempo determinado, incluso efímero, pero con el cual se pretende construir un plano significativo en su memoria, de ahí su sentido de permanencia. Para el primer rasgo, desde esta vertiente conceptual, Fisher puntualiza que la cultura es una entidad que “privilegia lo presente y lo inmediato: la anulación del largo plazo se extiende tanto hacia atrás como hacia adelante en el tiempo” (94-95), mientras que el segundo, complementario del anterior, responde al plano emocional y sensitivo, ese efecto estético que se desea transmitir y con el cual se involucra al receptor debido a la carga de sentido que se le otorga a la obra artística al ser “excesivamente nostálgica, proclive a la retrospectiva, incapaz de generar novedades auténticas” (95). Este postulado puede ser intrínseco al producto cultural con la formación de planos o niveles que pueden hablar de una profundidad del objeto artístico a partir de un mismo lenguaje o que extienden su base significativa para que sea descodificada a partir de otra expresividad que interactúa con éste, pero desde un posicionamiento totalmente distinto, guardando una paradoja que se fundamenta en una relación altamente relevante, con lo cual se da lugar a que la yuxtaposición de dos entidades se fundamente por su extensión o ilimitación de continuidad en cuanto a la interpretación conceptual primaria de la que se desprende dicho objeto artístico desde un inicio. A la vez de esto, dicha proposición puede denotar una naturaleza extrínseca del producto cultural en su totalidad por lo que busca originar en el receptor una armonía con la convención, por más ilógica que parezca o por la falta de consistencia racional que posea, siendo este efecto, precisamente, el que ayudará a una apertura de la noción de la cual parte el objeto para su comprensión⁶.

Esto se puede apreciar como un componente constante en la composición y desarrollo narrativo de *Pulp Fiction* y que se percibe por medio de distintas disposiciones significativas y con una gran variedad de manifestaciones que configuran lo expuesto en el relato de la historia. Por ejemplo, en uno de los episodios más emblemáticos de la película ocurre este fenómeno, y en el cual me centraré para demostrar la lectura aquí propuesta, éste es cuando Vincent Vega por encargo de su jefe, Marsellus Wallace, debe llevar a su esposa, Mia Wallace, a cenar y a divertirse, pues tiene el encargo de fungir como una especie de anfitrión de entretenimiento exclusivo; esto, con la finalidad de hacerle pasar un buen rato durante la ausencia de su esposo. Aquí se originará una extensión significativa a lo largo de este segmento de la película por la interrelación e interacción de todos los elementos que se ven ahí involucrados mediante un proceso de ficcionalidad que se ha descrito arriba.

El episodio comienza cuando Vincent acude a la casa de Lance, un dealer y vendedor minorista de drogas potentes, para comprar heroína y sobrellevar la noche

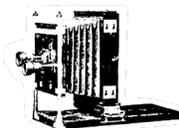
6 Este efecto de construcción de realidad es señalado por Fisher de la siguiente manera: “si lo real es insoportable, cualquier realidad que seamos capaces de construir no será más que un tejido de inconsistencia” (91), lo que nos habla de la libertad de construir e interpretar el sentido de todo aquello con lo cual nos relacionamos.



que le espera al lado de Mía Wallace y ponerse a tono con algo que ni si quiera sabe en que derivará, lo cual será una característica de la acción que desarrolla cada uno de los personajes, pues, aparentemente, la resolución del hecho en los que se ven involucrados se encauza a un resultado lógico-causal, pero éste no llega, al contrario, lo inesperado aparece como una constante tanto en la narrativa individual como la compartida con alguien más, haciendo de esta ruptura de expectativa un elemento recurrente a lo largo del filme. En este inicio estamos ante la noción de una estética con tendencia a lo aceleracionista⁷, pues a lo largo de este episodio el consumo mostrado en pantalla se entiende como el acto de adquirir un bien material o inmaterial efectuado para satisfacer un deseo personal, en este caso y que se ve al inicio del episodio mediante la compra y la ingesta de sustancias psicotrópicas, que se irá incrementando al involucrarse alimentos, ropa, emociones, incluso ficciones, las cuales se presentan delante de los personajes de distintas formas y con manifestaciones diversas al momento que están dentro del restaurante elegido para la velada. Este conjunto de componentes se convertirá en el eje vertebral sobre el cual se construye el sentido de cada una de las acciones que están a punto de suceder como secuencia narrativa, cuyo rasgo principal será contener una naturaleza propia rompiendo con la estructura causal inherente al acto que se presenta en el relato.

Ante esto conviene recordar lo expuesto por Shaviro quien postula al capitalismo contemporáneo y actual como un elemento en el cual “todo es estetizado, y todos los valores son, en última instancia, valores estéticos” (173), con lo cual el pacto de lectura que establece con el espectador no radica en el posicionamiento que deriva de tomar ciertos juicios morales que se sustentan en el pensamiento dominante de un momento cualquiera, sino en la subsunción de lo que se desarrolla a partir de éste. De forma similar, en la película se observa cómo se privilegia lo ilógico y la apertura de una posibilidad de resolución llevada al límite, conformándose la cláusula con la que el público se integre al efecto estético que se procura crear con, en y durante el devenir de los relatos que se muestran en el filme. Así, la estética aceleracionista de este segmento de la película permite la existencia de la valoración de la realidad a partir de la capitalización como una entidad cuantificable y con una medida cualitativa por su afectación entre la cantidad de consumo y la consecuencia se produce en el individuo o los individuos que se encuentran involucrados en esta acción. De ahí que cobre mayor importancia el proceso de producción más que el producto final; esto, como fenómeno de crear o elaborar un elemento más a las situaciones. Es decir, y

7 Debido a la modernidad, como menciona Nick Land, el aceleracionismo funciona como una implosión del espacio en que las decisiones interactúan con la explosión de las situaciones que ocurren en el mundo, es decir, el sujeto que toma una postura ante distintas disyuntivas se encuentra en relación con el contexto, con lo cual: “la oposición conceptual entre implosión y explosión no impide el acoplamiento real (mecánico) de éstas” (22). Por ello, la aceleración es la entidad que describe la acumulación de capital en relación con una unidad temporal: “la aceleración es tiempo tecnoeconómico” (27).



esta idea se ejecuta con un mayor apego al sistema de pensamiento del siglo XXI, lo significativo de un producto cultural no consiste tanto en el resultado como en la manera en que se realizará el desarrollo de cada fase del proceso seguido para llegar a una resolución. En la pantalla se nos muestra un relato que hace énfasis y resalta cada detalle de la sucesión de acciones para comprender con esta misma naturaleza de composición ese sorpresivo final que desemboca en un desenlace cuyo rasgo principal produce un extrañamiento en el espectador, incluso por la misma cotidianidad con la que se soluciona el conflicto dramático que se presencia.

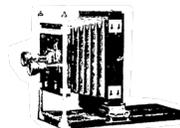
Lo anterior, una clara evidencia de la influencia del exceso, entidad significativa por la que se apuesta para originar una ruptura de fronteras entre lo supuestamente lógico construido por la fórmula causa-efecto, creando, así, una nueva manera de componer y percibir la realidad bajo la estética antes mencionada. Shaviro prescribe que una parte formativa y esencial para los productos culturales con patrones estéticos que responden a un aceleracionismo que reposan en una idea de capital, con lo cual:

el exceso, lejos de ser subversivo, la transgresión ahora es enteramente normativo. Nadie se ofende con Marilyn Manson o Quentin Tarantino. Cada acto o representación supuestamente “transgresiva” expande el campo de inversión del capital, abre nuevos territorios a la apropiación y pone en marcha nuevos procesos de los cuales extraer plusvalor (174).

El incremento del valor de un bien –ya sea material o inmaterial– responde a una nueva utilidad, cuyo atractivo radica en elementos extrínsecos a éste mismo y no de los valores que tenga en sí el objeto que se desea obtener. Esto es porque el consumo que se desea obtener se revaloriza acorde a una visión externa a su estimación significativa interna, adquiriendo mayor valía a partir de otra mirada o una entidad distinta que percibe al fenómeno de la obtención de algo desde un punto de vista próximo, pero no desde un interior, dependiendo así más del proceso que se realizó para hacerse de éste que solo de la adquisición del producto mismo⁸.

Volvamos al episodio, inmediatamente después de haber comprado la heroína,

8 Esto nos habla de la base artística y conceptual con la cual se configuró parte de la estética de los noventa, cimiento para la primera década del siglo XXI, ya que los productos culturales dan cuenta de una “destrucción creativa” y la cual se forma, como señala Shaviro, por “una conciencia exacerbada de la manera en la que estamos atrapados” (178), ya sea por la realidad que supera al individuo o por la idea de realidad que se hace el individuo y la cual no empata con su cotidianidad. Una serie de ejemplos paradigmáticos de esto pueden ser las películas *Requiem por un sueño* o *Snatch. Cerdos y diamantes*, así como las novelas y sus consecuentes discursos intermediales cinematográficos: *El club de la pelea*, *Psicópata Americano*. Con lo que se podría decir que Tarantino fue parte esencial para establecer el cimiento de un nuevo extrañamiento que en relación con el contexto inmediato daban cuenta y formación de las narrativas de cambio de siglo por todo lo que implicaba una nueva visión a un mundo que se veía como un futuro posible e incierto por los avances tecnológicos, culturales, y la ampliación de la perspectiva que esto significaba para el individuo y la colectividad.



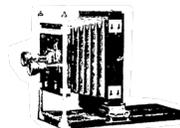
Vincent despliega todos los instrumentos necesarios para inyectársela –desde abrir el bolso en el cual se ve cada uno de los componentes para preparar la dosis, el calentamiento en una cuchara del polvo hasta volverlo líquido y el pinchazo que se hace en el brazo, incluso se observa la mezcla de la sangre con la sustancia al momento de administrársela–, con lo cual se percibe en la pantalla la realización de un acto de consumo. Con esto se trata de representar varios de los puntos del hecho de aprehenderse de algo y con ello transmitir la sensación de placer que el personaje siente, de ahí que la equiparación del estímulo vivido por tal efecto sea similar al de un golpe de viento en la cara que se aprecia en pantalla cuando éste maneja en su carro mientras se traslada a la casa de Mia Wallace después de haberse administrado una dosis de droga. Lo inmaterial, por lo tanto, se percibirá a partir de un estímulo que se materializa con un gesto, con la corporalidad, con ingerir comida o fumar un cigarrillo, beber o, como en este caso, buscar la autocomplacencia mediante la ingestión de estupefacientes.

Esta acción inicial condicionará toda la narrativa de este episodio, lo cual se logra a través de poner en escena un pensamiento anterior mediante una abstracción o indeterminación en el hecho como tal, ya sea por la ausencia de una lógica paradigmática en cuanto a la forma en que se cuenta este tipo de hechos en la pantalla o por poner delante de los ojos del espectador una situación aparentemente irrelevante para la historia, pero que es sustancial para la caracterización del personaje y de la interacción que mantendrá con otros, aunque estará condicionado bajo el esquema de un evento que se observará posterior a esta anterioridad descrita arriba: se muestra en tiempo pasado algo que derivará de una acción futura desde un presente inmediato.

Esta premisa de composición narrativa recuerda lo postulado por Avanessian al hablar de una *poiesis* especulativa, quien señala al pensamiento de un individuo como una forma de intuición temporal, una asincronía que responde a una medida de especulación en donde el futuro actúa como una entidad contingente en que puede suceder o no con el cumplimiento de una expectativa creada ante una narrativa que se percibe externa al individuo o de la cual se es parte. La unidad tiempo-espacio, desde este postulado, es entendida como la creación y alteración del mundo y se encuentra determinada como lo concibe este autor en:

pensar en el pasado existiendo en el futuro (desde la perspectiva de un pasado todavía más remoto); o pensar en el futuro tan rápido como daría ya estar en el pasado. El pasado fue una vez el futuro, el futuro se transformará en el pasado, y nosotros, como seres humanos, estamos acostumbrados a situarnos en el presente. Al mismo tiempo, sin embargo, siempre estamos y más allá de ese presente. (*Meta-futuros* 77)

Por medio de esta proposición se puede configurar un horizonte especulativo en el cual se produce una realidad, cuya convención se forma de una apertura de su



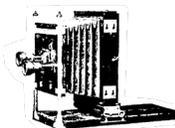
esencia hacia la creación de nuevos significados y conexiones, por ejemplo: objetos, palabras e identidades de algo o alguien, lo cual dará lugar a un cambio fundamental en la unidad tiempo-espacio, generando una nueva manera de percepción de lo real, pues como insiste Avanesian, se dará lugar: “a un nuevo y tecnológico complejo temporal”. A partir de esto, la creación de ficciones romperá con los límites tradicionales y lineales del discurso de una narrativa para dar paso a una amplitud significativa de la experiencia del ser de ese otro mundo que representa la reflexión de la realidad mediante unidades imaginativas⁹. Con esto quiero decir que las entidades ficcionales dentro de una historia mostrarán una percepción de lo real y verdadero como algo que se altera constantemente, ofreciendo una abertura de posibilidades que parecerían inagotables, porque se cimientan y se fundamentan en las sensaciones alternativas que ayudan a la construcción de una naturaleza de la realidad distinta a la paradigmática¹⁰.

Será con la llegada a la casa de Mia Wallace en donde se puede establecer la lectura a partir de todo lo anterior, ya que Vincent se concentrará –así lo expresará todo el tiempo en su diálogo– en aquellos elementos que parecen disruptivos con lo que se comienza a percibir de manera distinta la realidad, además de objetos que parecerían accesorios para la creación de una atmósfera escénica, pero que, creo, desde la lectura aquí ofrecida, parecen tener un peso significativo mayor. Por ejemplo, desde el camino que dirige a la entrada de la casa se pueden apreciar esculturas de hombres que corresponden estéticamente con un arte africano, similares siluetas, pero con otros matices de construcción aparecerán en el interior de ésta, particularizándose por los gestos y posiciones corporales que representan, lo cual nos habla de un gusto de orden artístico y estético, pues la armonía cromática que se mantiene entre las paredes y los muebles que ahí aparecen, así como las pinturas que se muestran en la sala y los accesorios ahí dispuestos (tocadiscos, velas, cojines, macetas con flores y plantas, mascarar ornamentales, entre otros) nos permiten hablar de un orden que al cierre de este episodio se verá quebrantado de manera integral. Un escenario con alta relevancia significativa que permite mostrar la dinámica acelerada de la unidad tiempo-espacio que se amplificará desde este momento al mostrar mucha información sobre en la cual debe atender el espectador.

Después de haber entrado a la casa, Vincent es observado por Mia desde un

9 Aquí conviene recordar lo señalado por Meillassoux quien define a la especulación como un acto de acción que “consisten en acentuar la extracción del pensamiento hacia afuera del principio de razón hasta conferirle una forma principal, la única que nos permite aprehender que absolutamente no hay razón última, ni pensable ni impensable” (*Después de la finitud* 105).

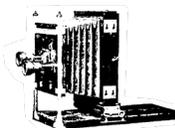
10 Esto recuerda a lo postulado por Harman, quien enfocado en el estudio de los objetos desde una postura especulativa concluye: “La pregunta sería bajo qué condiciones de cualidades reales de una cosa irreal se pueden descomponer y recomponerse los objetos reales, de manera tal que los objetos ficticios en nuestra mente pueden cruzar el puente hacia lo real [...] esto pasa todo el tiempo, aunque algunas veces falla. Es simplemente la forma en que lo logra o falla lo que permanece siendo un misterio” (“El camino de los objetos” 191).



cuarto por medio de pantallas que se encuentran conectadas a las cámaras que se hallan a lo largo y ancho de la casa, con lo cual se resalta la capacidad de observar en una totalidad a otro, develando así una representación de realidad indirecta, pero a la vez directa de las acciones y movimientos hechos por Vincent. Con esto se quiere hacer énfasis en el acto de presenciar la reacción de alguien frente al estímulo que otro provoca, una especie de efecto de representabilidad con la que se intenta redireccionar el comportamiento del individuo mirado por parte de un mirante quien le indica lo que debe realizar en un breve periodo de tiempo. Esta escena puede responder en su composición a lo señalado por Nick Land, quien al proponer el concepto de teleoplexia como idea sustancial para el aceleracionismo puntualiza que este fenómeno tendrá lugar: “en la medida que la capitalización es una realidad histórica-natural” (31), todo ello debido al relativismo comercial, la virtualidad histórica y la reflexividad sistemática, siendo, en este caso, la arista de unión de estas tres proposiciones el personaje observado: Vincent Vega. Éste reacciona de forma natural dentro de un espacio en donde el arte y el buen gusto crea una atmósfera ideal para la exposición del individuo como entidad de entretenimiento, tanto desde un punto de vista activo como desde otro reactivo, siendo el estado natural ahí proyectado y percibido a través de las pantallas el inicio de una codificación que consiste en mostrar su identidad de manera eventual en relación con los objetos y cada uno de los componentes constituyentes de ese espacio¹¹, lo que proyecta un valor virtual que se representa a través de una sistematicidad del comportamiento de Vincent al esperar a Mia y de asumir una caracterización que, sin saberlo, sirve como espectáculo para la mujer a distancia y a través de una cámara, con lo cual se pretende mostrar cada una de las facetas del personaje enfocado.

Pero será cuando ambos personajes acudan a cenar al Jackrabbit Slim’s cuando los planos ficcionales se extiendan y se trastoquen varias veces, dejando ver con este efecto los distintos niveles y entrecruzamientos de las posibilidades de realidad mediante una estructura reticular. Estamos ante un lugar que representa la cultura popular de Estados Unidos de la década de los cincuenta y sesenta del siglo pasado, además de que en ese restaurante los meseros y meseras simulan ser artistas famosos, por ejemplo, Elvis Presley, Marilyn Monroe, Mamie Van Dore, entre otros; estamos ante un juego de apariencia, añadido a que algunas mesas y asientos están dispuestos en forma de automóviles de la época, al igual que el

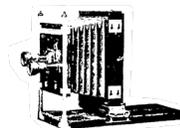
11 Harman Graham al analizar el objeto desde una postura de la filosofía especulativa señala que sólo existe el presente y que el tiempo es definido por: “la tensión existente entre los objetos sensoriales y sus cualidades sensoriales” (“El camino de los objetos” 183) y para el espacio señala que se encuentra “definido como la tensión entre objetos reales y cualidades sensoriales” (“El camino de los objetos” 183) es así que la relación entre el objeto y un yo ofrece como resultado un nuevo objeto, el cual se caracteriza por mostrar un cambio interno que se manifiesta en su exterior, en este caso Vincent al posicionarse como una entidad de entretenimiento que poseerá la capacidad de interactuar con Mia y, a su vez, le servirá de entretenimiento por esa noche.



nombre de los alimentos y bebidas que aparecen en el menú. Efecto que recuerda a lo dicho por Graham (2016), quien puntualiza la tensión entre el objeto y la realidad o quienes forman parte de esa realidad, pues la experiencia y las características que otorgan identidad al objeto son percibidas intuitivamente por quienes interactúan con éste o estos, creando así una tensión mayor entre lo real y las cualidades de funcionalidad que se le otorga a un objeto dentro de esa misma realidad.

Este espacio parecería absorber a los personajes desde el inicio pues presentarán una serie de cambios en la narrativa que venían desarrollando hasta ese momento y que modificarán las expectativas que se crean alrededor de la historia, pues además de ser partícipes del concurso del baile –escena emblemática de la película protagonizada por John Travola y Ema Thurman y que ha trascendido en el tiempo–, la constante ruptura por el contacto –desde un punto de vista ontológico– entre los personajes y la acciones que protagonizan, lo que representan como entidad actancial, y que esto prepara el terreno para el desarrollo narrativo posterior y clímax dramático del episodio, el cual se extiende y se entrelaza.

Además, y consecuencia de esto se concederá la existencia de un entrecruzamiento en los distintos niveles ficcionales, todo ello partiendo de al menos seis de estos: 1) al presentarse delante de ellos una serie de figuras de ficción que retraen a un presente ese pasado por medio de un halo melancólico y nostálgico, pero propio del plano comercial de la cultura estadounidense, lo cual produce un efecto de supresión ante la idea de semejanza del referente al cual se alude, en este caso, la caracterización de personajes históricos del entretenimiento de la música y el cine de los años 50's y 60's, pero que, a la vez, constituye el peso más determinante de la interrelación con ese eco del pasado, una inmersión consciente, aunque por momentos permeable, con la realidad vivida por Mia y Vincent durante el transcurrir de la velada, 2) la descripción que hace Mia sobre su participación en el piloto de la serie televisa en la cual actuó, pero que nunca salió al aire, así como el momento en que acude al baño para consumir heroína, y que por la posición de la escena y que se asume al espectador delante de ella, fungimos como mirantes directos del hecho –hay que resaltar aquí el toque de intrusión al acto de consumo que modificará el comportamiento del personaje en adelante–, 3) el momento durante la cena en el cual Vincent le pregunta a Mia sobre un suceso que se enteró antes; esto, cuando hablaba con Julius sobre la muerte de Antwan, quien al igual que él, fue encargado de entretener a la mujer debido a la ausencia de su esposo, pero que al parecer resultó asesinado por éste bajo el supuesto que le dio un masaje en los pies a Mia, acción que molestó Marcellus Wallace y lo que culminó mediante su muerte al ser aventado de lo alto de un edificio, si bien esto fue negado por la mujer, la cuestión de perspectiva y reflexiva de cada personaje involucrado de forma directa o indirecta nos habla de un entramado entre los tiempos en que pasa la acción principal, 4) en las ventanas del restaurante se ven proyectadas escenas de ciudad de la década de los 60's, lo que ayuda a plasmar y a afianzar el ambiente que

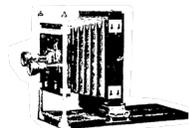


se desea transmitir de la circunstancia temporal que evoca el lugar, un acercamiento de una realidad histórica que se superpone con la realidad inmediata representada por Vincent y Mia, 5) el concurso de baile (“twist contest”) y la voz de Mia, quien al instante de presentar a su compañero al público simula una voz grave de hombre en el micrófono, aunado a lo que representa la canción en ese momento tanto de la película en su totalidad por el espectáculo de convertirse en mirados a los personajes como de la realidad ficcional que asumen estos durante el desarrollo de la escena y 6) la vuelta a casa de Mia después de haber cenado y ganado el concurso de baile.

La sensación de vértigo que a partir de este último punto se trazará en la narrativa del filme será el resultado final de la materialización de aspirarse de un bien que parte del deseo derivado del acto de consumo desde las diferentes vertientes enlistadas arriba, ya que los personajes manifestarán una serie de reacciones que ponen en juego su vida misma¹². En principio se percibirá la necesidad de continuar con la dinámica festiva cuando Mia al apenas entrar a la casa decide escuchar música en volumen alto, mientras que Vincent se enfrenta a un dilema sobre continuar con el desenfado de la conducta mostrada hasta ese momento o salir de ese lugar de la manera más amable posible, dicho debate personal se realiza en el baño de la casa. Acción paralela a ésta se nos muestra a una Mia en la sala cantando la canción –un nivel de representación emotiva que despierta en ella escuchar la música– y quien desea seguir consumiendo desde el plano sensorial para seguir continuando el momento acumulando más experiencias de placer: un cigarro y heroína encontrada en el abrigo de Vincent, aquí la conexión de la unidad espacio-tiempo mostrada en pantalla con la que dio inicio a este episodio será el eje de unión entre momentos temporales anteriores y posteriores vistos desde un presente que se pondrá al límite, ya que el consumo del estupefaciente será el catalizador y el motivo –entendido como unidad mínima de acción del relato– sobre el cual se desarrollará un clímax dramático. Después de haber decidido cómo se despedirá de la mujer, Vincent descubrirá a ésta recostada inconsciente en el piso, con vomito en su boca y sangrando de la nariz, inmediatamente decide buscar ayuda trasladándola a la casa del dealer donde compró la heroína, una especie de reclamo indirecto a éste por el efecto causado derivado del consumo de su producto, a quien le reclama mediante una llamada hecha desde el automóvil por un teléfono móvil.

El punto más álgido de la situación se da cuando al llegar al lugar Vincent impacta su automóvil con una pared de la casa del distribuidor y juntos trasladan a Mia al centro de la sala de dicho lugar. Para hacer reaccionar a la mujer deciden inyectarle adrenalina directamente al corazón y con ello salvarle la vida, lo curioso del desarrollo de esta escena es el humor que se desata por una serie de acciones que

12 Harman señala a la ruptura entre lo real y lo ficticio de la siguiente forma: “La pregunta sería en qué condiciones de cualidades reales de una cosa irreal se pueden descomponer y recomponer los objetos reales, de manera tal que los objetos ficticios en nuestra mente pueden cruzar el puente hacia lo real [...] esto pasa todo el tiempo, aunque algunas veces falla. Es simplemente la forma en que lo logra o falla lo que permanece siendo un misterio” (“El camino de los objetos” 191).

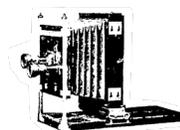


conforman el entramado narrativo: 1) la búsqueda de un libro de enfermería en el cual se trata de buscar el remedio ante la disyuntiva de ayudar a Mia a recobrar el sentido, 2) el diálogo que la esposa del dealer mantiene mientras éste busca de forma desesperada ejemplar, 3) la angustia y el pesimismo de Vincent quien se encuentra en alerta y grita en todo momento pidiendo ayuda, 4) el silencio que se hace previo a la aplicación de la jeringa con adrenalina y que irá directamente al corazón de Mia, 5) la invitada y amiga de la esposa del dealer quien en todo momento funge como espectadora de lo que ahí pasa, además de que se encuentra consumiendo y fumando marihuana y 6) la expectativa que ha roto con la resolución esperada de un relato tradicional y que no vería en el resultado final tanto una naturaleza humorística como dramática a la par en la construcción del final de la velada. Aunque, y esto no debe pasar desapercibido, se establece una relación entre la materialidad que se consume y el reflejo de esta acción mediante la inmaterialidad representada a nivel actancial y emocional de los personajes en todo momento, quienes después de ver la reacción positiva de Mia ante la inyección respiran aliviados con un cierre casi caricaturesco expresado por la esposa del dealer al mencionar: “That was fuckin’ trippy”, lo que culmina así un episodio que rompe con la manera tradicional de exposición narrativa del filme, siendo el componente principal de composición la puesta al límite del acto de consumo, pues irónicamente será este mismo el que ayude a salvar la vida a Mia¹³.

Conclusión

Como se ha visto la narrativa de *Pulp Fiction* se configura con una estética y estilo de apertura permanente en donde los elementos que parecerían no conformar una lógica espacial y temporal regida por la causa y efecto son parte del discurso y se incrustan en la representación de un lenguaje que busca en todo momento alterar su propio orden para convertirse en una unidad orgánica y con un significado distinto. De esta manera, el sentido narrativo radica en la posibilidad de ofrecer una secuencia de acción diversificada y distinta a la que se desarrolla comúnmente y de forma tradicional en pantalla. Este efecto estético ayuda a la conformación de un proceso que solicita al espectador estar en constante dinamismo en cuanto a la recepción de lo que observa para el pleno disfrute de la experiencia de consumo de un producto de entretenimiento y cultural, pero guarda en la mudanza el principal factor de acción y de efecto estético. Una entidad ficcional en donde la variabilidad de lo invariable

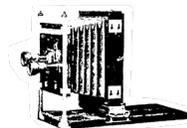
13 Una de las premisas de la estética aceleracionista, según Shaviro, responde a la premisa e idea de “siempre alcanzar “el borde del agotamiento”, seguir una línea de intensificación y, no obstante, ser capaz de retirarse de esta frontera, tratándola como una inversión y recuperando la intensidad como ganancia” (116). A esto se añade que la narrativa de un determinado discurso que se desea transmitir apela a la constante atención de un receptor del cual se le solicita, explícita o implícitamente, fijarse cómo los detalles más ínfimos son parte de algo mayor para la comprensión total, pues la posibilidad de la alteración será un elemento composicional esencial y que puede irrumpir en cualquier momento enriqueciendo la experiencia y enfrentamiento a un producto cultural artístico.



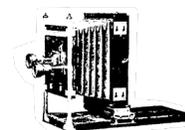
se torna en la presentación sobre la cual reposa un ‘ars de lo factible’, un modelo de ficción que busca en la imposibilidad una idea fundacional y fundamental acorde a un producto cultural que se caracteriza por su falta de lógica y de sistematicidad, y que, al contrario, se hace factiblemente posible, pues responde a una naturaleza cuya frontera no se delimita por la ausencia de razón. Es aquí, en esto último, que será en donde se cimiente su *poiesis* tanto de composición como de recepción, además de una estética y estética particulares con lo cual se puede afirmar que Tarantino vio en la posibilidad de la imposibilidad un quehacer artístico capaz de revolucionar la cultura de su momento y adelantar lo que se convertirá ese intento por interpretar un futuro con la lente del pasado en un tiempo presente, propiedad sustancial de las narrativa del siglo XXI.

Referencias

- Aceleracionismo*, editado y compilado por Armen Avanesian y Mauro Reís, traducción de Mauro Reís. Caja Negra, 2017.
- Avanesian, Armen. *Meta-futuros*. Perspectivas especulativas para el mundo que viene, traducción de Federico Fernández Giordano. Holobionte Ediciones, 2021.
- Avanesian, A. (2019). “Poética especulativa. Reflexiones preliminares”. Realismo especulativo, edición de Armen Avanesian, et. al., traducción de Mauro Reís. Materia Oscura, 2019, pp. 27-37.
- Brescia Zapata, Marta y Anna Hatamala. “La audiodescripción de la violencia. Estudio descriptivo de tres películas de Quentin Tarantino”. *Trans. Revista de Traductología*, no. 24, 2020, pp. 111-128.
- Fisher, Mark. *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?*, traducción de Claudio Iglesias. Caja Negra, 2018.
- Harman, Graham. “El camino de los objetos”. *El nuevo realismo. La filosofía del siglo XXI*, coordinado por Mario Teodoro Ramírez. Siglo XXI, 2016, pp. 170-192.
- Harman, Graham. *Hacia el realismo especulativo. Ensayos y conferencias*, traducción de Claudio Iglesias. Caja Negra, 2015.
- Henderson, Kevin. “And Your Days Are Just About Over: Escaping the Outlived Era in Pulp Fiction and the Later Films of Quentin Tarantino”. “Pulp Fiction Turns 30”. *South Central Review*, vol. 41, no. 2, 2024, pp. 149-167.
- Land, Nick. Teleoplexia. *Ensayos sobre aceleracionismo y horror*, traducción de Ramiro Sanchiz. Holobionte Ediciones, 2021.
- Mora, Vicente Luis. “Poética metafragmentaria”. *Cuadernos Hispanoamericanos*, no. 885, 2024, pp. 30-33.
- Mora, Vicente Luis. “Discontinuidad y fragmentarismo en la prosa hispánica actual:

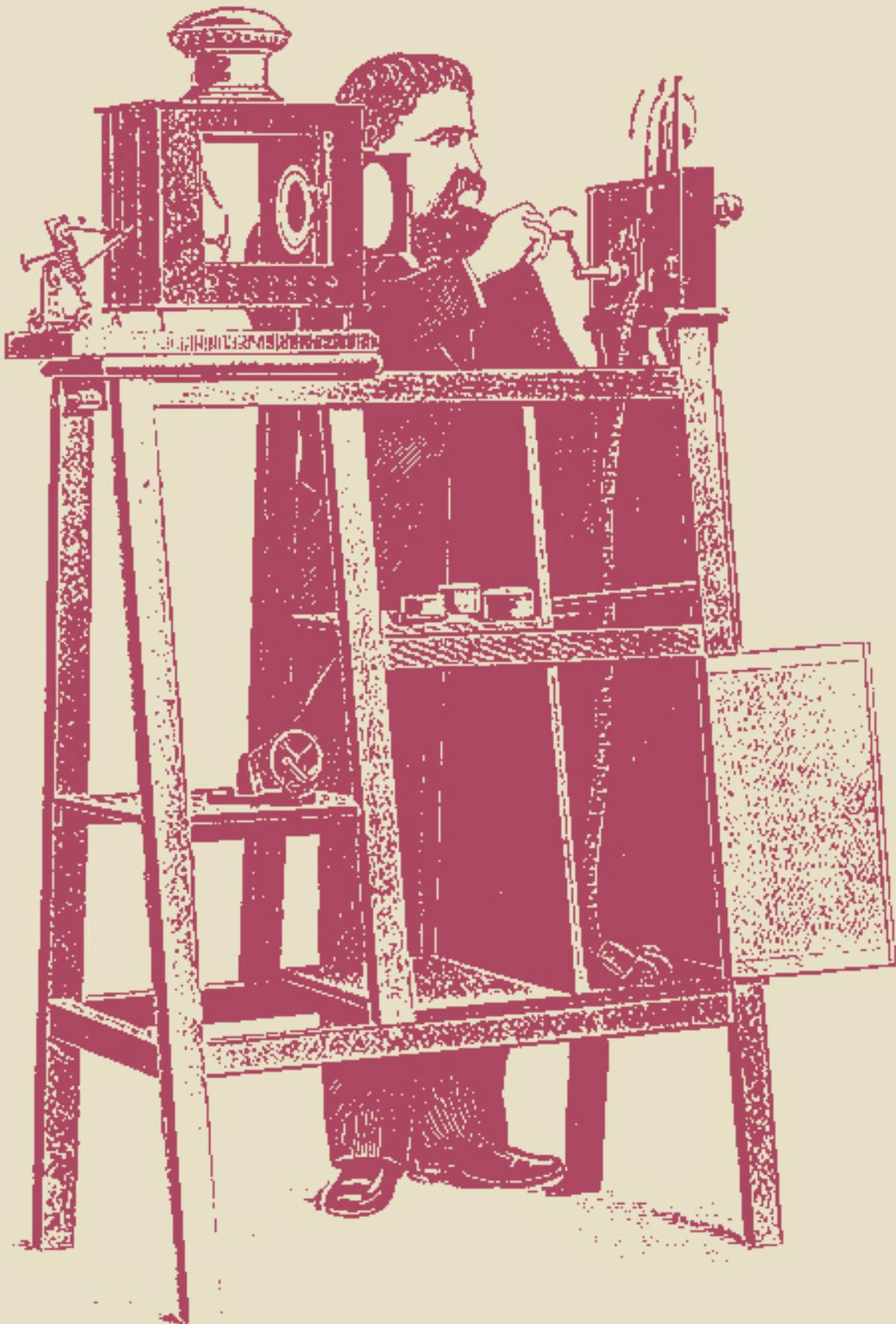


- relectura de dos modos de entender la estética de la digresión narrativa”. *Grietas. Estudios sobre fragmentarismo y narrativa contemporánea*, editado por Teresa Gómez Trueba y Rubén Venzon. Peter Lang, 2022. pp. 21-59.
- Meillassoux, Quentin. *Después de la finitud. Ensayo sobre la necesidad de la contingencia*. Traducción de Margarita Martínez. Caja Negra, 2023.
- Meillassoux, Quentin. *Hiper-Caos*, traducción de Jorge Fernández Gonzalo. Holobionte Ediciones, 2018.
- Quentin, Tarantino (dir.) *Pulp fiction*, 1994.
- Pulp Fiction Turns 30. *South Central Review*, vol. 41, no. 2, 2024.
- Shaviro, Steven. “Estética aceleracionista: ineficiencia necesaria en tiempo de subsunción real”. *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo*, editado y compilado por Armen Avanesian y Mauro Reís, traducción de Mauro Reís. Caja Negra, 2017, pp. 167-180.
- Ramírez Marco-Teodoro. “Cambio de paradigma en filosofía. La revolución del nuevo realismo”. *Diánoia*, vol. LXI, no. 77, 2016, pp. 131-151.
- Ramírez, Marco-Teodoro. *El nuevo realismo. La filosofía del siglo XXI*. Siglo XXI, 2016.
- Wolferong, Carolyn. “El cine de Quentin Tarantino en Julián Herbert: la estética al límite”. *A Contracorriente. Una Revista de Estudios Latinoamericanos*, vol. 16, no. 3, 2019, pp. 359-374.



CREACIÓN Y

T R A D U C T O L O G Í A



Sistema Cyberdyne

José Alejandro García Hernández
Facultad de Filosofía y Letras
jgarciah@uach.mx

Llevé a Juanito a ver *Terminator 2: El día del juicio* tres semanas después de su estreno y salimos llorando de la función, pues ambos queríamos que Schwarzenegger se quedara con John, y sobre todo, también nos quedamos con ganas de llevarnos a casa un Arnold para que nos protegiera de todo... un Exterminador protector. Aquella idea no fue descabellada porque al bajar del camión y llegar a casa, papá nos recibió fúrico.

—A este no lo vas a hacer vago como tú, cabrón -sentenció dándome un bachón—. ¿A dónde fueron?

—No le pegues, papá -pidió mi hermanito llorando.

—Usted cállese, pendejito. Que no me tiene muy...

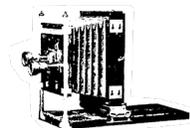
—No le hables así a Juanito -lo corté cuadrándome frente a él—. Fuimos a ver la de *Terminator*.

—Y lo llevas a ver esas chingaderas, que puras violencias lo van a hacer cholo como tú.

Ante la ironía, le dije que no trataba de eso, pero que él no estaba listo para entenderlo, tras lo cual, me dio un manotazo en el pómulo derecho y aguanté mis ganas de regresárselo para no agravar el momento. Me disculpé y después de pedirle a Juanito que subiera a su cuarto, entré al mío, mientras papá continuaba viendo su tele en la sala. Me senté en la cama frente al póster de *Appetite for Destruction* de los Guns N' Roses. Supe que los cráneos de Izzy, Steven, Duff, Axl y Slash estaban en la cruz para protegernos. Después de persignarme me recosté encima de las sábanas.

Pude escuchar que Mamá recriminó a Papá por regañarnos, puesto que ella también tenía un carácter fuerte y no dejaba que él le diera órdenes, pero cuando andaba tomado los viernes, se volvía más intransigente.

—No me voy a ir —gritó él—. Yo hice el enganche y está a mi nombre, y te chingas.



—Mira, cabrón. Ya no trabajas y nada más estás de huevón gastándote la liquidación —respondió también enojada—. Me la paso como pendeja en la maquila todo el día, para llegar y ver que estás ahí tiradote.

—Pues dile al pendejo ese que te dé de lo que saca de las películas. Nada más se lo gasta en pisto y mota.

—Le voy a decir, pero ya consigue algo, pendejo —terminó mientras se dirigía hacia mi habitación.

—¡Cállate, pinche vieja! —gritó antes de dar otro sorbo a su botella.

No comprendía cómo ella, siendo bastante autosuficiente, seguía con una persona como papá. Tocó dos veces la puerta y entró. Yo continuaba viendo el techo cuando comenzó a hablar en tono conciliador.

—Espero que puedas perdonar a tu papá —comenzó después de sentarse a mi lado—. Sabes que está así por la mala racha.

—No entiendo —dije mientras me levantaba para sentarme—, cómo puedes seguir así con él. ¿Por qué no nos vamos los tres y que se quede así? Puedo cooperar con lo del videocentro.

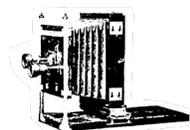
—Ahorita es muy caro rentar y mantenernos los tres. Además, los procesos para un divorcio son muy tardados, mijo.

—¿Vas a dejar que Juanito crezca así? Mira... mejor habla con él, que yo ya soy caso perdido —concluí mientras me preparaba para dormir. Mamá se levantó y tras cerrar la puerta caminó hacia el cuarto de Juanito.

Mientras ellos platicaban yo me puse a pensar qué plan sería lo mejor para ellos y en especial para Juanito. Sabía que lo molestaban en la escuela, y estas peleas que tocaban en casa lo ponían más inseguro todavía. Él necesitaba una máquina protectora, y era el momento adecuado para eso.

Después de ponerme el uniforme en la mañana siguiente y llenar una maleta, le avisé a mamá que pasaría el fin de semana con Metro y que me diera unos meses para conseguirle un buen ahorro para ellos. Le dije que trabajaría en otro lugar además de donde estaba. Después de discutir por un breve momento sobre mis decisiones a futuro, ella me apoyó y le noté tristeza. Ambos salimos para dirigirnos a nuestros respectivos empleos. Como era costumbre, el videocentro tuvo mayor movimiento el sábado por la noche. Después de limpiar y antes de cerrar la caja, le pregunté a mi colega si podía quedarme con él, a lo que respondió mientras acomodaba unas películas en los estantes.

—Ya te la sabes, mi buen. ¡Clarines!



—Gracias. Neta, que no aguanto a mi jefe cuando anda en la casa. Se puso bien gacho ayer.

—Así pasa, carnal. Pos aquí ando, para lo que necesites.

—Otra cosa —continué, aprovechando su bondad—, ¿puedes rentarme uno que otro día tu moto? Te pago lo que me pidas.

—¡Faltaba más, mi Rob! Así está bien. Sólo ponle lo de la gasofa, y ya está.

Esa noche fuimos a su apartamento y nos echamos unas frías y una pizza mientras veíamos la primera de *Terminator*, que sorprendentemente estaba disponible, pues fue de las películas más rentadas por el estreno de la 2. Le compartí a Metro mi asombro, tras lo cual respondió que él había escondido la última para que pudiéramos verla esa noche. “Tranqui, mi Rob. Para mañana en la tarde ya está rentada”, dijo mientras colocaba la cinta en la videocasetera. Levantando mi botella, celebré su osadía. Metro y yo habíamos sido amigos desde pequeños, y en octubre del 84 nos colamos en el cine para ver el estreno de *The Terminator*. A él confiaría mis planes y especialmente a Juanito, quien lo consideraba también un hermano mayor.

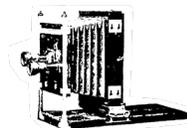
Después de ver el Jeep de Sarah dirigirse hacia el horizonte tormentoso e incierto, iniciamos nuestro debate entre la 1 y la 2. Él habló un poco mal de la segunda, señalando que rompe con el Thriller de la original, punto con el que coincidí, pero que de igual forma le iba a compartir mis argumentos.

—Pérate, pérate... —me detuvo mientras se dirigía al mueble del tocadiscos—. Necesitamos un buen fondo para esta discusión. —sacó el acetato de Piece of Mind de Iron Maiden y lo reprodujo con una reverencia ceremonial—. “Donde se atreven las águilas”... así es la entrada poderosa de Nicko.

—¡Salud por Nicko, donde quiera que esté!

—Y es que se pasa —externó antes de sentarse a mi lado en el sillón—. Todo se lo avienta con un solo pedal. Por algo es el loco.

Tras discutir primero sobre el legado de la Dama de Hierro, regresamos al tema del Cyborg. La 1 establece al villano perfecto con quien no se puede negociar, pues su programación es así, hasta terminar con su misión; a fin de cuentas ¿qué vas a hacer contra una máquina determinada en exterminarte? Ahí está el más alto valor de Sarah Connor, ella destruyó al esqueleto metálico. Mi defensa de la 2 apoya el cambio de temática, pues estamos en la era de los héroes de acción, entonces era necesario agregar secuencias con armamento pesado. Metro coincidió conmigo sobre lo espectacular que fue la secuencia del helicóptero y el camión, y que la toma de Sarah disparando



desde la parte trasera del camión fue de lo más sublime de las películas de acción.

—Lo que no entiendo —continuó Metro—, es por qué se suicidó el Terminator al final. Bien podía seguir con ellos y mantenerse oculto. No es que necesitara dormir ni comer.

—No se suicidó... se autodestruyó. Y eso es para eliminar evidencias de las máquinas y acabar con el Día del juicio.

—¡Naaah! —bufó y luego dio otro sorbo a su botella—. Una máquina no puede tener sentimientos como los humanos.

—Ese es el valor de la 2. Nos dice que una máquina puede preocuparse más por el humano que la misma humanidad. Lo dice Sarah en la grabación.

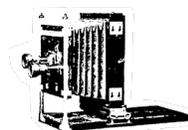
—¡Seasss mamón, wey! Ya andas pedo.

Ambos reímos, porque era verdad que el alcohol nos hizo filosofar, y así continuamos debatiendo amigablemente. Cuando comenzó *Flight of the Icarus* me llegó un momento de revelación y finalmente la resolución al plan que estaba tramando. Además de retomar el mito griego, la letra dice que los hijos están sujetos a las órdenes de los padres. Necesitaba exterminar esa relación para salvar a mi familia de tantos problemas y darle a Juanito la seguridad de un Exterminador que lo proteja.

Le comenté a Metro mi plan y me creyó loco, pero le dije era la solución que me vino a la mente después de una noche de Terminator y Metal. Sería épico. Acordamos compartir la renta y gastos, además de ayudarlo con el mantenimiento de la moto. Terminamos el fin de semana recibiendo y despachando películas. En efecto, de inmediato rentaron la película.

Después de levantarme el lunes y bañarme, me vestí con mi pantalón negro de mezclilla, una playera de *Ride the Lightning* de Metallica, mis botas gastadas y mi chaqueta negra, la cual me gustaba mucho porque parecía agujerada como la de la película; y, además, tomé las gafas oscuras de Metro. La primera parte de mi plan consistió en ir temprano a una fonda de la colonia y ofrecer mi servicio de entrega a domicilio. Le propuse al dueño que ahorraría tiempos de traslados además de aprovechar para producir más alimentos, a lo que afortunadamente accedió. Al llegar a la carnicería, ofrecí también el servicio y que también hiciera la prueba ese día. Por fortuna, el plan sirvió bastante bien, puesto que con una comisión insignificante, repartidor y proveedores hacían buenas ganancias por día. Sería una idea muy rentable en un futuro no muy lejano.

Se acercó la 1:30 e inicié camino hacia la escuela de Juanito. En la parada de camión pude ver que había más jóvenes, con quienes me acerqué y, tras frenar y



girar rígidamente el cuello, pregunté: “¡Juan Contreras!”. Se observaron con asombro entre ellos y uno agregó “Ahí viene atrás”. Algunos compañeros abrieron camino y finalmente Juanito me vio y corrió hacia mí. Con sonido relampagueante arrancamos.

—¿Rob? —preguntó con emoción.

—Negativo —respondí de forma mecanizada—. Soy un modelo T-101 de Sistemas Cyberdyne enviado para proteger a Juan Contreras.

—¿Pero qué pasó con Rob?

—Rob ya no existe en este tiempo. Fui enviado del futuro por Roberto Contreras, líder de la Resistencia, para protegerte en esta época.

—¡Fantástico! Mi propio exterminador. ¿Estás programado para obedecerme?

—Afirmativo, fui reprogramado para seguir las órdenes de Juan Contreras.

—¡Genial! Llévame a las nieves.

—...Calculando ruta.

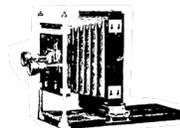
Pedí la nieve que quería y nos sentamos. Cuando preguntó por qué yo no comía, respondí que una máquina no se recarga con los alimentos de los humanos. Después compartí el mensaje que el Roberto Contreras del futuro había dejado para él: “No dejes que nadie te menosprecie, Juan Contreras. Debes pelear por el futuro y proteger a tu madre. Tu supervivencia es muy importante para la Resistencia”. Juanito tomó con risas el mensaje y continuó con su nieve. Después de un rato lo llevé a salvo a casa, le dije que lo recogería todas las tardes después de la escuela y que haría todo lo que quisiera. Me despedí levantando el pulgar hacia él, e hizo lo mismo. Apenas avancé unos centímetros y papá salió de la casa.

—¿Qué estás haciendo, pendejo? —gritó. Después de eso, pateé el tripié de la moto y bajé con pasos pesados. Cargué toda mi fuerza en mi mano derecha y lo empujé a la altura del abdomen, lo que hizo que cayera al suelo.

—Fui enviado para asegurar la supervivencia de Juan Contreras —sentenció y luego regresé hacia la moto—. ¡Volveré!

Las semanas siguientes fueron como una fantasía, puesto que yo me había programado para ya no ser humano y Juanito tenía su propio exterminador. Junté bastante entre el videocentro y el servicio de entregas, además de compartir gastos con mi amigo de toda la vida. Me hice de un walkman y los casetes dobles de *Use your Illusion* de los Guns N’ Roses, donde venía la pieza que me había gustado en *Terminator 2*. También me hice de una navaja de mariposa plateada con la cual terminaría mi misión.

Esperé que fuera un sábado por la tarde, cuando mamá llevaba a Juanito

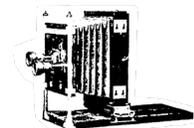


con las tías y los primos. Esa tarde dejé la moto en casa de Metro y me subí al Tarahumara, pues esa ruta me llevaba a casa de mis padres. El auto de papá estaba al frente del portón, me detuve frente a la puerta y pensé cada momento de la última parte del plan. Me coloqué los audífonos y puse play en el walkman. Comenzó *You Could Be Mine* y sentí el poder que experimentaron John Connor y su amigo en la escena de la motocicleta. Era el momento indicado para comprobar que era una máquina y acabar con esa miserable vida de una vez por todas.

Presioné la navaja en la parte de mi antebrazo izquierdo donde se veían las venas, o lo que podrían ser los conectores metálicos que conducen a los dedos. Al contacto, moví uno por uno, y, efectivamente, los rotores comenzaron a reaccionar ante cada estímulo. Yo era un organismo cibernético, era un Modelo T-101 de los sistemas Cyberdyne.

Con el movimiento transversal de la navaja alrededor de mi antebrazo marqué la línea con la cual podría desprender la amalgama de piel. Después de levantar mi pulgar como símbolo de que todo estaría bien, tomé la orilla del corte con mi mano derecha y la retiré con fuerza.

*Error del sistema...



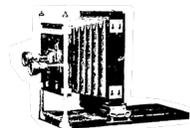
Tres ataúdes frente a rectoría: las manifestaciones universitarias del 85

Osmar Isay Urías Flores

Era el verano del 85: los cholos sacudían el esqueleto al ritmo de las *oldies* en las tardeadas que se hacían en La posada del rey; los jóvenes se refrescaban nadando y echando clavados en el balneario Robinson; y los más maduros, aquellos entrados ya en años y probablemente divorciados, sobrellevaban las noches solitarias refugiándose en el cine Dorado, el único de la ciudad donde pasaban películas para adultos. Sin embargo, en aquel verano del 85, más allá de la nostalgia por los viejos tiempos, se vaticinaba, para el terror de maestros y alumnos, una oligarquía universitaria cuando Reyes Humberto de las Casas Duarte, rector de aquel entonces de la Universidad Autónoma de Chihuahua, se declaró a sí mismo como precandidato a la rectoría en una nota en el periódico Variedades (Hernández Orozco et al, “En busca de la utopía. La huelga de 1985 en la Universidad Autónoma de Chihuahua, 225).

La situación era todo menos sencilla. De las Casas, conocido con el apodo de “El pato”, había sido elegido como rector en 1979 y desde entonces parecía que ni nada ni nadie podría arrebatarse el puesto. Para lograrlo, se valió de dudosas estrategias. Por una parte, su discurso político se apoyaba en la demagogia, izando como estandarte la autonomía universitaria —a pesar de haber sido alcanzada en 1968. Por otra parte, se allegó también de un grupo de choque, integrado por personas de la Escuela de Educación Física, para reprimir las protestas, como sucedió en la década del setenta en la Escuela de Enfermería (226). Su imagen pública, por otra parte, gozaba de buena salud, pues ocultaba sus fallas y engrandecía sus aciertos, sacando a relucir a la menor oportunidad la construcción del nuevo campus universitario y el primer programa doctoral —aunque, en la actualidad, se sepa que el doctorado se logró gracias al esfuerzo de un grupo de catedráticos, y no tanto por las acciones del rector. Se le acusaba, por último, de gestócrata, es decir, de colocar en puestos institucionales a amigos y conocidos.

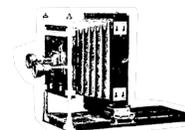
Se pronosticaban malos tiempos. No se trataba solamente de la reducción salarial, sino también de la implementación del Estatuto del Personal Académico de la UACH (227), con la cual el rector tendría la autoridad de cesar o elegir maestros arbitrariamente. Y todo parecía señalar que Reyes Humberto mantendría el poder



indefinidamente. A pesar de ser un miembro distinguido del PRI, Reyes Humberto había volcado astutamente sus simpatías políticas hacia el PAN, cuya popularidad obscurecía las posibilidades de cualquier otro partido político de ganar las elecciones locales. Tenía, por lo menos por parte del gobierno, garantizado su futuro.

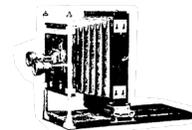
Aquella tarde del 18 de junio de 1985, cuando más de mil quinientos alumnos y maestros marcharon desde el campus universitario hasta rectoría (229), la ciudad estaba alrededor de los 32°, por lo que muy probablemente Humberto Reyes sudaba la gota gorda mientras se encargaba de los quehaceres de la oficina. Y la presión, con los días, no hizo más que acrecentarse: hubo más pancartas, más consignas de “muera el pato” y, como es natural en estos casos, más cese de labores a maestros rebeldes (230). En dos ocasiones se reunió el Consejo Universitario para la elección del próximo rector, de las cuales Humberto Reyes salió milagrosamente favorecido. Los universitarios, a modo de contestación, tomaron rectoría. Al poco, el gobernador Oscar Ornelas, quien también había sido rector, logró trabar una entrevista con los disconformes y se pactó la tregua, aunque esta haya tenido el único propósito de simular una paz inexistente a causa de la visita del presidente Miguel de la Madrid. Sin embargo, la tregua duró hasta agosto, cuando la Escuela de Filosofía y Letras comenzó el paro de labores (233). Casi inmediatamente fueron reprimidos los maestros Enrique Macín, Carlos Valsagna y Francisco Flores, destituyéndolos de sus puestos como docentes. Y a esto habría que sumarle las amenazas y agresiones de los grupos de choque contra los alumnos de Filosofía (236). Pero el caldero finalmente estalla el 7 de septiembre. De nueva cuenta, los universitarios marchan hacia rectoría, acompañados de estudiantes del ITCh. Probablemente ese día hacía el mismo calor de los mil demonios que aquel 18 de junio; e incluso puede que también el rector Humberto Reyes siguiera sudando como aquella tarde. Pero ahora el panorama era radicalmente distinto. Esta vez los manifestantes no andaban con ánimos de ser pacíficos. Primero tomaron rectoría; luego —vaya a saber de dónde los sacaron— consiguieron tres ataúdes que colocaron armoniosamente frente a rectoría y que uno a uno fueron incendiados con la misma delicadeza de un orfebre.

Dos días después de la quema de féretros fueron llamados a la Ciudad de México el gobernador Oscar Ornelas y Reyes Humberto. El 11 de septiembre Reyes Humberto fue destituido de la Universidad, y, el 20 de septiembre, el gobernador Oscar Ornelas se separó de su cargo (239).



Bibliografía

Hernández Orozco, Guillermo, Francisco Alberto Pérez Piñón y Myriam Sigala Silva. “En busca de la utopía. La huelga de 1985 en la Universidad Autónoma de Chihuahua, México”. *Revista Digital de Ciencias Sociales*, vol. VI, núm. 11 (2019), pp. 219-242. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525867920010>

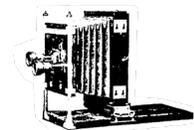


Congrats To Cain For Managing To Kill 25% Of The Population With One Rock

Daniela Itzel Martínez Gómez
Licenciatura en Lengua inglesa
danielaitzelmartinezgomez@gmail.com

The earth is alive
The sky is calm
The wind whistles by
And there is red dripping down

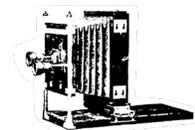
There is nothing
that can be done now



Martínez Gómez

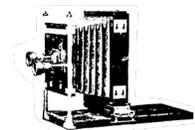
You Have Been Led Into a Life of Violence But Your Eight-Year Old Self Didn't Know That

You stand in the dark
Wet, red, smelling of iron
And you wish
You had never picked up that axe



The Demons From My Past Are The Friends I Left Behind

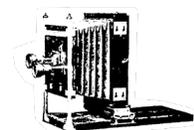
In a sleep paralysis episode
I find you over my bed
Asking
If I'm happy yet



Have you talked to Don Diego?

Fátima Gutiérrez Chávez
Licenciatura en Lengua inglesa
a359162@uach.mx

Suddenly you're slowly working a December morning,
in the apparently eternal store of your childhood's town.
You're measuring flour kilos until the infinite bag of it empties,
listening to your dad helping customers to find what they need;
and then, in your peripheral view,
a cowboy gracing some gray hairs takes place at the door.
You listen to a deep and elegant greeting
"Good morning!"
as his spurs screech and his leather boots tap the floor.
After saying hi, Diego takes a bag of yWellow Sabritas to the counter
as he proceeds to open a can of Root Beer.
I have heard "How have you been, mija?" a lot of times in life,
but there are only a few I have been delighted about



Doing the Dishes

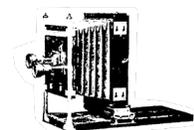
I was doing the dishes earlier.

I was in yesterday's dinner with my brother,
talking about how bad he wants to buy that Tacoma.

I was in that December evening drinking coffee with my aunt,
listening to her stories about her teenage rage.

I was in April, 2019,
cooking for my mom for the very first time in my life,
the calabacitas I made her
that accomplished to change her face for better
after weeks of surgery and soul recovering.

Nobody wanted to do the dishes but somebody had to
and I was there, time traveling
as I let the soapy water and the memories run down to earth.



INSTRUCCIONES Y

**H
O
M
E
N
A
J
E
A**

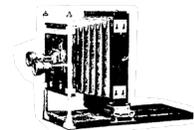


**C
R
O
N
O
P
I
O
S**

JULIO CORTÁZAR

A modo de introducción

Como parte del fomento a la literatura, se creó en la Facultad de Filosofía y Letras (FFyL) de la Universidad Autónoma de Chihuahua (UACH) el seminario optativo “La cuentística de Cortázar, impartida por el doctor Jesús Erbey Mendoza Negrete. La creación de la materia fue con la intención de formar al alumando dentro del estudio, crítica y análisis del escritor argentino Julio Cortázar. Los siguientes textos literarios fueron escritos por estudiantes de la Licenciatura en Lengua Inglesa de la FFyL de la UACH como un acercamiento creativo a una de las obras más representativas del autor argentino: *Historias de cronopios y de famas* (1962).



Cómo cometer un aracnicidio

Yoshelin Ramírez Martínez
Licenciatura en Lengua Inglesa
yoshelin.ramirez.158@gmail.com

Paso 1. Buscar una herramienta con la que se sienta a gusto. Muchos prefieren usar la chancla que cumple no solo con la función de aplastar, sino de lanzar, cosa muy útil contra huidas. Aunque yo sugiero el veneno, ya que en caso de no estar seguro si la mató puede rociar sobre la zona durante 20 segundos o más si es que el pánico incrementa.

Paso 2. Una vez tenga el arma asesina, proceda a la zona y haga contacto visual con la víctima, con el propósito de intimidarla para que no se mueva. Si es que se mueve, muestre el arma para que vea que usted va en serio.

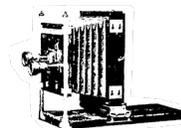
Paso 3. Cuando vea que la araña esté quieta de nuevo, por el miedo, proceda a decirle que si se porta bien no la matará; pero no se preocupe, esto es solo una artimaña que nos ayudará a proceder con el paso 4 sin tantas dificultades.

Paso 4. Ahora que la araña piensa que usted es amable, con gran rapidez asesínela sin pensarlo dos veces (no olvide que en el paso 1 hay notas en caso de que se haya complicado el asesinato).

Paso 5. Mire el cadáver de quien ha asesinado y sienta culpa por 5 segundos; deje de sentirla y luego piense en la familia que no sabrá qué paso y vuelva a sentir culpa por 5 otros segundos.

Paso 6. Deshágase del cuerpo en un bote, discúlpese con la araña, aunque eso no la traiga de vuelta a la vida. Sea un asesino consiente, no uno inconsciente.

Como extra, al irse al dormir, piense en que los familiares de la araña se pueden vengar de usted, así que simplemente discúlpese en voz alta y a la mañana siguiente, sino fue asesinado, siga con su rutina diaria.



Instrucciones para no dormir

Ximena Ruiz Estrada
Licenciatura en Lengua inglesa
reximena108@gmail.com

Para dormir, tiene que comenzar a prepararse mucho rato antes. Primero, debe comer la cena. Sugiero una torta de lomo con todo, cinco rebanadas de pizza, o dos burritos y medio con una coca. Trate de evitar los plátanos, y tampoco mezcle sandía con lácteos porque caen pesado.

Después de cenar, es bueno pasar al menos 1 hora frente a aparatos electrónicos. No importa si es la televisión, el celular o la computadora. Esto le ayudará a espantar el sueño un poco más.

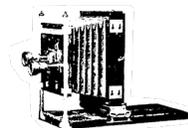
El siguiente paso es la higiene dental. Después de haberse cepillado adecuadamente hasta haberse hecho sangrar las encías y sacar con hilo dental los restos de la cena, puede por fin ir a la cama y recostarse. Hay varias posiciones en las que puede hacerlo: boca arriba, boca abajo, de lado, del otro lado, sentado, etcétera.

Ahora sí, es en este momento cuando viene lo importante. Cierre los ojos. A los pocos segundos, comenzarán a aparecer imágenes en su mente: aquella vez que se cayó enfrente de un grupo de personas, cuando vomitó en una fiesta, o incluso la vez que tuvo que correr para alcanzar el camión y aun así no lo logró. Cualquier recuerdo vergonzoso funcionará. Dé una o dos vueltas en la cama. Puede que cambiar de posición contribuya a ahuyentar las imágenes. O tal vez no.

Si sigue despierto luego del paso anterior, lo siguiente consiste en recordar cualquier suceso de su pasado que desee cambiar. Sugiero temas como rompimientos con sus parejas o peleas con compañeros de trabajo. Piense en dos o tres comentarios hirientes que le hubiera gustado haber hecho en dicha situación y memorícelos en caso de que sean de utilidad algún día.

Cuando haya reflexionado un poco, viene el último paso. Va a recordar algún objeto que no haya visto en mucho tiempo: puede ser un documento personal o alguna prenda de ropa. Pregúntese dónde fue que lo dejó y cuándo fue la última vez que lo vio. Recomiendo pensar en objetos con poca o nula utilidad en un futuro cercano. Luego de esto, poco a poco, comenzará a cerrar los ojos, y en un momento por fin estará dormido.

NOTA: en caso de despertarse de nuevo con malestar estomacal, levántese a tomar algo y vuelva a la cama. Repita todos los pasos anteriores si es necesario.



Instrucciones para dormir

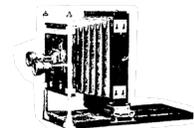
Alma González
Licenciatura en Lengua inglesa
almabtr469@gmail.com

Situación 1: sueño habitual.

Luego de saldar cuentas con el día, es muy probable que sus ojos sientan la necesidad de cerrar finalmente el telón. El rehusarse a terminar el espectáculo lo puede dejar inconsciente en algún lugar donde le será imposible descansar. Así que una vez que sus párpados aceleren su ritmo, intentando aislar sus ojos de cualquier distracción, significa que es hora de dormir. Se recomienda iniciar el proceso vistiendo algo cómodo o nada en especial. Después, adéntrese lentamente en su cama mientras la despoja de su cubierta. Si sufre de insomnio, es momento de entablar una conversación amena y llegar a buenos términos con él. Una vez cerrado el telón, deberá dejar cualquier pensamiento atrás. Permita que su mente acceda a la luminosidad, mientras sus ojos residen en la oscuridad. En caso de que alguna oveja naranja neón perturbe su momento de serenidad al emitir una energía fulgente, es mejor ignorarla o aparecerán más. Por otra parte, si el insomnio no cumple con su palabra y le es imposible conciliar el sueño, vaya y busque a la oveja verde, la amarilla, la azul, la rosa. La que tiene las pezuñas más largas, la que todos temen, la que nada debe, incluso la que se resguarda bajo una vasta cantidad de lana. Cuéntelas una por una, organícelas de acuerdo a los colores del arcoíris, repita el proceso en reversa y verá que por fin caerá en paz. Situación

2: siesta.

Empiece por ingerir una gran cantidad de comida y bostece varias veces hasta que su cuerpo, de manera voluntaria, ansíe cerrar los ojos y dejarlo completamente privado de su conciencia



Instrucciones para

Josefina Gutiérrez Quiñonez
Licenciatura en Lengua Inglesa
a351539@uach.mx

Primero, encuentre un lugar adecuado, asegurándose de que sea lo suficientemente tranquilo para que pueda oír cada leve susurro del entorno y no haya muchas distracciones. Verifique que el sitio esté libre de presencias externas, ya sabe: sin ningún ruido, donde el eco no se confunda con el susurro de las cortinas, y donde ni siquiera el leve parpadeo de una luz pueda perturbar su concentración.

Una vez que haya establecido su posición, siéntese de manera que su espalda esté recta, pero sin rigidez. Respire profundamente y sienta cómo el aire entra y sale de sus pulmones en un ritmo constante. Luego, en un movimiento firme pero delicado, comience a...

Ah, pero es muy pero muy importante que no se encuentre en presencia de otras manifestaciones humanas pues eso podría estropear todo el proceso. Aunque, por otro lado, si para el momento en que usted lee estas instrucciones ya es demasiado tarde y usted se encuentra en una especie de... grupo, siga las siguientes recomendaciones:

Mantenga una postura neutra, no llame la atención, pero permanezca en...

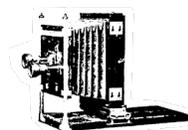
Por cierto, no olvide evaluar la composición de los participantes. Observe a cada persona a su alrededor y evalúe su comportamiento. ¿Están distraídos? ¿Interactúan entre sí? ¿lo están mirando a usted? Cuidado. Una vez hecho esto, proceda con...

Pero también es muy importante que adapte su estrategia de observación. En lugar de centrarse en un solo punto, intente mantener una observación periférica. Note cualquier cambio en el comportamiento de las personas que le rodean sin que parezca que está observando de manera intrusiva. No olvide que...

Antes de continuar, Gestione el espacio personal. Si es posible, mantenga una distancia prudente entre usted y las demás personas para evitar...

Hay mucha gente en el mundo, mucha gente como usted y mucha gente como ellos que me ha preguntado cómo lo hago. Nunca antes había querido alterar la condición de silencio en la que me encontraba, pero dada la ocasión, me vestí de excepciones. Si ha llegado hasta aquí, felicitaciones.

En este instante ha completado la tarea final.



Instrucciones para ver colores

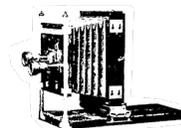
Ramón Villa
Licencaitura en Lengua inglesa
a351483@uach.mx

Antes que nada, asegúrese de cerrar sus ojos con la firmeza suficiente hasta que sus pestañas se encuentren entrelazadas entre sí. Inhale y exhale tres veces consecutivas, hasta que perciba el aroma de un arcoíris recién horneado. Con la punta de su lengua diríjase a su paladar, dibujando un círculo perfecto en éste. Si usted percibe sabor a un sábado, prosiga; sin embargo, si usted siente que sabe a miércoles, repita el procedimiento desde el comienzo sin más demora, tras tomarse un vaso de agua debajo de una luna llena.

Manteniendo los ojos cerrados, busque dentro de su bolsillo izquierdo de su niebla-chaqueta, el prisma piramidal que guardó hace cuatro veranos. Si se encuentra ausente, es posible que se lo haya prestado a un ciego que quería ver el sonido de su propia voz. Sostenga el prisma (real o imaginario) frente a su nariz y estornude dos veces, variando la tonalidad de un sonido grave a agudo. Abra sus ojos delicadamente, como si estuviera pelando una fruta sin llegar a romper la cáscara. El mundo aparecerá en blanco y negro. No se inquiete, es algo completamente normal. Los colores son tímidos y necesitan que usted los invite a salir.

Convoque al azul, tarareando la canción favorita de su abuelita. El rojo saldrá si usted logra recordar el sabor exacto de un beso del pasado. Y el amarillo cuando termine de contar de un millón a cero en menos de unos sesenta segundos. El verde se manifestará cuando mencione el nombre científico de la vergüenza. Para el violeta, simplemente guiñe su ojo derecho y dirija su mirada a la sombra más próxima. Si después de todo esto sigue sin ver colores, felicidades: ha descubierto una nueva forma de daltonismo. Se sugiere documentar este hallazgo utilizando únicamente adjetivos translúcidos.

Advertencia: no intente este procedimiento frente a un espejo. Podría terminar viendo los colores del silencio, y créame que, a pesar de hermosos, son en extremo bellos



Actividades de ocio

Marcela Frescas
Licenciatura en Lengua inglesa
marfres211199@gmail.com

Cansados de tener que escalar un árbol todos los días para sentarse a pelar mandarinas, los cronopios decidieron construir una escalera.

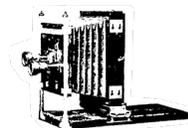
La idea surgió después de que un fama tuvo la malísima suerte de ser aporrado por una sarta de mandarinas que se le caían a un cronopio que escalaba apresurado para llegar a la copa del árbol antes de la hora del té. Cuando se le interrogó, el culpable confesó apenadamente que era muy difícil escalar un árbol tan alto con las manos llenas de mandarinas, lo cual fue recibido por un coro de aprobación y asentimientos de cabeza por parte de un grupo de cronopios que se habían arremolinado por el alboroto y se miraban desconcertados los unos a los otros. El año pasado había sido más fácil, pues era el año de las uvas, y era muchísimo más fácil cargar uvas que cargar mandarinas.

Afortunadamente, la fama no resultó herida de gravedad y había decidido no presentar cargos, pero sí presentó una queja formal al Consejo de Soluciones y Gatos Bigotudos (COSOGABI), que amablemente ofrecieron una lista de soluciones para evitar otro altercado de la misma índole. En ellas se sugería que los cronopios buscaran árboles de menor altura, que no escalaran en horas pico, e incluso se les envió el prototipo de una mochila especial para mandarinas; pero al leer la primera sugerencia, indignados, los cronopios ni siquiera se molestaron en leer el resto.

Así que el día que empezó la construcción, un grupo de esperanzas recién egresadas de la facultad de odontología se ofrecieron como voluntarias para ayudarles a construir la escalera. Las famas pasaban muy erguidas, con el mentón hacia el cielo, negando con desaprobación, pero ni siquiera eso les amedrentó. Eligieron el árbol más alto que encontraron, y después tramitar los permisos para la construcción, comenzaron los preparativos.

Por causas de fuerza mayor, la construcción de la escalera tuvo que ser suspendida, pues un grupo de cronopios conservadores tomó posesión del árbol, alegando que las prácticas progresistas, como subir escaleras en lugar de escalar, terminarían por destruir a la sociedad. Como a los cronopios no les gusta pelear entre ellos, se quitaron sus cascos de construcción y sus chalecos, y no tuvieron de otra más que pedirles a las esperanzas que se retiraran.

De todos modos, la temporada de mandarinas ya se había acabado, y según el manual oficial de escalación de los cronopios, el próximo año era el año de la jícama.



La ruta

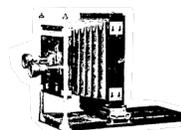
Zulema Ochoa
Licenciatura en Lengua inglesa

Un cronopio subió al autobús color verde que a diario lo traía y llevaba. Su hora de entrada al trabajo era a las ocho y ya eran las siete noventa y nueve, pero no podía hacer nada, ya que no era dueño de su tiempo. A cuatro asientos de la puerta, le pidió permiso a una fama, quien a su lado había sentado una plantita con todo y su maceta. La fama le cedió el lugar y el cronopio se sentó mientras el camión iba en marcha.

Luego de parar en tres estaciones, al camión subió una esperanza en pena quien, tan pronto estuvo a bordo, comenzó a contar su triste historia. La pobrecita solicitaba a las personas bondadosas, los centavos sobrantes en sus bolsillos, no sin antes atreverse a deleitar a los presentes con una triste melodía.

Cabe destacar que esta pobre esperanza no era muy afinada y quizá un tanto amusia. Entonces el cronopio no pudo disimular la sonrisa que pronto se convirtió en una risa ahogada, de esas que quieren explotar en la garganta. No podía reírse de una esperanza en pena, pues por haber salido tarde, había olvidado su amuleto anti kármico que había comprado en un bazar. El cronopio estaba rojo, casi sudando y cuando pensó que no podía contener la risa por más tiempo, una brillante estrella fugaz en forma de idea atravesó su mente. El cronopio se levantó de su asiento y con una voz no más afinada, acompañó a aquella esperanza en pena.

La fama que estaba a su lado lo miró con sorpresa y se aferró a su planta, mientras que la multitud que se encontraba alrededor murmuraba y especulaba. Al final, la pobre esperanza logró obtener los centavos de las personas bondadosas y las que aparentaban serlo. Cuando salió por la puerta trasera, le hizo una seña con la cabeza al cronopio, a modo de agradecimiento. Entonces el cronopio suspiró con alivio y dejó escapar una risita burlona con tonalidades entre púrpura y morada, con pequeños vestigios de culpa que se perdían con el rugir del autobús mientras avanzaba. Retomó su lugar al lado de la fama, quien lo miraba con la ceja alzada y las manos firmes en la planta.



Normalidad

Evelyn Valenzuela
Licenciatura en Lengua inglesa
evelynvalenzuela104@gmail.com

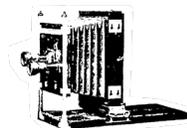
6:25 A.M. El señor Cronopio se despertó con bastas ganas de vivir su día; se levantó de la cama, tocó el piso con su dedo gordo (del pie derecho) y después aseguró el terreno posicionando el pie en la cerámica.

7:01 A.M. Luego de rociarse perfume (más de seis aplicaciones, por si acaso), se dirigió a la salida de su casa y, al querer insertar la llave en la chapa, esta cayó a 1.34 metros de él. Automáticamente, el señor Cronopio sintió cómo el pulso sanguíneo en su ojo izquierdo aumentaba considerablemente. Comenzó a pensar en cosas pacificadoras, tales como la delicada elaboración de limonada, o un cono de nieve de pistacho cayendo de las manos de una miniatura. Sonrió.

7:15 A.M. Diez minutos después, a unas calles del trabajo y mientras escuchaba el penúltimo álbum de Javier Solís, tropezó con un relieve de la banquetta que apenas se asomaba, y su torta de tamal salió volando por los aires. La tragedia fue tal que el titular salió en los periódicos: “Tamal de rajadas se desangra en vía pública, llévele llévele”.

8:00 A.M. – 4:00 P.M. En el transcurso de las horas, el señor Cronopio resbaló cerca de las escaleras, tropezó dos veces más, la primera saliendo del baño y la segunda cuando iba a dejar su plato al comedor. Manchó una esquina de la hojita en la que había trabajado todo el turno. El estrés le reanimó la incesante urgencia de café, el cual bebió descafeinado ya que un desconsiderado Fama se lo había terminado en su cuarta taza. Como el colmo no fue suficiente, el camión lo dejó tres paradas después y, al llegar a su cuadra, vio que la camionetita de pan dulce se alejaba, lentamente, con la última rama de felicidad del Cronopio.

5:43 P.M. El señor Cronopio llega a su casa, se cambia las ropas, se sienta en la mesa, se piensa las ideas, se siente el corazón. Y es entonces que el Cronopio, quien en ocasiones deja de ser Cronopio, vuelve momentáneamente a su forma de Esperanza (al parecer debido a su atenuante falta de ella) de la cual logró despojarse durante la mayor parte del día. El pobre Cronopio solo puede encontrar consuelo viéndose las manecitas, contándose los chiquititos deditos verdosos, para después lograr aclarar su reflejo en el espejo de al lado y comenzar a reconocer su piel amentada y sus agigantados ojos cronopiales (que por incidencia son casi tan

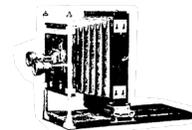


Instrucciones y cronopios:
homenaje a Julio Cortázar

verdes como él). Al final, toma un vaso de agua y procede a poner en su boca su pastillita infernal con sabor a nube.

9:37 P.M. El señor Cronopio yace dormido en su cama con olor a suavizante de telas; se sueña con todas sus formas y colores, aceptando su divergencia, alimentándose el espíritu y recargando sus energías para el día siguiente. Sonríe.

6:25 A.M. Y despierta. Con basta ganas de vivir.



Instrucciones para repartir pastel

Yessica Rodríguez Gutiérrez
Licenciatura en Lengua inglesa
yess.rod.gtz@gmail.com

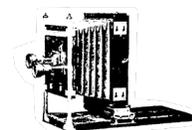
Una de las máximas dificultades de etiqueta social radica en la repartición del alimento.

Para empezar hay que tomar una decisión para establecer un curso de acción. Si el propietario tiene actitud de bondad cristiana puede recurrir a la noble tarea de ofrecer raudamente el sustento.

Para comenzar tome el elemento a compartir, con firmeza y mostrando una cara que combine expresión de solemnidad humilde y sonrisa de incomodidad temblorosa, si gusta puede reciclar los gestos utilizados cuando observa todo mientras le cantan canciones de cumpleaños.

Lo único que queda es aproximar el elemento seleccionado a una distancia de aproximadamente 45 centímetros de cada persona en un radio de 1 metro cuadrado, y utilizando la pregunta de amabilidad estandar “gustas?” O en su defecto si el grupo de control es el indicado, puede utilizar una pregunta con tintes mas casuales, ya sea: “¿quieres?” O simplemente mostrar una gesto de duda básica y señalar el elemento en mano.

En caso de que su actitud sea menos caritativa, el curso de accion implica simplemente retirarse de la habitación o esconderse de todos hasta que termine de degustar.



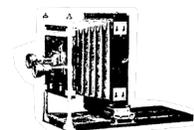


ACCESO UNIVERSAL

Prolegómeno

Esta sección está destinada al público en general, en especial a quienes asistieron al taller “Ensayo para principiantes”, espacio creado por el Cuerpo Académico “Estudios humanísticos de la cultura” (UACH-CA-138), en conjunto con la Secretaría de Cultura del Estado de Chihuahua. Al acercar las humanidades al público en general, propiciamos acciones que permitan ejercer el derecho al acceso a la cultura, el acceso universal al conocimiento y sus beneficios sociales. De esta manera, los textos que aquí se presentan, son el resultado del ejercicio lector de obras literarias y filosóficas, horas de trabajo en cuanto a redacción, argumentación, investigación, y otras actividades lúdicas, las cuales benefician al público en general y desarrolladas en el citado taller. Compartimos así algunos de los resultados de esta actividad

Firma: UACH-CA-138



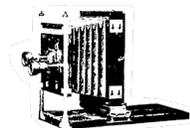
Retrato de un diamante

Stephanie Tavarez Rubio
stephtr291@gmail.com

Virginia Woolf escribió que “nunca hubo otra cara con semejante expresión de tristeza” (Woolf, “Al Faro” 28). Que sepamos, no hablaba de sí misma, solo de un personaje. Pero si observamos una foto, ¿acaso no podemos decir lo mismo de ella? Si conocemos su historia, ¿no tiene sentido? Sus ojos son profundos. Es que todos sabemos que en sus obras se van descubriendo y desenterrando emociones y pensamientos hasta más no poder, llegando a desempolvar hasta el detalle más pequeño. La mirada que tiene su rostro es particular. Esa forma específica de mirar dejó de ser invisible para mí desde que, señalándome, me dijeron que es algo inconfundible. Que solo por verla en mis ojos ya sabían lo que pasaba conmigo y con esta sombra que no me deja. Esas miradas tan vacías y al mismo tiempo tan cargadas, tan pesadas; tan ausentes, pero con todo presente, todo en una sola idea infinita que se teje con hilo oscuro. Se teje a veces poco a poco, con paciencia, pareciera que hasta con algo disfrazado de amor, sin apuro y con cuidado. Otras tantas, se forma tan deprisa, como si el invierno ya estuviera aquí yuviéramos que cubrírnos pronto con lo que sea que podamos crear; pero se crea prácticamente solo, aparece y ya está listo para taparnos con su oscuridad. Puede variar el tamaño y el tono. Puede variar el tiempo que nos va a cubrir. Podría ser solo un día, o bien, podría convertirse en prenda para toda estación y quedarse por tiempo indefinido. En fin, su mirada es de alguien que sabe tejer.

Si alejamos la imagen, nos encontraremos con un rostro que no siempre se quiere mostrar. Nos evita o se nos oculta, pero una que otra vez sí que se alcanza a distinguir. Es largo, como las penas que invadieron su vida, como el camino que se iba trazando pérdida tras pérdida tras pérdida. Tan largo que dejó la sonrisa atrás, casi extraviada. Vemos un semblante con emociones ocultas: las borró de su rostro para plasmarlas en sus palabras, en el característico mundo interior de sus personajes. Pero en su cara no hay rastro ya.

Tiene un rostro de ángulo cambiante. De ellos, el que más se recuerda enfatiza sus dificultades para controlar aquellas sombras, resalta los defectos que enloquecen, todo aquello que, a criterio de otros, vuelve a uno algo “anormal”, algo que pocos comprenden o desean comprender, algo que debilita o desvaloriza a cualquiera de nosotros. Y ella, además, es mujer. Como si serlo no fuera suficiente en esos tiempos, o en estos, para que el mundo considere que nuestro valor es menor. Todavía se le agrega la carga de la penumbra y, entonces, ya no nos

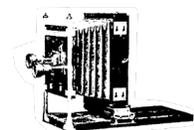


pueden ver. Desaparecemos. Como si de aquello dependiera todo lo que somos. Sin embargo, ese ángulo en oscuridad no hubiera podido brillar como lo hizo si esto fuera real. Ella demuestra que es suficiente ajustar solo unos cuantos grados ese ángulo para que entonces el sol lo ilumine en el punto perfecto donde logre emitir destellos a su alrededor. Incluso, en la actualidad, uno de esos destellos se está convirtiendo en un haz lleno de potencia que resplandece en tonos morados; tal vez nunca antes esa arista había estado tan iluminada como hoy. Y así, tornasol, Virginia es una imagen silenciosa que estalla en mil colores bajo la luz adecuada.

Observémosla una última vez. Se le ve reflexiva en todo momento; viendo lo que hay cerca, mirando más allá, y, al mismo tiempo, sin ver lo que ella era. Algunas fuentes indican que el motivo de su fin fue el no sentirse suficiente, el dudar de sí misma. Con esa profundidad y esos ángulos destellantes, Virginia era ciega a su propio reflejo. Si tan solo uno de esos ángulos de luz la hubiera hecho descubrirse. Si tan solo esas piedras no hubieran tenido la pesadez de su mirada, de sus pesares y de sus dudas. Si tan solo el cuidado y el detalle con el que veía a sus personajes lo hubiera tenido con ella y con su vida. Si tan solo fuera tan fácil. Sin embargo, si tan solo una cosa hubiera sido distinta, no podríamos encontrar esos retratos ya que jamás se hubiera convertido en ese diamante reluciente que es Virginia Woolf.

Bibliografía

Woolf, Virginia. “Al Faro”. Obras Maestras: Virginia Woolf. 1a. edición. México: Editores Mexicanos Unidos, S. A., 2016. Impreso.



El reto

Ana Sofia Rivera Dozal
sophi2504@gmail.com

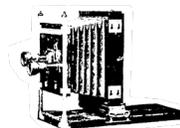
Entre el mar de adolescentes que tengo la fortuna de poder formar y reformar, se pueden encontrar de todos los tipos que se podrían imaginar: los que pasan los mejores días de su vida, los que aún duermen en su mente, los que odian el sistema y también otros tantos que se resignan a las formas sociales que nos impone la sociedad (me identifico con los últimos). Me encanta pensar, en mis ratos libres, qué es lo que ellos serán cuando sean adultos y tengan este mar de responsabilidades a las que nos somete la vida contemporánea a los adolescentes de treinta y más.

Empezamos la clase, español, esa sola palabra detona en ellos un viaje astral hasta su cama, o en algunos casos, a Roblox/minecraft/fornite. Hago ese esfuerzo sobrehumano para entretener sus mentes y preguntar sobre sus intereses, pasiones, hobbies, hasta sus series favoritas para poder conectar con ellos; el momento se logra, los veo sonreír, reír y tener esa chispa de humanidad que me hace replantear la vocación, pero como por arte de magia de pronto vuelven a esa coraza de indiferencia que me vuelve a hacer replantear la vocación, de paso, la madrugada.

Les pido que elijamos el libro que leeremos durante el ciclo escolar, la mayoría voltean para la ventana, una que otra me dice que uno de romance, otro me dice que uno de Messi. Trato de proponer algo que se acerque más a la neutralidad, ellos se atacan, se dicen los insultos más bajos que guardan en su mente. Me pregunto cuándo perdimos esa honestidad, o quizá. ganamos responsabilidad afectiva con la edad, para este caso ya es igual, les pido que en sus casas investiguen algún libro que les apasione, sabiendo que en el mejor de los casos van a ver títulos al azar sobre temas banales y me los van a reproducir sin ánimo en la próxima clase.

El tema I es interculturalidad, hago otro esfuerzo para tratar de que no se rían al momento de preguntarles sobre alguna lengua indígena que conozcan, me dicen indignados: ¿piensa que somos indios? El más empático me dice que conoció a alguien que jugaba con “tarahumaritas” en la frikiplaza, me quedo sin opciones, su empatía se quedó en la cama y en el videojuego. Tengo que dar el tema y me aviento un discurso sobre por qué sí son lenguas indígenas y no dialectos como todos pensábamos, ellos se duermen y se van del salón, solo quedan sus cuerpos.

Se me ocurre una dinámica de integración, a ver si de paso les despierto un poco la empatía, les pido que se pongan en equipos tomando como base el mes de su cumpleaños, los equipos quedan más o menos parejos, les doy la indicación: imaginen que uno de ustedes no habla español, el otro es un burócrata que le va a



atender en una oficina de gobierno. Los demás tiene que ser espectadores y tomar notas de lo sucedido, viendo quién tiene razón en esta situación y sobre todo, la idea es sacar una propuesta para evitar estos conflictos que suceden diariamente.

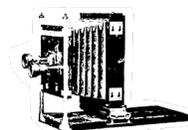
Empieza la dinámica, estoy sudando bajo del minisplit a 16 grados, sé que no va a funcionar, pero era eso o contestar las páginas de un libro absurdo que les pregunta qué opinan del enfrentamiento lingüístico que sucede todos los días en muchas partes de México, ellos responderían que todos deberíamos de hablar lenguas indígenas (no viable) o el más cruel va a responder que el “indio” debe de hablar español si o sí. Pienso que es mejor que lo actúen y cuando menos se rían unos de los otros, se les quita la flojera y de paso quizá lo recuerdan para el examen.

Veo todo su potencial de actores, se quieren lucir frente a sus iguales, empiezan a hablar “oaxaqueño” por unos segundos y el burócrata contesta enojado, sin ánimos, en realidad la actuación no es mala, lo malo es que no puedan entender que es algo que sucede, que los tengan que llevar a asilos u hospitales a dar burritos para que puedan entender un poco la realidad

La dinámica se acaba en menos de 10 minutos y sus conclusiones son las mismas que habrían contestado en el libro. No hay ninguna propuesta decente y sólo hicieron el ruido más increíble imaginado a las 7:55 de la mañana. Me pregunto ¿sirvió de algo? Tal vez gané una batalla el día de hoy y sí se les quede grabado unos meses a la par de los tik toks que ven.

Vuelven a sus asientos y el desdoblamiento astral se presenta. Ojalá tuviera las iPads a la mano para ponerles un kahoot, les encantan, despiertan su sed de competencia y arrogancia. La tecnología es lo que ellos conocen, es su hábitat natural, los entiendo un poco y me conduelo de pensar que hace veinte años también había una maestra que pensaba que nosotros no teníamos futuro y los perdono.

Termino la clase pidiéndoles que para la próxima sesión tengan listo el libro que vamos a leer, sé que no van a traer nada viable, y me consuelo al pensar que será un libro como el principito, que no van a leer, pero que cuando menos, cuando sean grandes y tengan ese mar de responsabilidades, en los pocos ratos libres que tengan puedan platicarle a su cita de Tinder que leyeron el principito en secundaria, se van a reír y van a tener de qué hablar por unos minutos más.



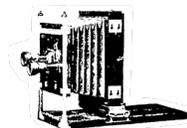
Insondables caminos azules

Gustavo Fuentes Galdámez
gusarcano@gmail.com

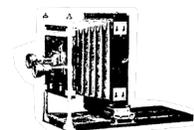
Me encontraba sentado en el sillón de la sala, sin atinar a definirle color. Sitio insuperable de confort al que me abandonaba con regularidad. Ahí a salvo, encajonado, dentro de aquella oxidada ciudad. Derrelicto en un mar de brasas. No atinaba a dar con el apellido de su tela azul. *Azul ultramar*. El mar: Nada más lejos esa zona de donde yo me encontraba. Encima, por casualidad, sí se situaban en él los personajes de la novela que en ese momento estaba leyendo, en algún paraje lejano sobre el marginado mar del norte. A su vez, de forma rara, el libro anterior que había leído, era de un autor húngaro y algo me recordaba de Prusia. *Azul Prusia*: Lugar ignoto, también. Inclinar-me por descifrar el color correcto de esa sala era algo insignificante, pero no lograba sacarme de la cabeza semejante coincidencia. *Ya solo contaba las décadas, no le gustaban los números exactos, como si todas las fechas le recordaran algo que prefiriese olvidar*. Refiriendo al general Henrik, después de su tragedia. Sólo media década había transcurrido la mía a través mí. Existía entonces un arbitraje entre mis pensamientos y mis lecturas de esa ocasión. No era la única decisión que no acertaba a limar. *Cronos* está corriendo. La noche se empieza a poner. La noche empieza a prevalecer.

Ya estaba seguro de algo: no usurparía más el tiempo, empezaban a apedrear-me los segundos de realidad. Como si me encontrara en el interior de un reloj de arena imaginario, esperando a ser emparedado por sus millares de granos. Entredicho está el asunto de saberse adulto en un mundo donde, a pesar de pagar tu renta, gastos de servicios y demás actividades que requieran alguna constante atención, al parecer ningún otro encargo da mayor credibilidad al hecho de tener un hijo. De lo contrario, resulta irracional volverse figura de respeto: Si no sufres con la maldición de contar con un ser tiránico y abominable, que esté subyugando tu existencia con la suya, chantajeándote con la perpetua amenaza de algún suicidio imprudente, por la razón de estar incapacitado para hacerse cargo de sí mismo. Qué mortificado estilo de vida, aquel donde tu genética queda tullida para el tiempo futuro.

En cada libro que se va abriendo frente a mí, existe alguna frase que sigue haciendo su oficio de cincelar, algún despojo sobrante de identidad para... no sé qué fin. Buscando enaltecer dentro del interior algo que busca ser piritá, pero se vuelve un vacío ensombrecido, un busto falso de oro tonto sin nombre ni rostro. Recuerdo mirar en eventos fortuitos de mis alrededores, notando atisbos de familias: disfuncionales, embaucadoras hilarantes, establecidas sobre conceptos tomados a la ligera. Como cuando va uno a hacer las compras del súper, por ejemplo, niños



que corren con agilidad supersónica en pasillos entre frituras y licores, bajo omiso cuidado de los padres; más preocupados están por la notificación al celular, ¿de algún pedido? (*Lo sentimos, su paquete no pudo enviarse por circunstancias ajenas a la aplicación*). Quizá. Pienso: el destino decidió que soy yo el que no puede criar a un hijo. Tanto capricho ajeno mal ejecutado afuera, tanta tutela desperdiçada dentro. Me veo guardando entonces partituras, dispuestas para una melodía que nunca va a sonar. Nada queda más que avanzar bailando sin música, danzando hacia el océano de estrellas. No hacia ellas, que no suelen tener puntos de colisión, si no en el espacio oculto que existe entre ellas. Lugar a donde me encuentro dirigido, al que solo parece quedar un sentido: abrazarlo con coraje o con temor. No le hubiera preguntado a mi esposa nunca qué estúpido *estilo de azul* era ése sobre el que me apoltronaba cada tarde. *Marina*, sería bonito nombre para una niña.



Comezón (Estructura como Octavio Paz)

Gustavo Fuentes Galdámez
gusarcano@gmail.com

Inadvertidamente, una incómoda sensación aterriza sobre la epidermis. Con rabia troyana invade un incauto sector del cuerpo, buscando sobre él la enemistad. Comezón, picor, prurito o picazón, afecta a todo ser con sistema nervioso dignamente respetado: asediándolo, secuestrándolo; asaltándolo y doblegándolo, dándole castigo al infeliz cuerpo con tenacidad patológica. Anómalo dolor estigio. Neonato perverso en demanda de teta infernal. Por piel seca, o dermatitis; psoriasis o cicatrices; quemaduras, picaduras; urticaria, parásitos o demás enfermedades internas. Y eso sólo refiriendo la cartografía superficial. Qué retrato más ruin el que no logra brotar a través de piel muerta, a resguardo abovedado. La irritación cobra con interés mayor el importe, cuando del plano del pellejo se pasa al mapa cerebral. El malestar físico es, comparado, grato de paliar. Indigno el pensamiento traidor. Hormigueante molestia que calcina con sus pasos. Verdadera maldición que arde cuando no se puede calmar en cuestión de segundos. Ya no en cuestión de días, semanas, meses o, la divinidad no lo quiera, que nunca se vaya y se quede para toda la vida.

