

LA TERCERA ORILLA

#24

REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y ARTES

Fotografía Yankady Rebolledo Briceño

LA TERCERA ORILLA

Revista de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes

Universidad Autónoma de Bucaramanga

ISSN 2145-7190 - #25 - DICIEMBRE 2020

CONTACTO

CORREO ELECTRÓNICO INSTITUCIONAL

laterceraorilla@unab.edu.co

TELÉFONO

6436111 Extensiones 320-393

OPEN JOURNAL SYSTEM

<https://revistas.unab.edu.co/index.php/aterceraorilla/index>

PÁGINA EN FACEBOOK

<https://www.facebook.com/tercera.orilla>

EDICIÓN Y PRODUCCIÓN

<https://www.twitter.com/LaT3rceraOrilla>

DIRECCIÓN

Avenida 42 # 48 - 11, Bucaramanga - Santander - Colombia

CORRECCIÓN DE ESTILO

Biteca SAS

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Biteca SAS

Diana Marcela Pinilla Nieves

EDICIÓN Y PRODUCCIÓN

Publicaciones UNAB

FOTOGRAFÍA Y PORTADA

Laura Lucía Serrano

Ilustración digital

Las opiniones en los artículos de la revista, no vinculan a la institución, sino que son de exclusiva responsabilidad de los autores, dentro de los principios democráticos de la cátedra libre y la libertad de expresión consagrados en el artículo 3º del Estado General de la Corporación Universidad Autónoma de Bucaramanga.

RECTOR:

Juan Camilo Montoya Bozzi

VICERECTORA ACADÉMICA:

Eulalia García Beltrán

VICERECTOR ADMINISTRATIVO Y FINANCIERO::

Javier Ricardo Vásquez Herrera

DECANO FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y ARTES

Santiago Humberto Gómez Mejía

.PRESIDENTE JUNTA DIRECTIVA UNAB

Rafael Ardila Duarte

EDITOR

Julio Eduardo Benavides Campos

COMITÉ CIENTÍFICO

Felipe Cárdenas. Universidad de la Sabana, Colombia

Alfonso Cárdenas. Universidad Pedagógica Nacional, Colombia

Roberto Sancho Iarrañaga. Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia

Ángel Nemesio Barba. Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia

COMITÉ EDITORIAL

Julio César Goyes. Universidad Nacional de Colombia, Colombia

María Teresa Quiroz. Universidad de Lima, Perú

Jesús Arroyave. Universidad del Norte, Colombia

María Piedad Acuña. Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia

CONSEJO DE REDACCIÓN

Erika Zulay Moreno

Julio Eduardo Benavidez Campos

Adriana Marcela Carvajal Quintero

Joyce Mildred Pérez Ospina

Hilda Lorena García Rodríguez

Ella Carolina Cardona

Santiago Emilio Sierra

Docentes Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia

TABLA DE CONTENIDOS TERCERA ORILLA #24

EDITORIAL

Santiago Humberto Gómez Mejía

3

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

EXPERIENCIA INTERDISCIPLINAR DE UN VIDEOJUEGO MÓVIL: DIÁLOGO ENTRE PROGRAMADORES Y ARTISTAS

Daniel Tello, Laura Lamus, Paulo Ramírez, Nitae Uribe

4

EL VIENTO ANIMAL Y LA PALABRA OTRA EN ELÁSTICO DE SOMBRA DE JUAN CÁRDENAS

Carlos Cazares

26

REFLEXIONES

LA RADIONOVELA. UTOPIA DE UNA REALIDAD

Ana Mercedes Suárez Ospina, María Consuelo Caicedo Toro, Ivonne Rosio Ortiz Ruiz

DESROMANTIZANDO EL AMOR: AMAR EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Andrés Mauricio Salcedo Rodríguez, Diego Arias Peña

38

48

LA TERCERA ORILLA

CYNTHIA RIMSKY: LA ESCRITORA-VIAJERA QUE EXPLORA EN LA CONFLUENCIA DE TODOS LOS CAMINOS

Eduard Von Europa

58

EDITORIAL

La revista La Tercera Orilla se constituyó desde 2017 en el principal órgano de difusión de trabajos de investigación, reflexión y producción artística de la Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes de la Universidad Autónoma de Bucaramanga- UNAB-. Hoy, tres años después y luego de alcanzados varios objetivos estratégicos relacionados con el posicionamiento académico de la publicación, tenemos el enorme gusto de poner a disposición de la comunidad la edición número 24.

La Facultad, conformada actualmente por los programas de Artes Audiovisuales, Comunicación Social, Gastronomía y Alta Cocina, Licenciatura en Educación Infantil, Literatura y Música, ha reflexionado a través de estos años en torno al campo de formación y a las interacciones o posibles puentes epistemológicos que relacionan a sus programas en el marco del campo disciplinar de las ciencias sociales, las humanidades y las artes.

En esta nueva entrega de La Tercera Orilla, encontraremos artículos sobre temas que van desde experiencias de construcciones interdisciplinares de videojuegos, de cómo los animales y la naturaleza en el relato son evocadores de memorias en las tradiciones afro en Colombia, hasta análisis académicos de géneros como la radionovela o narrativas, así como también análisis literarios y sociológicos sobre obras de autores que han dejado huella y que permiten profundizar en el sentido de lo humano y lo social desde una perspectiva interdisciplinar.

El proyecto editorial de La Tercera Orilla se ha fortalecido con los años, a partir de la experiencia valiosísima de su precursor, el programa de Literatura, principalmente gracias a la colaboración de docentes y autores que han

dedicado tiempo y esfuerzo a la consolidación de esta propuesta académica que hoy representa y transmite con altura y rigurosidad las reflexiones derivadas del amplio campo de formación que abarca la Facultad. Sea el momento y el espacio para agradecer públicamente todos aquellos aportes de unos y otros con el fin de lograr las metas que nos establecimos para la evolución pertinente y consistente de esta revista.

En momentos de incertidumbre como el actual, en el que la pandemia y el confinamiento entraron de golpe a formar parte de nuestras nuevas cotidianidades, con todo lo que ello ha implicado en cuanto a la modificación no solo de nuestras rutinas, sino también frente a la manera en que entendemos y comprendemos los fenómenos sociales, la revista La Tercera Orilla representa una mirada que también pretende explicar esas nuevas realidades desde lo disciplinar, lo interdisciplinar y lo multidisciplinar. Ahí radica su riqueza, en la intención de comprender el mundo desde miradas que se complementan y dialogan entre sí.

Bienvenidos a esta nueva entrega de La Tercera Orilla, una buena excusa para seguir leyendo para comprender mejor el mundo que nos rodea y la manera como nos relacionamos con los fenómenos que determinan nuestros destinos como individuos y como colectividades racionales.

Santiago Humberto Gómez Mejía

Decano Facultad de Ciencias sociales, Humanidades y Artes

EXPERIENCIA INTERDISCIPLINAR EN LA CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO MÓVIL: DIALOGO ENTRE PROGRAMADORES Y ARTISTAS¹

Daniel Tello, Laura Lamus, Paulo Ramírez, Nitae Uribe

¹ Artículo resultado del proyecto de investigación “Creación de un Videojuego Artístico” CREVA, de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, registro No 15774

EXPERIENCIA INTERDISCIPLINAR DE UN VIDEOJUEGO MÓVIL: DIÁLOGO ENTRE PROGRAMADORES Y ARTISTAS

RESUMEN

El siguiente estudio presenta la metodología implementada por un grupo de artistas y programadores para el desarrollo de videojuegos en dispositivos móviles. Se presenta un flujo de trabajo que facilita la exploración de propuestas estéticas digitales en el arte, junto con la experimentación de modelos de jugabilidad desde la programación y una perspectiva independiente en su realización. Por tanto, el procedimiento expuesto en este caso no sigue el modelo tradicional, o industrial, sino que se desarrolla de acuerdo con las necesidades encontradas en la práctica, sin cursar un patrón determinado.

Todo este proceso deriva en un juego de video para telefonía celular llamado Magic Lechona.

Este proyecto reafirma la necesidad que existe dentro de la academia, en su ejercicio de inquirir en diferentes propuestas investigativas multidisciplinares, para el desarrollo de nuevo conocimiento.

Palabras clave: animación, jugabilidad, polígonos, dispositivos móviles, videojuego.

AUTORES

Daniel Tello

Correo electrónico: dtello@unab.edu.co
Universidad Autónoma de Bucaramanga

Laura Gamboa

Correo electrónico: llamus@unab.edu.co
Universidad Autónoma de Bucaramanga

Paulo Ramírez

Correo electrónico: pramirez206@unab.edu.co
Universidad Autónoma de Bucaramanga

Nitae Uribe

Correo electrónico: nuribe4@unab4edu.co
Universidad Autónoma de Bucaramanga

ABSTRACT

The following study presents the methodology, implemented by a group of artists and programmers, for the development of video games on mobile devices. A workflow is then presented, which facilitates the exploration of digital aesthetic proposals in art, along with the experimentation of playability models from programming, and an independent perspective in their realization. Therefore, the procedure outlined in this case does not follow the traditional or industrial model, if the agreement is not developed with the needs found in practice, without pursuing a specific pattern;

a process that derives in a video game for cellular telephony called Magic Lechona.

This project reaffirms the need that exists within the academy, in its research exercise in different multidisciplinary research proposals, for the development of new knowledge.

Key words: animation, gameplay, polygons, mobile devices, video game.

Recibido: 13 de noviembre de 2019

Aprobado: 17 de Julio de 2020

INTRODUCCIÓN

La industria de los videojuegos, como lo explica Jacobo (2012), evoluciona tecnológicamente en la creación de expresiones artísticas complejas que fusionan la imagen, el sonido y la interactividad en un solo elemento audiovisual, lo cual ha resultado en una industria sólida y rentable comparable con la producción cinematográfica y musical tradicional. La aparición de la realidad aumentada y virtual, la creación de un software especializado para el diseño de arte digital y la demanda de videojuegos de todo tipo que existe actualmente en el mercado, han hecho que los desarrolladores se preocupen por explorar diferentes propuestas visuales en la elaboración estética de sus productos, tanto así que desde la academia, el videojuego electrónico se convierte en un objeto de estudio en donde se analizan metodologías y los diversos elementos que lo componen (Pereira, 2014).

Existen dos metodologías identificadas en el desarrollo de software para entretenimiento, la industrial y la independiente. La factura industrial de los juegos de video se enfoca en seguir una serie de pasos predeterminados: una fase inicial, llamada preproducción, una segunda fase de realización y una última fase de distribución. Todas las fases mencionadas están condicionadas por las características financieras y de mercado (Pereira, 2014). La realización independiente es más flexible, su finalidad no es el producto resultante o la distribución del mismo, sino la experiencia en el diseño, la experimentación en la creación y la elaboración, en donde el juego consecuencia del proceso, se ofrece de manera gratuita a los usuarios (Zackariasson, 2012).

Sin embargo, Guadalupe, Orta y Hernández (2014) mencionan que, tanto en la factura independiente como en la industrial, se hace necesario contar con artistas e ingenieros que garanticen que el

videojuego elaborado posea elementos estéticos definidos, estructura programática funcional y una jugabilidad atractiva, puesto que, en conjunto, estos tres componentes determinan e identifican el juego electrónico desarrollado.

OBJETIVO PRINCIPAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Teniendo en cuenta el progreso tecnológico y las metodologías usadas en la fabricación de videojuegos, se hace necesario registrar procesos que evidencien el trabajo colaborativo para producir este tipo de aplicaciones interactivas (Téllez, 2014). El siguiente artículo proporciona la experiencia resultante de un año de investigación, en un contexto académico, con un grupo multidisciplinar conformado por dos docentes del programa de ingeniería de sistemas y uno de Artes Audiovisuales, cuyo objetivo principal fue el desarrollo de un flujo de trabajo flexible, que respondiera a las necesidades interdisciplinarias en la realización de un software para entretenimiento en dispositivos móviles. Los objetivos específicos, están dados por los resultados de la metodología de trabajo entre las dos áreas del conocimiento:

- Conformación de un equipo de trabajo multidisciplinar, de los programas de artes e ingeniería de sistemas.
- Desarrollo de prototipos funcionales que evidencien la exploración en la creación de videojuegos, desde el arte y la ingeniería de sistemas.
- Elaboración de un videojuego para móviles que recopile los procesos y metodología empleados dentro la relación interdisciplinaria entre los programas de artes audiovisuales e ingeniería de sistemas.

MARCO TEÓRICO

Como plantea Pérez Latorre (2011), los procesos de producción para la creación de videojuegos requieren definir previamente los géneros, como guía para configurar elementos estéticos y programáticos. Salamero (2015) describe el género como las categorías de clasificación y organización desde sus elementos principales en su jugabilidad, tales como la forma de juego, los controles y el objetivo final. Se diferencia de otros medios, como la literatura o el cine, que se clasifican de acuerdo con las características encontradas en el argumento o la temática situacional.

Los géneros se clasifican según características propias de su jugabilidad (como se muestra en la tabla 1) que los diferencian o relacionan entre sí, permitiendo direccionar su diseño inicial.

Si bien el género da una pauta a seguir, también es importante tener en cuenta la mecánica como un elemento relevante en la creación de videojuegos, ésta define el modo en que un usuario debe jugar un juego, específicamente cuáles son las acciones, comportamientos, reglas y mecanismos de control, que tienen los jugadores dentro del videojuego. Como lo indica Tejada (2017) las mecánicas están directamente relacionadas con la jugabilidad y con la estética, ya que delimitan la distribución y número de elementos gráficos presentes en la pantalla o en el espacio de juego.

La estética de un juego electrónico, como la define Tamayo (2013), son los elementos gráficos desarrollados para generar empatía con los usuarios y el videojuego, dando forma a los personajes que se van a manipular, los escenarios en donde ocurre la acción y los obstáculos a sortear para concluir un nivel o finalizar el juego. Algunos ejemplos son: Mario Bros de Nintendo, con sus

tuberías, ladrillos, colores planos y formas geométricas sencillas, o Head Cup juego independiente, cuyas imágenes se inspiran en una película animada de los años 40. Es en la estética en donde el rol del artista se hace visible, aportando sus conocimientos en la creación de piezas visuales, paletas de color, animaciones e incluso, de ser necesario, en el storyline. Este último elemento puede estar presente o no en un software de entretenimiento ya que, como indica González (2016), es necesario aclarar que lo que se quiere producir es un videojuego, por tanto la escritura de la trama o guion dista de la forma de escritura cinematográfica o literaria: la historia no va a ser leída o visualizada sino jugada. Este hecho es un factor diferenciador, pues convierte al espectador en un usuario que interactúa con los acontecimientos de la narrativa presentada. Por tanto, es necesario que la escritura esté dirigida hacia la jugabilidad: habilidades de los personajes, cantidad de enemigos, reglas del juego, manera de derrotar al enemigo final y, por último, el objetivo principal del juego. El storyline indica brevemente el inicio de la trama, los sucesos importantes, el objetivo principal y por supuesto el final (Frasca, 2009). Tanto el storyline como el género proporcionan elementos con los cuales el Departamento de Arte puede proponer esquemas y trabajar, de acuerdo con las dinámicas planteadas, en: personajes, escenarios, props de escenarios, interfaz de usuario y estilo gráfico a seguir.

Otro aspecto determinante en la elaboración de videojuegos es la jugabilidad, que va de la mano con todo el lenguaje programático desarrollado por los ingenieros. Alsina (2007) define como jugabilidad a la experiencia que tiene el usuario al interactuar con las mecánicas, la correlación entre mecánicas y reglas, el diseño de dificultad en los diferentes niveles, así como la facilidad en la manipulación de los objetos por medio de los controles. Como menciona Llansó (2014), la

Tabla 1

Géneros y características que definen un videojuego

Género	Características
Lucha	Juego en donde se pelea en contra de un adversario.
Acción en primera persona (FPS)	Juego en donde la cámara simula el punto de vista del usuario.
Acción en tercera persona	El usuario controla al personaje desde una perspectiva que permite ver al personaje desde atrás.
Plataformas	Personaje que se mueve de manera lateral y vertical, a través del escenario, que contiene plataformas con objetos u obstáculos.
Simulación	Simula la vida real, o juego de preguntas y respuestas.
Arcade	Juego clásico, bidimensional, que se encontraba en las máquinas de recreación en lugares públicos o centros comerciales.
Carreras sin fin	Personaje que corre sobre una plataforma sin detenerse.
Agilidad mental	Resolución de problemas o acertijos.

Fuente: Pérez Latorre, 2011, 127-146.

estructura está dada por un lenguaje de programación, con procesos algorítmicos y funciones lógico-matemáticas, que permiten al usuario interactuar con el juego electrónico. En este elemento específicamente los programadores e ingenieros aportan el diseño base del juego de video, con un lenguaje basado en algoritmos, para que el juego funcione de la mejor manera posible, sin embargo, se debe aclarar que esta estructura matemática posibilita o limita, los aspectos estéticos planteados por los artistas, ya que los gráficos deben ajustarse a la habilidad de los ingenieros al estructurar el código fuente y sus funciones en el videojuego. Por tal motivo, es necesario que la comunicación presente en las aéreas de arte e ingeniería quede clara, llegue a convenciones y se manifieste en un flujo de trabajo, que evite malentendidos o acciones innecesarias, durante todo el proceso de elaboración del software.

De esta manera, Pereira (2014) define el flujo de trabajo, como todas las etapas en el desarrollo de un videojuego, que integra los elementos ya mencionados anteriormente, en momentos determinados de su realización. En el ámbito industrial se organiza por departamentos y funciones determinadas, lo cual hace que los equipos de trabajo sólo respondan a su área específica y no haya una verdadera correlación del

conocimiento. En el caso del modelo independiente, los grupos son pequeños, y el diálogo debe ser constante entre los realizadores del juego, no se siguen pasos específicos y muchos desarrolladores cumplen múltiples funciones (Zackariasson, 2012).

Una vez identificados los fundamentos que configuran los juegos de video, como: el género, la mecánica, estética, storytelling, jugabilidad y flujo de trabajo, es posible presentar la metodología interdisciplinaria, desarrollada por artistas e ingenieros, en la creación de una aplicación de entretenimiento para móviles o juego para celulares, desde una perspectiva académica y con un enfoque independiente para su realización.

METODOLOGÍA EMPLEADA PARA LA CREACIÓN DE MAGIC LECHONA

La metodología desarrollada en este proyecto consta de cuatro fases como lo muestra la figura 1. Estas fases de desarrollo fueron necesarias para llegar a un resultado final que diera cuenta tanto del flujo de trabajo encontrado, como de las dificultades y aciertos en un diálogo constante entre programadores y artistas.

Fase 1. Diseño

En la fase inicial el grupo multidisciplinario se reúne para idear posibles juegos a desarrollar, selecciona

Figura 1

Fases empleadas en la metodología del videojuego “Magic Lechona”.



Fuente: Elaboración propia.

tres géneros de los que expone Pérez Latorre (2011) en la tabla 1, en este caso: simulación, carrera sin fin y plataforma. La elección de estos géneros está dada por la facilidad en su realización, sus características permiten diseñar niveles sencillos y gráficos que se pueden visualizar en dispositivos móviles. Para este primer paso se diseñan mecánicas sobre el papel, esto quiere decir que sobre una hoja de papel se dibuja esquemáticamente lo que podría suceder en la pantalla, movimiento de los objetos y su ubicación dentro del tablero de juego. Esto, con el fin de enfocarse en la experiencia de jugabilidad del usuario, en este estado no se contempla la estética ni el diseño de software, sin embargo, se proponen las diferentes interacciones físicas simuladas que podría llegar a tener la programación, con restricciones y reglas en un sistema operativo determinado, en este caso, Android (ver tabla 2).

Fase 2. Prototipado

En esta segunda fase, con el género, el diseño en papel, la plataforma móvil y la jugabilidad definidos, el grupo de artistas e ingenieros inician un proceso de

experimentación y creación, que se ve reflejado en 3 prototipos funcionales, con estilos y características diferentes, como lo muestra la tabla 3, en donde se prueba la jugabilidad y se explora estéticas, tales como el pixel art, ilustración digital 2D y modelado 3D, cada técnica para un prototipo se aplica en un prototipo por separado, como lo muestra la figura 2.

Se realizó un nivel por cada juego, ya que el tiempo de desarrollo era de tres meses, lo que significó un mes de trabajo en cada prototipo, además se quería encontrar que estéticas y jugabilidad funcionaban mejor. No todo se modeló en 3D y el uso de librerías gratuitas y modelos prediseñados, fue necesario. De esta manera se pudo visualizar el comportamiento de los prototipos de juego, más rápidamente. Los tres arquetipos se ejecutaron sobre teléfonos celulares, empleando el sistema operativo Android como se indicó en la fase uno.

Para que los prototipos fueran funcionales y se ejecutaran sobre la plataforma android, el equipo multidisciplinar, exploró dos motores de juego, y así encontrar una forma óptima en el avance de un diseño

Figura 2

Técnicas estéticas empleadas en los prototipos realizados.

Prototipo 1, Soul Judgment	Prototipo 2, Caffeinic Raptor	Prototipo 3, Flying Fish Double Death
<ul style="list-style-type: none"> • Pixel Art • Animación de textos 	<ul style="list-style-type: none"> • Modelos 3D • Animación 3D 	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustración 2D • Animación 2D

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2

Dinámicas y características desde el diseño que están presente en los videojuegos.

Dinámica	Característica
Emplear los dedos	Al mover los dedos sobre una superficie, los menús u objetos presentes en el juego, se mueven o cumplen alguna función.
Restringir el número de aciertos	El usuario dispone de múltiples opciones, pero solo una es la correcta.
Aumentar la velocidad	A medida que se avanza en un nivel, la velocidad aumenta.
Disminuir de la velocidad	Solo ciertos objetos permiten al usuario disminuir la velocidad a la cual está avanzando.
Esquivar obstáculos	El usuario debe esquivar obstáculos presionando la pantalla del móvil, esta función puede ser saltar o desplazarse de un lado a otro.
Aumento en el número de obstáculos	Se aumenta el número de elementos dentro del espacio creado, por el cual se debe desplazar el jugador. Esto hace que la complejidad de cada nivel sea mayor.

Fuente: Tomado de Diseño de videojuegos, González 2016.

Tabla 3

Prototipos resultantes y sus características en género, gráficas, jugabilidad, y mecánicas.

Nombre del videojuego o prototipo	Género	Descripción
1- Soul Judgment Gráficos: Pixel art	Simulación	La mecánica de este juego atiende a una serie de preguntas y posibles respuestas de manera aleatoria, para llegar a un fin específico. Su atractivo depende más de la estética visual que de su jugabilidad.
2- Caffeinic Raptor Gráficos: 3D	Carrera sin fin	La mecánica está dada, por un ciclo constante sin fin. Con obstáculos aleatorios. Su objetivo es superar el puntaje máximo de las partidas anteriores, lo cual le asigna gran relevancia a la destreza del jugador y a la jugabilidad presente en el juego.
3- Flying Fish Double Gráficos: 2D	Plataformas	Esta mecánica se caracteriza por una visión lateral de un personaje que supera obstáculos en diferentes niveles, posee un ciclo constante, pero con final en cada nivel, se caracteriza por una riqueza visual y la interacción del personaje con el escenario.

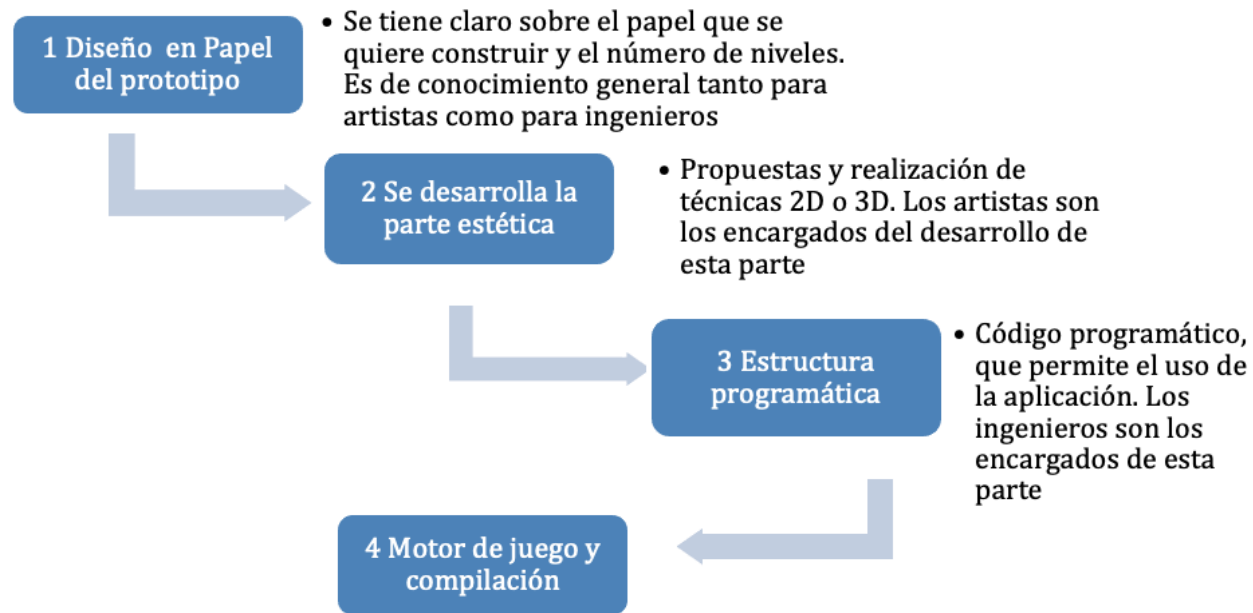
Fuente: Tomado de Diseño de videojuegos, González 2016.

en el juego final; El motor del juego como lo explica (Vallejo, y otros, 2014) es un programa de computación en donde se reúnen las gráficas y el código programático, es decir, el lugar en donde se organizan todos los elementos del juego, se empaquetan y se produce un ejecutable, para ser reproducido en cualquier tipo de plataforma interactiva. Para este estudio se trabajaron dos motores Game Maker y Unreal Engine tabla 4, el primero favorecía la parte programática y el segundo la parte gráfica y artística.

El hecho de explorar los motores de juego, preciso la búsqueda de un motor diferente y que fuera un punto medio entre la estructura programática y la creación artística, para favorecer el flujo de trabajo. Aunque el motor de juego es relevante en la construcción del videojuego, no es determinante puesto que solo compila los elementos presentados en la fase de diseño. A continuación, la figura 3, muestra el procedimiento en esta etapa.

Figura 3

Descripción del procedimiento, empleado en los prototipos realizados.



Se unen los gráficos o estética, con la estructura programática, para crear un prototipo funcional.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4

Motores de juego, que según sus parámetros favorecen a ingenieros o artistas.

Prototipo/ Videojuego	Descripción Motor de Juego	Experiencia Obtenida durante el desarrollo de los prototipos
Flying Fish Double Death	GameMaker Studio: Motor para desarrollar videojuegos de manera bidimensional, cuenta con una interfaz dirigida a programadores o ingenieros, no es intuitiva para los artistas, todo depende del código programático.	El desarrollo artístico se ajusta a los parámetros establecidos por el software, esto depende del número de píxeles, dentro de la plantilla guía de diseño, en la interfaz. El trabajo realizado en arte se implementa Posteriormente por los programadores correspondientes. El trabajo del artista se limita a las exigencias del diseñador de videojuegos, en casos como escala y ubicación vectorial.
Soul Judgment y Caffeinic Raptor	Unreal Engine 4: Cuenta con una interfaz gráfica tridimensional agradable, tanto para los artistas como para los programadores, permite trabajar por nodos y facilita el trabajo del artista puesto que su objetivo no es programar funciones sino diseñar y graficar. Contiene siete plantillas prediseñadas para iniciar proyectos de juegos en tercera persona, acción arcade lateral, Disparo en primera persona, Simulación de vehículos, Carrera sin fin y configuración de menús.	Uno de los problemas encontrados con este motor es la actualización constante de sus componentes internos, ocupando demasiado espacio en disco. El segundo problema es la compilación final, ya que se presentan errores de tiempo, y texturas faltantes. Además, el ejecutable generado es demasiado grande para ser ejecutada por la memoria RAM.

Fuente: Tomado de; www.yoyogames.com/gamemaker; unity3d.com; www.unrealengine.com

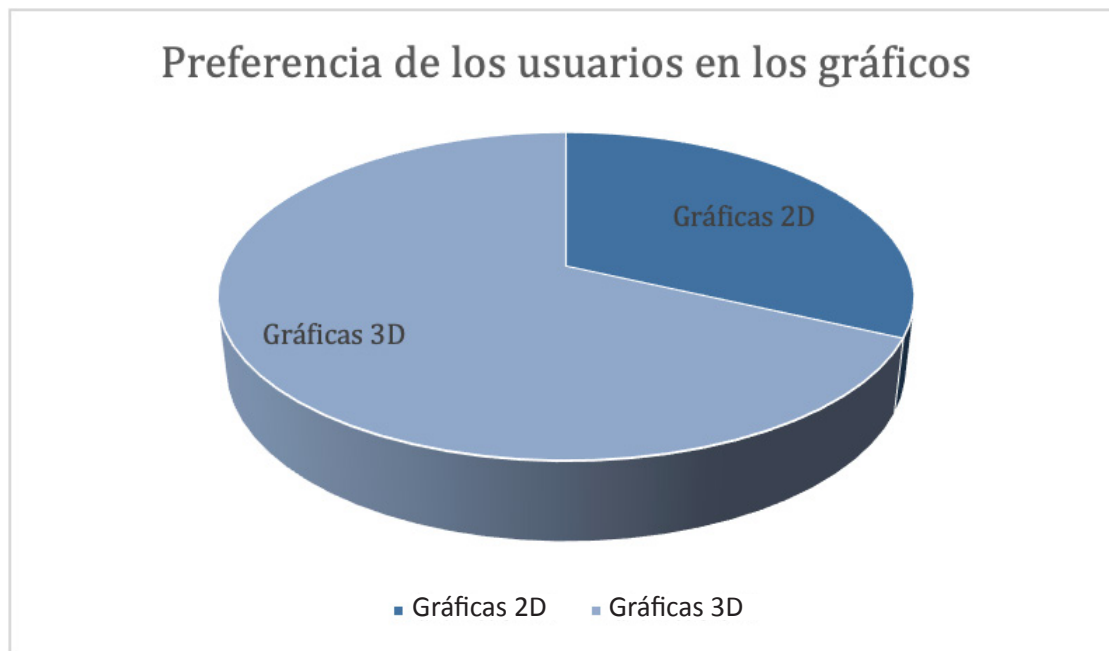
Cabe resaltar que la creación de estos prototipos, toman como base para en su construcción, las dinámicas, jugabilidad y estéticas, permitiendo identificar características de viabilidad y limitaciones, en cuanto al diseño de personajes, escenarios o elementos interactivos. Además, el desarrollo de los prototipos define aún más los roles del equipo de trabajo, perfilando, al diseñador del juego, jefe de programación, desarrollador de software, programador, director de arte, animadores y artistas, dentro del grupo multidisciplinar.

Fase 3. Evaluación de los prototipos.

En esta tercera fase, se probaron los prototipos

Gráfica 1

Preferencia visual de usuarios.



Fuente: Elaboración propia.

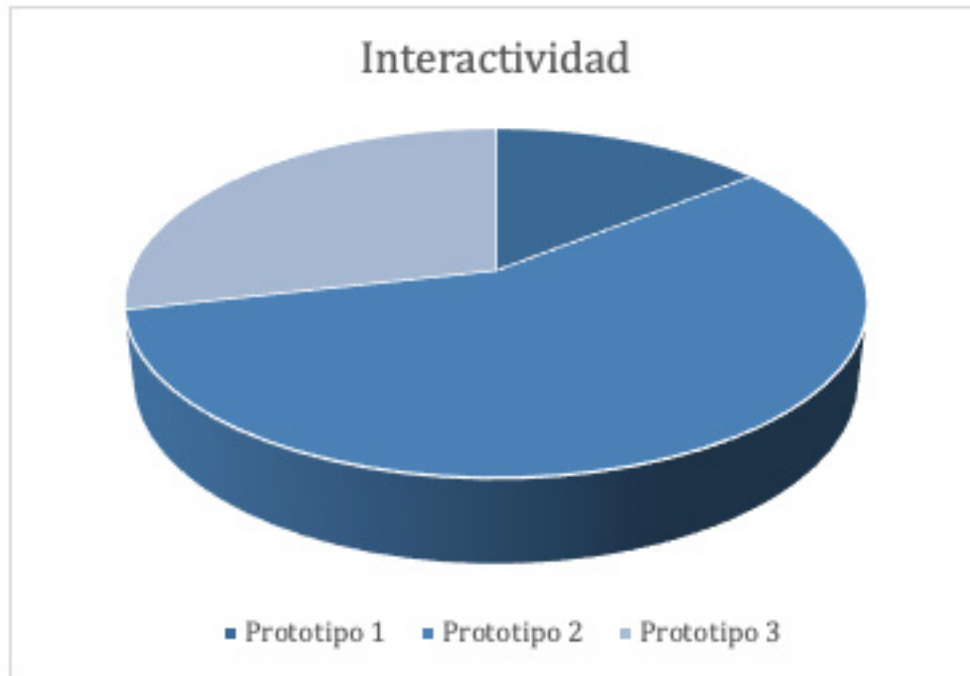
funcionales: Soul Judgment, Caffeinic Raptor y Flying Fish Double Death, en un grupo de 16 usuarios, evaluando cinco características específicamente:

- Género.
- Gráficas 3D.
- Gráficas 2D.
- Grado de interactividad (alto, medio y bajo).
- Interactividad con el móvil o entre usuarios.

Los resultados obtenidos de este estudio cuantitativo, cuasi experimental, concluyeron que la mayoría de los usuarios preferían las gráficas tridimensionales y una jugabilidad interactiva entre el usuario y su dispositivo móvil.

Gráfica 2

Preferencia de los usuarios, de acuerdo a la interactividad con cada prototipo desarrollado.



Fuente: Elaboración propia.

El 90% de los usuarios que evaluaron los tres prototipos funcionales, prefirieron las gráficas en 3D, mientras que un 10% prefirieron las gráficas 2D, esto debido al volumen de las imágenes y cercanía al realismo de los gráficos tridimensionales.

Un 70% de los usuarios determinaron que, de los tres prototipos funcionales, el prototipo 2: Caffeinic Raptor era el que mayor interactividad poseía con el usuario, un 20% señaló que el prototipo 3: y Flying Fish Double Death, tenía una interactividad media, y un 10% de

los usuarios señaló que Soul Judgment presentaba una interactividad baja con respecto a los otros dos prototipos. El resultado obtenido está de acuerdo con las dinámicas establecidas desde el diseño, mientras que Caffeinic Raptor, supone el moverse con los dedos por la pantalla del dispositivo móvil, Soul Judgment solo implica presionar el cristal para seleccionar una respuesta.

Un 80% de los usuarios determinaron que prefieren jugar contra sus dispositivos móviles, mientras que un 10% prefiere jugar en contra de otros usuarios, esto se

debe al carácter individual y personal de los dispositivos móviles, la diferencia de conectividad de cada artefacto y su operador de red, las otras aplicaciones existentes para el celular y por último las diferencias en la configuración de sistemas operativos y hardware de los aparatos.

Por último se analizaron los datos obtenidos en la preferencia del género, como lo muestra la grafica 4.

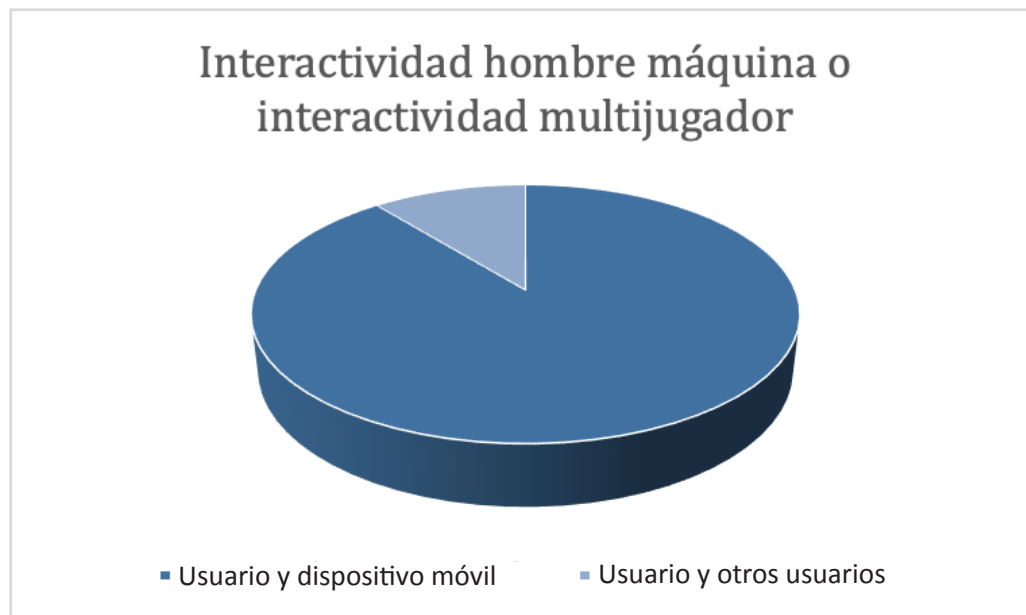
Los usuarios, determinaron que en todos los prototipos existía una conformidad del 33, 3 %, en cuanto al género de los prototipos: simulación, carrera sin fin y arcade. Debido a que el factor del género no fue lo suficientemente impactante como para generar una

preferencia.

Teniendo en cuenta los resultados y la información obtenida en el proceso de evaluación de los prototipos, el grupo interdisciplinar de artes e ingeniería decidió diseñar y desarrollar un video juego, con varios niveles de dificultad, que respondiera a una interactividad alta a través del movimiento dactilar, sobre la pantalla del dispositivo celular, que contuviese gráficos 3D, apoyados por elementos bidimensionales, o sea una mezcla de técnicas visuales y que la interactividad estuviera dada por la relación hombre máquina. En cuanto al género se decidió explorar otro que generara un impacto significativo sobre los usuarios y que facilitara su realización.

Gráfica 3

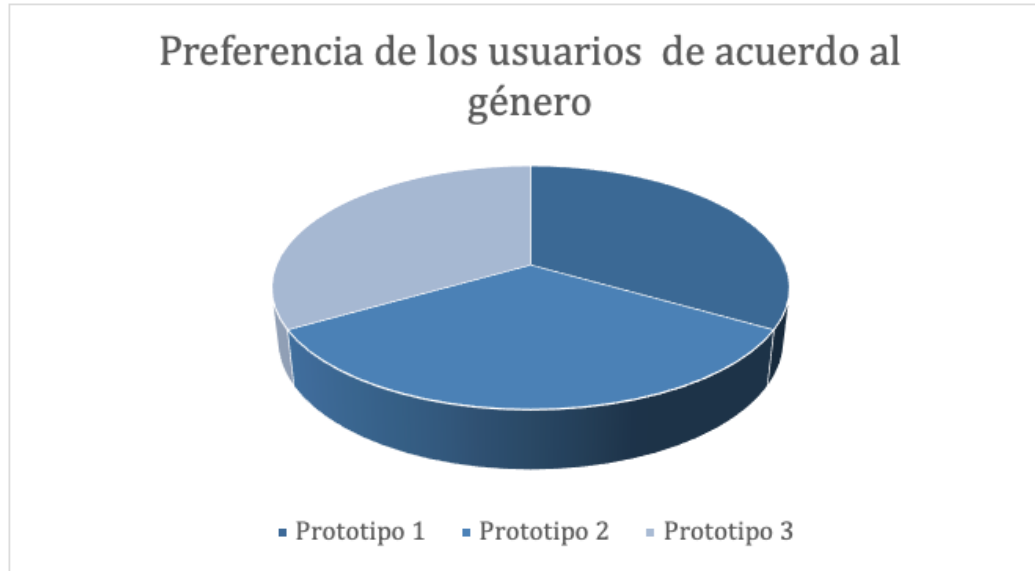
Preferencia de los usuarios, entre interactividad con su móvil o entre dispositivos móviles de diversos usuarios.



Fuente: Elaboración propia.

Gráfica 4

Preferencia de los usuarios, de acuerdo al género presente en cada prototipo.



Fuente: Elaboración propia.

Fase 4, Producto Final, videojuego Magic Lechona.

En esta fase final, el equipo de desarrolladores multidisciplinar, plantean un flujo de trabajo teniendo en cuenta la experiencia adquirida durante la elaboración de los prototipos y los resultados obtenidos en figura 3.

Este flujo de trabajo toma como base el análisis de los resultados obtenidos en la evaluación de los prototipos, para diseñar sobre el papel las dinámicas que pueda llegar a tener el juego, con este diseño se desarrollan paralelamente la propuesta estética y la estructura programática. El storyline que acompaña el componente estético es propuesto por los artistas, para darle un objetivo al usuario dentro del juego, mientras que los programadores estructuran el código para que la

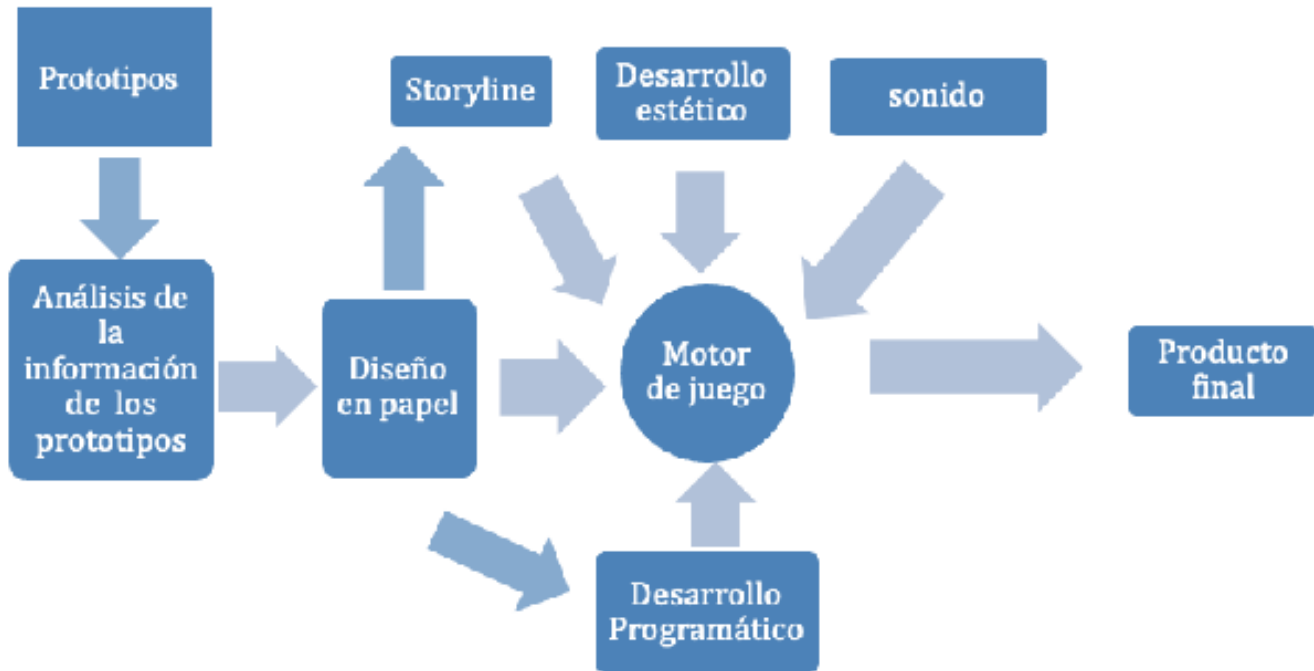
historia tenga cabida entre los procesos programáticos y posibilite una interacción más interesante para los usuarios. En este punto del flujo de trabajo, el dialogo entre artistas e ingenieros se hace indispensable, y se refleja en la compilación ejecutada desde el motor de juego y que genera el producto final. A continuación, se describe la metodología seguida en esta última fase.

Análisis de los Prototipos.

Los resultados obtenidos, direccionaron al proyecto en la búsqueda de un nuevo género, que se ejecutara en dispositivos móviles, fuera flexible y de rápida producción. Se propone entonces desarrollar un arcade agilidad mental, ya que como indica (González, 2016) es altamente interactivo y el número de acciones se puede

Figura 4

Descripción del Flujo de Trabajo para la creación del videojuego final.



Fuente: Elaboración propia.

limitar, con el fin de resolver problemas complejos de manera gradual.

Diseño en papel.

Con el género definido, el equipo de ingenieros y artistas, retoma el diseño en papel, para entender cómo se puede abordar el nuevo esquema de juego, en este caso se plantea una vista cenital del tablero, un proyectil que golpeé elementos y se mueva a través de la pantalla, una única salida para el proyectil, número limitado de tiros, diversos elementos de lanzamiento para el proyectil, obstáculos que detengan el proyectil

y no le permitan salir del tablero. Además se sugiere 12 niveles con configuraciones distintas en la disposición de elementos, y que tanto las transiciones entre niveles como el inicio y final del juego, posean una trama o relato, por medio de un storyline, característica que no contenían los tres prototipos realizados.

Story Line.

El diseño en papel esbozó el Story Line de Magic Lechona, y permitió el desarrollo visual del juego de 12 niveles. El relato creado para esta pieza de entretenimiento celular, cuenta la historia de un alquimista que en su

búsqueda de poder realiza conjuros científicos en un cerdo, que comerá en la cena, y de esta manera adquirir todas las propiedades mágicas del porcino. El rol del alquimista es asumido por el usuario mientras que el puerco es la máquina. El storyline sigue, las dinámicas del diseño en papel: calcular, direccionar, lanzar, romper y acertar, además refuerza el objetivo principal del juego: dar salida a un proyectil, con la menor cantidad de golpes posibles. La trama propuesta ayuda a formar un contexto y darle una imagen visual a las dinámicas y objetivos, de esta manera los agujeros de salida se modifican por partes del cerdo que pueden cumplir funciones diferentes para los objetos a direccionar, por ejemplo las piezas cambian de proyectiles a comida, y el superar cada uno de los niveles se convierte en las distintas mutaciones del cerdo como recompensa por el esfuerzo y habilidad del usuario. Es necesario mencionar que el storyline se realizó en la fase final del proyecto y no al inicio, como suele suceder en algunos procesos industriales (Escribano, 2009).

Estética.

Teniendo en cuenta el storyline, las preferencias de usuarios en la evaluación de prototipos y la jugabilidad desde el diseño en papel, se presentaron tres conceptos visuales desarrollados por el grupo de artistas, para el juego final “Magic Lechona”: grotesco, realista y cartoon, siendo este último concepto el que mejor se adaptaba a las necesidades del arcade agilidad mental, perfilando el estilo gráfico a seguir con respecto a los personajes, fondos, accesorios y texturas. (figura 5).

Durante el proceso creativo de Magic Lechona, los artistas emplearon el uso de bocetos a lápiz de forma análoga, que una vez aprobados por el equipo multidisciplinar, se digitalizaban, modelaban y mapeaban en un software de 3D (figura6), finalmente se exportaban en formato OBJ o FBX junto a las texturas para su uso en el motor de juegos. Sin embargo no todo se modeló de manera tridimensional, puesto que tanto la interfaz gráfica que da acceso al menú y sus

Figura 5

Estilo Cartoon seleccionado.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 6

Modelado 3D del tablero de juego.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 7

Aspecto gráfico de la del menú del juego.



Fuente: Elaboración propia.

Un aspecto gráfico 2D primordial en el juego, era el diseño de personajes, para ello se realizaron hojas modelo, que contenían la vista frontal, lateral, tres cuartos y poses de acción, del cerdo y el alquimista, ya que era necesario ofrecerle al usuario todas las posibilidades en la visualización de personajes.

En cuanto a los aspectos tridimensionales mencionados anteriormente y que se incorporarían en el videojuego, están los tableros o niveles, los obstáculos, proyectiles y partes del cerdo que funcionan como elementos de lanzamiento. Para la visualización de estos modelos 3D fue necesario forzar la perspectiva de la cámara, puesto que el juego se desarrollaría desde la vista superior, tal y como ocurre en un pinball.

Otro aspecto artístico paralelo al visual y la narrativa, es el sonoro, que en la fase de prototipado se trabajó superficialmente, no obstante para Magic Lechona, fue fundamental el diseño sonoro y la banda sonora resultante, ya que complementa las imágenes presentadas y da sentido a las acciones de los elementos dentro del arcade agilidad mental, transmitiendo con escalas, ritmo, acordes y elementos sonoros, las sensaciones planteadas desde el story line y los elementos visuales, para potenciar la inmersión dentro del juego. Para este proceso en particular, primero se escucharon referencias sonoras y musicales junto con el compositor, que luego seleccionó un estilo musical, en este caso música programática y sobre este se realizaron maquetas y después un tema principal, que enlazara la narrativa, gráficas y jugabilidad con la experiencia interactiva del usuario.

Motor de juego y Desarrollo Programático

Para que todas las piezas propuestas por los artistas: Narrativa, estética y sonido, funcionaran entre sí y le dieran sentido al juego, fue necesario la intervención de los ingenieros de software, quienes a través

de funciones algorítmicas y demás estructuras programáticas, permitían el desarrollo real de la jugabilidad, posibilitando no solo la visualización de los componentes artísticos, si no su interacción externa, a través de un motor de juego que reúne absolutamente todos los componentes, para producir un producto final, llamado “Magic Lechona”.

Producto Final

Como se puede evidenciar son varios los factores que identifican y caracterizan un juego de video, la conjunción de todos los elementos conceptuales y técnicos posibilita obtener un producto, que establece una relación usuario obra, gracias a la ingeniería de software y las artes audiovisuales (Moraldo, 2009).

Si bien este estudio culmina con el videojuego compilado, que genera un ejecutable y permite utilizarlo en dispositivos con sistema operativo android, el cual se está en la mayoría de teléfonos celulares. La finalidad del proyecto no es otra que la de documentar y compartir la experiencia, de un grupo multidisciplinar de artistas e ingenieros, que desde la academia, se unieron para encontrar, un lenguaje común, durante el proceso de creación de software para entretenimiento móvil.

CONCLUSIONES

La resolución de las pantallas, consolas más robustas y una mayor funcionalidad tecnológica aplicada en los dispositivos móviles han requerido que el desarrollador de software para entretenimiento interactivo, posea una mayor preparación y conocimientos generales en el área del arte (Chong, 2010), sin embargo esto no lo capacita en todos los aspectos artísticos que puede llegar a tener el desarrollo de un videojuego. Es por eso que se hace necesario un departamento específico,

que se encargue de los atributos estéticos funcionales, dentro de la estructura programacional, del software diseñado.

Establecer un flujo de trabajo con una comunicación constante y efectiva entre los artistas, el diseñador del videojuego y su equipo de programadores, es relevante para quienes deben adaptarse a términos del arte y aportar nuevos conceptos e ideas desde la ingeniería de software, lo cual permite a los artistas adecuarse a criterios y procesos técnicos propios del lenguaje de programación (Hermida Congosto & Lozano Delmar, 2009). Este flujo de trabajo facilita tanto el diseño y realización de los prototipos como el planteamiento y desarrollo del videojuego final resultante.

Durante el desarrollo estético del videojuego se encontraron las siguientes limitantes:

- la cantidad de polígonos o píxeles a manipular.
- la respuesta en tiempo real en la interacción con los objetos.
- la cantidad de información audiovisual.
- la habilidad de los ingenieros, con respecto a las propuestas gráficas.
- la capacidad de procesamiento de los dispositivos al cual va dirigido el juego.
- la libertad en la creación de elementos estéticos, que condicionan los diferentes motores de juego, dadas sus complejidades programáticas.

Los resultados obtenidos, indican que un 80% de los usuarios prefieren, interactuar en sus dispositivos móviles con gráficos elaborados en 3D, esto puede ser debido a la experiencia envolvente que genera la tridimensionalidad, fomentando la curiosidad y la exploración de los espacios, empalmando de una mejor manera al personaje y acciones con el escenario que los contiene (Boullón, 2009).

Este proyecto combina técnicas bidimensionales y tridimensionales que confluyen para crear una unidad gráfica definida, sin embargo aún queda por explorar aspectos análogos y plásticos, que puedan llegar a generar texturas y experiencias, en una búsqueda estética e interactiva, junto con la experimentación artística, lo supone un desarrollo en una segunda fase, o en su defecto en un nuevo proyecto de investigación que inicie en los resultados obtenidos de esta primera etapa.

REFERENCIAS

Alsina, P. (2007). Nodo: Jugabilidad, arte videojuegos y cultura. *Artnodes*, (7), 1-3.

Dalmau, J., & Górriz, L. (2013). La Problemática interdisciplinar en las artes . On the w@terfront, 1-11. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Waterfront/article/download/271981/359883>

Moraldo, H. (2009). Desafíos y tendencias en el diseño de videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 1-10.

Boullón, A. (2009). Evolución tridimensional en la representación visual de los videojuegos y su repercusión en la jugabilidad. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 116-133.

Chong, A. (2010). *Animación Digital*. Barcelona: Blume.

Escribano, F. (2009). Land Fall y Distrito 9. Videojuego, cine y equidistancias. *Comunicación*, 1(7), 134-140.

Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1 (7), 37-44.

González, D. (2016). *Diseño de videojuegos*. Madrid: Ra-ma.

- Guadalupe González González, R. E., Órta Martínez, K. É., & Martínez Hernandez, F. (2014). Creación de Videojuegos. (U. P. Potosi, Ed.) *Indagando en tu Diversión*, 1(3), 1-22
- Hermida Congosto, A., & Lozano Delmar, J. (2009). Introducción al proceso de producción y comercialización del Massively Multiplayer Online Game (MMOG): cuestiones relativas a su desarrollo y mantenimiento. *Comunicación*, 1 (7), 189-204.
- Jacobo, M. (2012). Videojuegos y arte, Primeras manifestaciones de Game Art en Argentina. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*(41), 99-108.
- Llansó, D. (2014). Metodología ontológica para el desarrollo de videojuegos (Tesis Doctoral). Madrid.
- Manrubia Pereira, A. (2014). El proceso productivo del videojuego:fases de producción. *Historia y Comunicación Social*, 19(Especial), 795-801
- Mayyasi, A. (30 de Octubre de 2017). The glue: Life as a Technical Artist. (R. Hawkins, Ed.) *Vertex*, 1(1), 44-45.
- Pereira, A. M. (2014). El proceso productivo del videojuego: fases de producción. *Historia y Comunicación Social*, 19, 15. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45178
- Pérez Latorre, Ó. (2011).). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Revista de Recerca i d'Anàlisi [Societat Catalana de Comunicació*, 28(1), 127-146.
- Planells de la Maza, A. (2009). L'homo videoludens. *Videojocs, textualitat i narrativa interactiva*. Madrid: Eumo Editorial.
- Ramos Serrano, M., & Pérez Latorre, Ó. (2009). Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego. *Comunicación*, 1 (7), 1-5.
- Salamero, F. (2015). Taller de Creación de Videojuegos. *Trabajando con Proyectos en las Tecnologías de la información y Comunicación en Bachillerato*. Forum Aragón, 1(14), 47-52.
- Sicart, M. (2009). Mundos y Sistemas: entendiendo el Diseño de la Gameplay Ética. *Comunicación*, 1(7), 45-61.
- Tamayo Acevedo, M. I. (2013). La imagen visual en los Videojuegos:un acercamiento desde el arte y la estética. *Estudios sobre la Culturas Contemporaneas*, 19(38), 29-46
- Tejada, L. (24 de enero de 2017). ¿Qué son las mecánicas de juego? Una aproximación al concepto. *Todas Gamers*. Recuperado de <https://todasgamers.com/2017/07/09/las-mecanicas-juego-una-aproximacion-al-concepto/>
- Téllez, M. (2014). Investigación Interdisciplinaria en las artes y el diseño. *Arte y Diseño*, 12 (1), 33-36.

EL VIENTO ANIMAL Y LA PALABRA OTRA EN ELÁSTICO DE SOMBRA DE JUAN CÁRDENAS¹

Carlos Cazares

¹ Investigación preliminar que forma parte de un estudio sobre la obra del escritor colombiano Juan Cárdenas.

EL VIENTO ANIMAL Y LA PALABRA OTRA EN ELÁSTICO DE SOMBRA DE JUAN CÁRDENAS

RESUMEN

La presencia del viento se convierte en naturaleza incómoda en *Elástico de sombra* de Juan Cárdenas. El entorno funciona en la novela como un personaje otro, que sirve de subversión ante la imposición del olvido. Los animales y la naturaleza en el relato son evocadores de memorias, creadores de relatos y chismes que llenan el espacio y resignifican las tradiciones afro en Colombia, ante un discurso hegemónico instaurado desde la élite.

Palabras clave: memoria, oralidad, chisme, naturaleza, cultura popular, afrocolombianidad.

ABSTRACT

The presence of the wind becomes an uncomfortable nature in the *Elástico de sombra* by Juan Cárdenas. In this Colombian novel, the environment works like a character other, that is useful for fighting against the imposition of the forgotten. The animals and the nature in the story are summoners of the memories, makers of gossip and stories, that fulfil the space and give another meaning for afro heritage in Colombia, against a hegemonic discourse established by the elite.

Key words: memory, orality, gossip, nature, popular culture, afro-Colombian.

AUTORES

Carlos Cazares

Comunicador social - periodista, Magister en Literatura de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Ha extendido su trabajo hacia la investigación en comunicación y literatura y su relación con la tradición oral y la cultura popular latinoamericana.

Recibido: 11 de Marzo de 2020

Aprobado: 09 de Julio de 2020

En *Elástico de sombra* (2019) de Juan Cárdenas encontramos un relato que busca reivindicar la historia de las tradiciones culturales de las comunidades afro en Colombia. El relato se convierte en la excusa perfecta para dar a conocer la crisis por la que pasan las comunidades subalternas en el país, ya que muchas de las prácticas culturales, rituales y ancestrales de grupos raizales y afro están siendo llevadas al olvido. Así nos enteramos, de la mano de un narrador in situ y otro omnipresente, de la manera como los personajes luchan por sacar del olvido la práctica de la esgrima con machetes, propia de la población negra del Pacífico y del suroccidente colombiano. Los personajes principales recomponen una sinfonía de voces que se mezclan con la naturaleza y otros animales, convirtiendo la figura del hombre-animal y hombre-naturaleza como un híbrido necesario para narrar el ejercicio de la reivindicación de la memoria.

En la narración encontramos dos personajes principales: Héctor Elías Sandoval, Sando, maestro en el arte de la grima (esgrima con machete) y Miguel Lourido, discípulo del primero. Ellos están realizando un viaje por el suroccidente de Colombia para recuperar todos los movimientos de la grima y no permitir que sean olvidados. La tarea se la impone Sando, al jurar en el lecho de muerte de uno de sus más queridos amigos, Luis Vidal, “cultor de varios estilos canónicos y último gran maestro de los juegos de Remonte y Granadino” (Cárdenas, 2019, p. 13)¹, que no permitiría que la grima fuese borrada del planeta. La tarea más difícil de dicho propósito, es encontrar un movimiento perdido en este arte: los juegos de sombra; perdidos entre las planicies de caña y olvidados por los libros de historia. En su recorrido, Miguel y Sando son acompañados por

un joven, Cero, quien documenta día a día lo que van haciendo, escribe todo lo que ve, oye y entiende. A lo largo de la historia, los personajes son atacados por entidades misteriosas, ayudados por la naturaleza, contrariados por los seres humanos y perseguidos por el tiempo, lo que hace arduo el ejercicio de la memoria.

LO SALVAJE Y LA NATURALEZA OTRA

En el relato se encuentran múltiples personajes y voces. El autor Juan Cárdenas nos entrega una sinfonía de voces que retumban al interior del libro y llegan, incluso, a desprenderse de su caracterización. Los personajes se desplazan entre líneas imaginarias que son interpuestas por la relación que se establece entre el entorno y la voz del narrador. El escenario navega entre ser un actor pasivo y activo, ya que encontramos cómo las plantas, la tierra y los animales se convierten en personajes otros que interpelan a las voces que narran la historia y a su vez son causantes del desarrollo de la diégesis. Se adueñan del acápite de otro al ser voces insurrectas que no tienen un rostro fijo, sino que son recreación ficcional de aquello que fue olvidado por la hegemonía: las voces del olvido y lo recóndito, que descansa en la periferia del país.

La manera en que Sando, Miguel y Cero están siempre rodeados por la naturaleza, da a entender que esta hace posible su accionar y viceversa, como si dependieran de esta relación. El entorno permite que la narración exista, ya que este articula una simbiosis poética entre lo que dice Sando, lo que murmuran los árboles y lo que narra el autor. Esta unión queda explícita cuando el maestro Sando, realiza un ritual en el río, el cual servirá para convocar una entidad misteriosa, al igual que para mostrar sus respetos por su amigo muerto y por la naturaleza. El río es un canal de comunicación con el entorno, es en él en el que se depositan las ofrendas necesarias.

1. Todas las citas directas que solo consignen el número de página aluden a la obra analizada.

Parte de esta conjunción entre lo humano y la naturaleza se ve condensada en la forma en que Sando convoca al Duende, una mítica entidad conocida por ser la más fecunda en el arte de la grima, visto en el relato incluso como el creador de tal arte. Sando se comunica a través del río con el Duende, este protocolo muestra el respeto que tiene el maestro por lo que se esconde en la tierra y en el bosque. Atisbo que retrata el cuidado ancestral que han hecho las comunidades afro por su entorno, lo cual se les presenta como un trabajo recíproco; se protege la naturaleza y ella les enseña el arte de la grima. Sando había tratado de convocar al Duende en muchas ocasiones, para desafiarlo y aprender más, sin embargo, este solo aparece cuando comprende que la tarea de Sando, esta vez, es la de perpetuar la grima y así proteger la memoria. No obstante, este encuentro sobrepasa el sentir de Sando, quien no comprende en primera medida que el Duende no es su enemigo, por lo que su sentido de alerta se dispara y con él la relación que tiene con los árboles, el río y la tierra, y esta, al edificarse como un coro que presencia y guía al héroe, prefiere alejarse y no hacer ningún movimiento. Por ello cuando va a ser confrontado por el Duende, la naturaleza se resiente y teme, igual que un personaje que lo puede ver todo. “Sin lugar a dudas, caviló el maestro, este silencio y a estas horas no es normal. Hasta el viento, tan de costumbre azaroso y atravesado, parecía que se había escondido detrás de algún árbol.” (p. 26)

Sando fue abandonado a la merced de una entidad mitológica, el Duende (o Duenda, como será reivindicado más adelante por matronas expertas en el arte de la grima). Ni siquiera su más fiel compañero, el viento, pudo ayudarlo. Sin embargo, su integridad no estaba en riesgo, ya que mostró el respeto necesario, además que le confronta con sinceridad y le confiesa que lo que quiere es recuperar los movimientos perdidos a

través de los tiempos y así proteger la memoria de los macheteros. Por su parte, el Duende le da una negativa, ya que, por un artilugio del diablo o el “Ya-sa-be-mos”, él no puede contar dicho conocimiento. Esto nos permite llegar a una analogía que se establece al final del libro entre el poder hegemónico de los terratenientes y la maldad del diablo. Cárdenas propicia la creación de un puente entre la malicia, la injusticia social y el “viruñas”, relación que permitirá entender el final de la narración. Tras revelar a Sando que no puede enseñarle nada, el Duende da por terminada la conversación y se va a través de un portal que se abre en la mitad del río. Sando lo ve alejarse y queda desconsolado. Conjunción idónea que desde Agamben se configura, cuando asegura que:

En nuestra cultura, el Hombre ha sido siempre pensado como la articulación y la conjunción de un cuerpo y de un alma, de un viviente y de un –[Sic] lógos, de un elemento natural (o animal) y de un elemento sobrenatural, social o divino. (Agamben, 2006, p. 35)

La escena anterior muestra la relación que se establece entre el discurso prohibido y la naturaleza. El primero vive oculto tras el caos que se encuentra en medio de la selva, las aguas tormentosas y los rugidos animales. La memoria de las comunidades subalternas está protegida por el ruido y el desorden, características propias de la palabra incómoda, de la tradición errática que quiere eliminarse. La voz salvaje que permanece en la opacidad, a primera vista parece destruida; sin embargo, es su condición caótica la que le permite sobrevivir al olvido. En este sentido, Sando descubre que todo a su alrededor está relacionado y lo interpela, por lo que se convierte en receptor de ruidos y murmullos, los cuales almacena en su cuerpo como garantía para darles una posterior sucesión. En este sentido, su

trabajo de compilador y tejedor de memoria genera la construcción del discurso incómodo de la cómoda palabra otra, oculta en las relaciones cotidianas entre lo humano y lo no humano y por la que el maestro está dispuesto a dar su vida para elevar su potencia.

La relación animal - hombre se hace explícita con la transformación de Cero en Cucarrón por un embrujo de Nubia, una bruja afro que es capaz de seducir a cualquier hombre y hacerlo su más vil esclavo. Cero es hallado por Miguel luego del cambio de cuerpo y logra retenerlo antes de que se pierda. Lo guardó en una cajetilla de cigarrillos y lo puso en un bolsillo de su camisa. Luego de esto, descubre que el animalito realiza piruetas cuando sale a comer, por lo que aprovecha dicha habilidad para empezar a recolectar dinero con un espectáculo ambulante. Miguel y Cero estrechan lazos, haciendo que la vida de uno dependa de la del otro. Los límites entre la naturaleza, los animales y el hombre son borrados, permitiendo que los bordes se diluyan y den paso a relaciones polisémicas que se reestructuran con el paso de la narración. Cero era un hombre que se transforma en insecto, pero que es cuidado y resguardado por otro hombre. Una reestructuración de la metamorfosis kafkiana, en la que se establece una línea divisoria con la sociedad de principios del siglo XX, sobre la que el cuerpo es puesto en detrimento del capital; Cárdenas enfatiza, por su parte, en la dependencia que existe entre lo humano y lo animal. “El animal en su alianza con el indisciplinado conjuga el espacio de resistencia del orden bio-político: otros modos de subjetivación, otros usos de los cuerpos, otras configuraciones de lo común, y otras líneas de lenguaje y de expresión” (Giorgi, 2014, p. 62).

La narrativa de Cárdenas hace justicia del postulado de Jacques Rancière sobre la literatura y los bordes, una apuesta política por instaurar en el ejercicio literario un escenario propicio para la dialéctica, en el que el malentendido y la tensión epistemológica, navegan entre los bordes de la verdad y la ficción. Así, el relato fantástico puede ejercer una tarea de catalizador de escenarios subalternos, vedados de un discurso hegemónico. En este sentido, se decanta por el discurso de la animalidad como una incomodidad en el orden, su denuncia de una cultura y una memoria disciplinada es puesta de cabeza con la aseveración del cuerpo animal, el cual subyace como una independencia de lo afro entre un territorio organizado por el discurso hegemónico. Este discurso es representado por un Estado alejado que reprime desde el centro del país y no tiene presencia en estas latitudes, más que con el garrote y el mazo, características que escinden la relación entre el poder y los cuerpos en rebelión.

El cuerpo animal que propone Cárdenas, es la invitación al desorden y a la indisciplinación, algo que Giorgi aterriza en la labor de la literatura como escenario de tensión, “...la ficción reinscribe al animal como potencia e indisciplinación que se interioriza y se difunde desde el interior de los cuerpos, de los territorios y de las sociedades” (p. 74). Esto, añadido a la vociferación por parte de Cárdenas de un lugar mágico, plagado de hechos sobrenaturales, invita a la recreación de un territorio en disputa [memoria afrocolombiana] la cual pareciera irreal, idealizada por la hegemonía discursiva del centro del país. Las élites de Colombia han configurado un imaginario sobre la cultura afro, relegándolas al estadio de primitiva y exótica. Imagen que se denuncia en el libro. Cárdenas, al recrear una bruja que se convierte en murciélago y un hombre que se transforma en cucarrón,

descoloca el discurso hegemónico, pues hace uso de ese imaginario y lo regresa como señalamiento. El escritor denuncia el abandono de la comunidad y cómo esta ha sido dejada a “merced” de la brujería, imagen que el discurso hegemónico mismo se ha creído.

LO SALVAJE Y LA NATURALEZA OTRA

El viento es el mejor amigo de Sando. En la historia se le ve como escudero, protector e incluso como compinche (chicarachero y charlatán). El maestro le reprocha cuando no está, le agradece cuando aparece y le interpela como fiel amigo. De esta manera, se presenta en la obra como un personaje más. El viento le susurra a Sando como consejero, asemejando un coro que conoce todo lo que sucederá, pues es él quien lo está contando.

La figura del viento se establece como un actor omnipotente que presencia lo eterno. Conocedor de una historia que se relata una y otra vez, el viento es naturaleza incómoda que viaja por doquier, es palabra incómoda y memoria subalterna que pueden deconstruir el discurso y animalizar/naturalizar todo a su alrededor. Un eco del estilo proustiano de la memoria involuntaria que se activa con el caminar y trasegar de Sando y Miguel.

El maestro Sando se muestra a lo largo del libro como un experto, pero incompleto, quería conocer los juegos de sombra y a su vez hacer que perduraran, sin embargo, se establece que su plenitud llegaría cuando lograra aprender el Elástico de sombra, movimiento entre los juegos que haría a cualquier machetero el más letal de todos. Su interior se veía controvertido a razón de la brutalidad que acarrea aprender dicho movimiento, por lo que se debate entre dejarlo en el olvido o recuperarlo. No obstante, y como punto de inflexión de este texto, es necesario revisar la manera como Sando

adquiere todo el conocimiento de la grima.

Él no sabe cómo ayudar a salvar la memoria de la grima, cree que necesita conocerla y escribirla, luego enseñarla; sin embargo, no se da cuenta de que la oralidad ha logrado que este arte perviva y se conozca como un relato que puede ser cierto o falso. En su labor como maestro, ha logrado adquirir todo el conocimiento del arte de la grima, a través de la tradición oral, de los rumores, los chismes, incluso de historias mágicas. Lo que en realidad busca Sando, y que lo comprende al final, es la palabra, sumarla a su cuerpo para ser el poseedor de la voz para luego diseminarla en el viento, por ello siempre está acompañado de él, sabe que con este hará indestructible el arte de la grima, logrará desperdigarla por el mundo, como un relato que atraviesa el aire y se instala en la memoria y los oídos de los demás. El arte de la grima requiere de la fuerza del viento para viajar como lo hace un chisme, para convertirse en palabra despotricada, que es recreada, e incluso fortalecida con otros relatos que a Sando le pudieron haber faltado. La palabra que flota entre raudales y cañaduzales es la que permitirá que la memoria se haga una con el cuerpo que habita esa tierra. Una memoria que se activa con los movimientos propios del habitar el Cauca, del suroccidente del país.

Por este accionar del rumor y lo resistente de la naturaleza en la narración se descubre que la logia de macheteras que está buscando Sando en el Patía, está siendo protegida por la población y guardada en secreto, ya que todos en el pueblo se han reservado su afición por el habla, la que permite esconder y proteger las costumbres: “Lo esperable habría sido que al menos dos, o tres o cuatro personas nos hubieran contado algo, por la pura gana de contar, por la pura gana de chismosear, dando rienda suelta a la naturaleza humana, que consiste en poner a rodar la bolita” (Cárdenas, 2019, p. 55).

El viento todo lo puede, destruir territorios, afianzar memorias, dañar cuerpos. Es palabra activa, narrada y vivida, que fustiga a los invasores de la memoria y protege a quienes quieren preservarla. Por ello Sando se consagra al cuidado del viento, pues conoce su poderío, lo ha utilizado y lo ha vivido: “Este don Viento sí es cosa seria, pensó don Sando. A veces de puro travieso baja muy rápido, sobre todo por las noches, y si lo agarra a uno mal parado, se le mete en el puro ñervo tendinoso y provoca agarrotamientos que duran hasta una semana” (p. 26).

El viento adquiere también características animales, las cuales son propias de su categoría de híbrido. Su relación con el hombre y su entorno, le permite convertirse en ese ruido que tanto incomoda y ataca. De esta manera se revela una fase animal en el uso de la palabra que desplaza el discurso exotista. Así, siguiendo los postulados de Gabriel Giorgi sobre animalidad, entendemos que “...el rumor es un umbral entre el lenguaje semiarticulado y el puro sonido, y pasa por una medida de lo audible, de lo que en la materialidad del sonido indica la potencialidad o la virtualidad del sentido” (Giorgi, 2011, p. 12). El ruido que genera el viento y la palabra que moviliza es incómoda, no solo por generar memoria y protegerla, sino por establecerse como un lenguaje propio, un juego con sus propias reglas de codificación y decodificación, lo cual establece que el ejercicio de memoria sea indestructible por una fuerza externa que no sabe qué es lo que está atacando.

EL BAÚL DE LA GRIMA

A lo largo de la novela, el maestro Sando es retratado como un hombre vigoroso, quien, a pesar de sus 85 años de edad, parece ser tan fuerte como un roble y tan feroz como un puma. Su dieta se basa en una

mezcla extraña (habitual para la geografía de la novela) entre licor y comida. Este último como desfogue de energía y también como catalizador de memoria, ya que le hace pensar en los acontecimientos alrededor y sus intenciones con la grima. Lo que el escritor Juan Cárdenas nos muestra con esta forma de alimentar el cuerpo, es la cotidianidad en la que se sumergen las comunidades afro en el país y cómo estas, al igual que otros grupos subalternos en Colombia, sustentan sus tradiciones en el comer, el habitar y el hablar.

Sando podría ser pensado como un simple borracho que come de todo lo que se atraviesa; no obstante, su cuerpo se mantiene fuerte y sagaz, capaz de albergar los conocimientos de la grima y también ponerlos en práctica. Esto muestra que su entereza se debe al ejercicio de memoria. Su cuerpo es un baúl que guarda todos los movimientos de este arte, tan solo le falta uno; aun así, su entereza física es considerada una bóveda inviolable que podría acabar con quien se le atravesase: “El falso diagonal es la figura desde la cual se recompone la memoria perdida del cuerpo” (Cárdenas, 2019, p. 46). Diría Sando cuando piensa y ejecuta sus movimientos de grima contra el Duende, él reconoce que su cuerpo actúa casi por instinto, automático, gracias al arte que está grabado en su ser.

Miguel, por su parte, también es muestra de esta labor del cuerpo como baúl de la memoria. Él también es experto en el arte de la grima, se deja llevar por la fiesta y el carnaval que se vivía en una movilización social que inició la tribu indígena naza, como rechazo a las políticas de gobierno. La protesta consistió en el cierre de la vía Panamericana, una de las más importantes en el suroccidente del país. Las comunidades afro e indígenas dieron rienda suelta a la fiesta, antes de que el Esmad (Escuadrón Móvil Antidisturbios), fuerza policial del Estado, apabullara la manifestación. Mientras la fiesta aún estaba andando, Miguel se dejó

llevar por su cuerpo y se sumergió en el vaivén de la danza y los latidos del tambor, “Miguel ni siquiera se dio cuenta de en qué momento se puso a bailar diablada con cuatro mocosos, que le estaban enseñando los pasos y le indicaban que debía usar los índices como cuernitos. El cansancio había desaparecido como por milagro” (p. 71). En este caso, no fue la memoria de la grima la que primó, sino la de las tradiciones culturales que permanecen en el cuerpo.

La propuesta de Cárdenas nos expone patrones semejantes en el cuerpo y la palabra, ya que los edifica como protectores de la memoria. Esta se vuelve incómoda cuando se da rienda suelta a la hibridación entre la naturaleza, el animal y el hombre, la que posibilita que el ejercicio de memoria se convierta en un destructor del lenguaje hegemónico y el discurso histórico impuesto. No obstante, es necesario entender que el escenario que establece el escritor colombiano, es el de una literatura como resistencia política, que hace eco entre la verdad ficcional y la falsedad verosímil, es decir, invita a aprovechar el juego de la narrativa y la mimesis aristotélica para afianzar una idea, la de la memoria del cuerpo y del entorno.

Esta tarea se lleva a cabalidad, ya que procura que su relato funja esa labor catalizadora, la cual, vista desde Rancière, ayuda a entender que “El escritor es el nuevo descifrador de los signos escondidos tras el desfile social” (Rancière, 2011, p. 231). Cárdenas revela el juego simbólico del que está bañado su narración. La puesta en tensión de dos discursos, en el que uno procura el ocultamiento (hegemónico) y otro el de la resistencia (raizal, afro, indígena).

LA MEMORIA CONTRA LA VIOLENCIA

Sando y Miguel se entrelazan en un ejercicio de memoria que quiere ser destruido por la banalización

de la industria. Es una lucha entre discurso hegemónico y subalterno, en el que el segundo logra dar la pelea a partir de susurros, del uso del cuerpo y la palabra viva. Estridencias como el chisme, el cuerpo rebelde y la tradición popular, sirven como antesala para edificar la narrativa de Cárdenas, que nos regala una naturaleza disidente, capaz de embrujar y revelarse, que se conjuga con el ser humano para hacerle un ser sobrenatural, mitad voz y mitad caos, carne que vive y lucha.

Al aparecer el diablo en el relato del Duende, este se convierte en una advertencia para todos los que se revelen contra él. Esta advertencia se comporta como relato oral, incluso de chisme, el cual busca que los que la escuchen logren protegerse de tal amenaza. Esta transmisión adquiere la forma de un chisme, pierde corporalidad y quietud, para pasar a ser voz que va de boca en boca, con la que se espera llegar a la mayor cantidad de personas posibles, las cuales añadirán sus propias advertencias y crearán una historia mayor, llena de fabulaciones, verdades y realidades. El chisme del diablo, como se podría denominar ese acto, se convierte en una carta de doble filo, con la que se puede aumentar el miedo que existe alrededor de este ser o como lo plantea Cárdenas, servir para encadenar maneras de resistencia al mismo diablo. Como se muestra en la narración, el Ya-sa-be-mos, maldice al Duende y no le permite enseñar los movimientos secretos de la grima a ningún hombre. Este relato genera mayor temor y esparce la prohibición, sin embargo, el escritor colombiano logra encubrir este chisme con un detalle más profundo, y es que la prohibición del diablo no cubre a las mujeres, por lo que el arte sí se le puede enseñar a ellas y así lograr preservar la memoria de la grima. La palabra otra que está detrás del relato del diablo es el verdadero sentido de la novela. El escritor colombiano muestra cómo la resistencia femenina y cultural se da en el mismo discurso de la hegemonía,

a manera de virus que infecta y corroe desde adentro, como un rizoma (palabra acuñada por Deleuze y Guattari).

Este concepto del rizoma nos permite adentrar la noción del ruido que genera la voz no humana en tensión con la humana, que en la novela de Cárdenas es símil del discurso histórico oficial centralista. El rizoma se convierte en escamoteo por parte de la comunidad afro del Pacífico. Sus relatos se construyen y crecen como mitología en el interior del discurso oficial. Son esas voces que históricamente han sido calladas, pero que encuentran en su cuerpo, en su forma de habitar el territorio, la manera de interrumpir el flujo unidireccional del discurso hegemónico y revertirlo.

En igual medida, la novela edifica otro tipo de disposición demoníaca: la que es ejemplificada por el hombre. El terrateniente que ataca con violencia la memoria del subalterno y busca destruirle, no solo físicamente, sino también en su discurso. En el Elástico de Sombra, vemos que, al llegar al desenlace, el peligro se hace inminente ante la aparición de unos hombres que quieren hacer enfrentar a Miguel contra Sando y así destruir el intento de resistencia. La imagen del hombre-demonio que dejan los villanos del final, permite entrever la denuncia directa que hace Cárdenas sobre la estratificación social y racial en la que aún se ve sumergida Colombia, por lo que invita a la sublevación de la memoria y del cuerpo. El *modus operandi* es la palabra hablada, por ello propone al viento como un *deus ex machina*, que al último minuto salva la vida de los protagonistas. Esa palabra otra que se infiltra entre el discurso hegemónico y lo descompone, lo destruye desde dentro (rizoma):

Y fue allí cuando las ventanas cedieron a la persistencia del viento azotado, que irrumpió en el recinto con una entrada triunfal y estridente de

vidrios rotos. Viento de tormenta, viento emputado, viento que baja a comer gente, a enterrar sus uñas frías en los espinazos de los infelices y a saludar a los viejos amigos. (Cárdenas, 2019, p. 102)

El hombre - demonio es destruido por la palabra animal y la furia del viento. Hibridaciones dadas por la existencia del cuerpo sublevado y la memoria incómoda, esa que a fuerza de movimiento sigue existiendo. Esta violencia discursiva, también toma un carácter demonizado por parte de Cárdenas, él apunta el índice contra la destrucción que efectúa la injusticia social. Así, logramos observar cómo la violencia política sigue siendo un escenario en el que los personajes se desenvuelven, esto lo propone como un punto de partida, para la labor de Sando, Miguel y Cero, este último que a fuerza de lápiz quiere dejar por escrito los vejámenes del olvido.

Descubrimos que la ignominia del asesinato, la represión y la imposición ideológica, son las violaciones a las que se les hace resistencia con el ejercicio de memoria que es el deambular por el bosque y la selva, para salvar la memoria del arte afro. De esta manera, cuando vemos que los protagonistas se encuentran con unos cadáveres, entendemos que fueron puestos allí, para que la tarea continúe y se convalide la necesidad de resistencia: "...pero lo que encontraron, allí donde las aves de rapiña se juntaban en elegante asamblea, fueron dos cadáveres que llevarían botados sus buenos tres días. Un hombre y una mujer jóvenes" (pp. 42-43). Con esta representación crítica, como en otros relatos sobre la violencia, el exceso de escritura y nominación se convierte en una forma de banalizar un hecho, que pasa a ser paisaje, mientras que en Elástico de sombra, es un motivo más para alzar la voz.

EL SABOR Y LA PALABRA QUE PERDURA

El aporte de mayor valía que se encuentra en el texto, es el que confiere al accionar de la voz y el ejercicio de memoria, ya que estos, sin un fin claro o un impacto amplio, no lograrían convertirse en una forma de recuperar la memoria. Por ello, Cárdenas establece que es necesaria la creación de narraciones que aboguen por la poética del vivir y de la resistencia. La memoria necesita de unos aliados, es decir, de oídos que estén prestos a escucharle y de ojos que estén dispuestos a leerle. Los cuales hacen eco de la desobediencia estructural que se requiere para dar vida a un nuevo tipo de memoria, una plagada de diacronía y movimiento, que reivindique símbolos olvidados, tales como la relación hombre-naturaleza y hombre-animal. Este último como triunfo del desorden y la desnaturalización de sistemas inamovibles que reforzaban la dualidad hegemonía/subalternidad. De esta manera, se hace necesaria la construcción de una memoria dual, que incorpore territorios periféricos. Lugares en los que la literatura puede procurar por un "...retorno al territorio de lo imaginario, ese espacio intermedio donde se desorganiza la dualidad y ya no hay hiato, sino continuo" (Yelin, 2011, p. 12).

Cárdenas, en un acto de índole rancierana, vuelca su narrativa hacia un accionar literario, descubriendo que es en esta instancia donde se debe lidiar la batalla por la memoria, ya que aquí se tienen las herramientas propicias para trasvasar la palabra y el cuerpo y así crear un discurso incómodo que interpele a victimarios y víctimas, poniéndoles en lid, en una tensión constante con la que la palabra escrita puede oficiar como árbitro y regente. De esta manera posibilita que el cuerpo, como baúl de la memoria, deposite sus movimientos en el viento para que este sea ruido que viaja entre la selva, pero que también puede llegar al desierto,

al mar y a la ciudad. No obstante, Cárdenas no puede desligarse de la materialidad con la que está unguada la novela (el papel, tinta), por lo que el cierre de su narración lleva a la pregunta por el rol de lo escrito en el paso de la memoria y Occidente, así da rienda suelta a la idea de Sando sobre el uso del papel, el cual permite que el arte de la grima pueda ser llevado a más generaciones. Lo que encontramos a lo largo de *Elástico de sombra*, son pequeños apuntes para hacer un ejercicio de memoria eficaz, en el que el hombre - animal y el hombre - naturaleza consignent sus palabras incómodas. La brujería, la contienda política y las luchas raciales, son aparatos de un discurso que se creyó vencedor. Aquí, el escritor colombiano los utiliza como recordación, palabras que fueron instauradas como absolutas, pero que aquí sirven para mostrar una naturaleza desordenada, errática en la perspectiva del discurso hegemónico. Un ruido que parece inverosímil pero que subyace en esa memoria animalizada.

Los giros narrativos y la manera como los personajes terminan entrelazados por el accionar de los hechos, enfatizan la metáfora del sentir afro y raizal con la comida. En específico, el sabor que llega a través de las papilas gustativas (cuerpo) e interpela el cerebro (memoria) con significados propios del probar comida. Asegura que es difícil poner esto en palabras, pero que es labor continua del humano el intentarlo:

Uno no puede transmitirle a otro ser humano a qué saben las cosas a qué sabe un chontaduro, digamos, a qué sabe un mamoncillo, eso no se puede transmitir. Eso es un misterio que no se puede romper, el sabor es el último baúl del misterio, adonde ninguna computadora podrá llegar nunca, ningún robot sabrá realmente a qué sabe lo que sabe...y la poesía no rompe el misterio, sino que le da forma, permite apreciar el misterio del sabor desde el umbral del pensamiento.

El cierre de la novela es un cuestionamiento por las maneras de hacer memoria que perduran en las tradiciones populares y orales de las comunidades afro, ya que el escritor colombiano establece una tensión entre lo escrito y lo oral, este último como una hibridación de ruido y caos, que protege cualquier atisbo de aniquilamiento. Mientras que el libro, como material ilustrado, establece unos modelos de reconocimiento propios del mundo occidental y de los cuales siguen valiéndose muchos de los intentos de reivindicación cultural.

La propuesta está abierta, mientras se enfatiza que las palabras no alcanzarán a significar en totalidad un ejercicio de memoria ni de resistencia, pero sí puede trazar el camino por el que debe trasegar la resistencia cultural que se hace desde la narrativa literaria, que en un sentir lacaniano quiere resignificar y apropiarse de lo real, eso que está más allá del otro, eso que las palabras no pueden asir, pero que componen el total de lo que es ser humano. Lo real de ser afro, lo real del juego de sombras.

Uno no puede transmitirle a otro ser humano a qué saben las cosas a qué sabe un chontaduro, digamos, a qué sabe un mamoncillo, eso no se puede transmitir. Eso es un misterio que no se puede romper, el sabor es el último baúl del misterio, adonde ninguna computadora podrá llegar nunca, ningún robot sabrá realmente a qué sabe lo que sabe...y la poesía no rompe el misterio, sino que le da forma, permite apreciar el misterio del sabor desde el umbral del pensamiento. (p. 35)

REFERENCIAS

Agamben, G. (2006). *Lo abierto. El hombre y el animal*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Anderson, B. (1993). *Comunidad imaginada*. México

D.F.

Beckett, S. (2008). *Proust y otros ensayos*. Santiago: Universidad Diego Portales.

Cárdenas, J. (2019). *Elástico de sombras*. Bogotá: Narrativas Sexto Piso.

Certeau, M. de. (2000). *La invención de lo cotidiano: I Artes de hacer* (Trad. Alejandro Pescador). México D.F: Universidad Iberoamericana, Departamento de Historia - Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.

Deleuze, G. y Guattari, F. (1977). *Rizoma (Introducción)* (Trad. C. Casillas y V. Navarro). México, D.F: Premia.

Deleuze, G. y Guattari, F. (2002). *Mil mesetas Capitalismo y esquizofrenia* (Trad. José Vázquez Pérez). Valencia: Pre-textos,

Esposito, R. (2012). «Incomodidad, comunidad y biopolítica». *Las torres de lucca*, 0, 101-114.

Giorgi, G. (2011). *La vida impropia. Historias de mataderos*. Boletín No. 16.

Giorgi, G. (2014). *Formas comunes. Animalidad, cultura, biopolítica*. Buenos Aires: Eterna Cadencia,

Lévi-Strauss, C. (1987). *Mito y significado* (Trad. Héctor Arruabarrena). Madrid: Alianza Editorial,

Le Breton, D. (2008). *Antropología del cuerpo y la modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Ong, W. (1987). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra* (Trad. Angélica Sherp). México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Rancière, J. (2011). *Política de la literatura*. Buenos Aires: Zorzal.

Ricoeur, P. (2006). *Teoría de la interpretación*. México

D.F.: Siglo XXI Editores.

Saíd, E. (2013). El mundo, el texto y el crítico. Barcelona: Debate.

Yelin, J. (2011). El giro animal. Huellas kafkianas en la escritura de César Aira y Wilson Bueno. Boletín No. 16.

LA RADIONOVELA, UTOPIA DE UNA REALIDAD

Ana Mercedes Suárez Ospina, María Consuelo Caicedo Toro, Ivonne Rosio Ortiz Ruiz

LA RADIONOVELA. UTOPIA DE UNA REALIDAD

RESUMEN

En este artículo se presentan aportes de expertos, miradas de fuentes bibliográficas y generalidades de la radionovela como formato que, durante tres décadas, desde los años 50, fue protagonista en el diario devenir de las familias colombianas, por medio de narraciones e historias cotidianas, amores y aventuras, las cuales buscaban dejar un mensaje que se traducía en valores y que, de una u otra manera, hizo que el oyente compartiera un espacio para escuchar voces talentosas que dieron vida a personajes ficticios tan “reales” que parecían confundirse con las propias vivencias de los radioescuchas. El reto es mostrar cómo la radionovela dejó huella no solo en el dial, sino en cientos de generaciones que hoy en día la recuerdan como una época de oro, cuando la televisión apenas se empezaba a “prender” en los hogares colombianos.

Palabras clave: radio; radionovela; valores; familia; cultura.

AUTORES

Ana Mercedes Suárez Ospina

Correo electrónico: suarezospina@gmail.com

Magístra en Educación. Pontificia Universidad Javeriana.
Docente Politécnico Grancolombiano y Universidad Nacional a Distancia UNAD

María Consuelo Caicedo Toro

Correo electrónico: mariaco.caycedo@gmail.com

Candidata a Magístra en Gestión de la Comunicación.
Universidad Andina Simón Bolívar Docente Universidad Sergio Arboleda y Universidad El Rosario

Ivonne Rosio Ortiz Ruiz

Correo electrónico: ruizivor@gmail.com

Magístra en Comunicación Estratégica. Universidad Andina Simón Bolívar. Docente Universidad Autónoma de Bucaramanga

THE RADIO DRAMA. FANTASY OF THE REALITY

ABSTRACT

Expert input, the looks of sources and an overview of the radio drama format during presented in this article, at least three decades, from the 50's he starred in the daily evolution of Colombian families, through narratives and everyday stories, loves and adventures, which sought to leave a message which resulted in values and that one way or another made the listener share a space to listen talented voices that gave life to as "real" fictional characters who seemed confused own experiences with listeners.

The challenge is to show how the drama not only left his mark on the dial, but hundreds of generations today remembered as a golden age, when television was just beginning to "turn" in Colombian homes.

Key words: radio, radio drama novel, values, family, culture.

Recibido: 13 de marzo de 2020

Aprobado: 20 de abril de 2020

INTRODUCCIÓN

Por muchas décadas, la radionovela fue considerada como un referente en la vida de personajes reales, aquellos de carne y hueso que representaban su propia historia en el mundo cotidiano. Esos relatos novelescos, misteriosos e inverosímiles cautivaron de una manera casi perfecta la atención de quienes con suspicacia y cierta prevención iniciaban su primer contacto con una “dimensión desconocida”, que los impulsaba a entrar en un juego de fantasías para soñar alrededor de la radio.

Son las generaciones testigos silenciosos de una forma muy particular de comunicar por medio de la radionovela; es importante entender que, a través de los sonidos, las voces entonadas que asumían cada una de ellas una personalidad muy marcada y un argumento que traspasaba la frontera de lo imaginario, grandes y chicos (padres de familia, amas de casa, abuelos y adolescentes) se sentaban alrededor de esa “cajita mágica” para compartir experiencias, comentar y opinar sobre lo que allí se escuchaba. La crítica era una de las tantas constantes de esos diálogos, ya que esta pieza dramática posibilitaba reflexionar desde la realidad, desde el propio ser, desde el propio hacer.

El escenario no podría ser otro: los hogares que en los años 50 engalanaban las historias de sus protagonistas; el horario, el más familiar cuya intención no era otra que la de compartir narraciones convertidas en utopías; la escena, el ama de casa que en medio de quehaceres atiende con fervor a su esposo e hijos, una representación que en aquellos tiempos se repetía una y otra vez. En otras palabras, la cotidianidad interrumpida mágicamente por sonidos, voces e historias que impactaban en las conciencias de quienes escuchaban relatos ficticios, con personajes fantásticos, creados a la medida de una imaginación que buscaba en las

innumerables narraciones una respuesta ilusoria, esa que transformaba vidas y alimentaba esperanzas. Una existencia que, aunque estuviera marcada por huellas culturales arraigadas, encontraba en la radionovela una manera práctica, didáctica y entretenida de mirar el mundo desde una visión distinta, más positiva y atractiva.

Es en la construcción de un género irreal como este, alimentado por relatos sorprendentes, narraciones místicas o ajustadas a lo que en esencia se vivía, en la que el ser humano hallaba una alternativa distinta de comunicar, conectando episodios y argumentos inverosímiles en sus mentes para transportarse a épocas y lugares inimaginables.

Guarinos (1999) conceptualiza este formato como

un relato seriado que influye en la construcción de cada episodio en particular en el que se presenta una dilatación de conflictos que se dejan sin concluir, o bien se resuelven, pero en capítulos siguientes, contando con la competencia del receptor - oyente a la hora de entender lo que allí se presupone. (p.51)

En otras palabras, la radionovela ha conseguido ser una pieza expectante, que lejos de aburrir al radioescucha alimenta su espíritu ávido de encontrar un final “rosa” o “blanco” que resalte valores y aporte enseñanzas, abriendo vías de diálogo y motivando a la reflexión.

Por tanto, en el desarrollo de la radionovela puede existir la coincidencia de varias ideas, una que ha sido denominada la trama general que guía el argumento principal y otras secundarias que actúan como hilos conductores en la representación de cada episodio. No en vano, al ir contando con precisión, entonación y

fuerza, esas anécdotas picarescas sacadas de la ficción, se enriquece un formato que a través de cada capítulo fabrica dificultades, situaciones particulares, genera desenlaces y atrapa la atención del oyente.

Fue en esa época cuando el radioescucha encontraba sentido a su existencia al recrear en su imaginación episodios, que al contrario de lo que sucede en estos tiempos, en que la imagen prevalece y posibilita un entretenimiento más visual, el entendimiento jugaba un papel fundamental a la hora de persuadir sentimientos, emociones e historias de vida. Así lo manifiesta Guarinos (1999) cuando afirma que la

voz es el cuerpo de los actores radiofónicos y, en este sentido, es mucho más importante y se mira por ella en teatro radiofónico que en teatro escénico, donde las cualidades interpretativas, el físico completo o la notoriedad del actor quedan por encima del color de su voz, que a veces hasta puede no ser la adecuada para ese personaje, si se interpreta sólo con ella. (p.38)

La radionovela es el punto de encuentro de numerosas expresiones donde el drama se desarrolla, se intensifica y se agudiza a medida que transcurren los sucesos. Tal y como lo afirma Arnheim (1980)

el drama es una sucesión de acontecimientos en el tiempo: contiene, por tanto, acción, requiriendo la descripción de situaciones cuando resulte indispensable para la comprensión. La radio empieza con la silenciosa nada. Es la acción acústica, el argumento, lo que produce su existencia. (p. 37)

Es decir, la radionovela como un formato que proyecta la interpretación de personajes que, a la luz de una cotidianidad reproduce hechos que invitan a la

meditación en distintos contextos:

Dos singulares turistas abandonan el hall del hotel Piccadilly avanzando hacia la acera. (sonido ambiente) A su paso un mozo uniformado se inclina en saludo atento, mientras abre las puertas para dar paso a dos distinguidos huéspedes: uno era un muchacho de rostro vivaz y alegre vistiendo su bien cortado traje de alpaca gris. El otro, un extraño y singular caballero vestido a la usanza hindú, alto y de complexión atlética quien, al accionar los brazos, dejaba en evidencia los poderosos bíceps que amenazaban con romper la fina seda y su amplio tórax se expandía al ritmo de su respiración. (Radionovela Kalimán, transcrito de Javeriana Estéreo, 2019)

Así recordaba el programa Alto Voltaje de la emisora Javeriana Estéreo un pasaje de Kalimán, una de las radionovelas más famosas y escuchadas de todos los tiempos en la radio colombiana. Kalimán, y otras producciones de este estilo, marcaron su huella en el dial por varias décadas y fueron seguidas por millones de colombianos de todas las edades, cuya atención diaria giraba alrededor del eje del que se desprendían voces maravillosas, talento que daba vida a caballeros guapísimos y valientes, damas hermosas, sufridas y atacadas por el destino, brujas, villanas, amigos solidarios y traidores.

LA MIRADA DE LA RADIONOVELA CON PERSPECTIVA LATINOAMERICANA

Considerada por Ordoñez Andrade (2013) como un vehículo de comunicación que adquiere gran importancia entre los públicos de Latinoamérica, no es difícil asumir la radionovela como una creación

discursiva que adquiere una dinámica propia y que, a través de un lenguaje coloquial, novelesco, casi inverosímil, permite la descripción, reinterpretación y construcción de un mundo social.

El autor es enfático en manifestar cómo la anterior visión, la que posibilita un reconocimiento crítico, analítico y reflexivo, se contraponen a esa percepción que busca encontrar un sentido a la cotidianidad a partir de interpretaciones estructurales, lógicas, matemáticas o numéricas “con las que se pretende explicar la situación de los pueblos, la vida de las gentes, aplicando indicadores macroeconómicos y otras formas de medida, que dejan fuera la mirada del propio individuo” (Ordoñez Andrade, 2013, párr. 4). Pero es definitivamente en esa mirada que la radionovela cumple un rol fundamental como mediadora ante la diversidad cultural, siendo fundamental su capacidad de influir en el colectivo.

Hacia los años 30, cuando los países de América Latina se vieron impactados por las consecuencias de la depresión norteamericana, el estado de la radio era bastante precario, tanto así, que los programas dramatizados se hicieron presentes en espacios cortos de 15 a 30 minutos y eran reconocidos por algunas poblaciones como “paso de comedia”. Estas narraciones convertidas en dramatizaciones dialogadas, adornadas con creativos efectos sonoros, recurrían a argumentos costumbristas, con interpretaciones callejeras o representaciones de personajes políticos del momento.

Se hizo evidente entonces una manera diferente y sutil de sentar una voz de protesta ante el error de algún gobernante, el desliz de un cura o las decisiones asumidas por el Estado. Tal y como lo afirma Ordoñez Andrade (2013) “en todo caso, los personajes burlones, temerarios buscavidas, comadres o viejas beatas, no dejaban de poner el dedo en la llaga de lo que era el

decurso de la vida nacional en cada lugar”. (párr. 7)

DE LA HISTORIA DRAMÁTICA AL COMPROMISO SOCIAL

A finales de los años 40, las emisoras latinoamericanas se ven conquistadas por el mercado internacional de la radionovela. Cuba lidera, México ocupa el segundo lugar. Y son precisamente los densos dramas cubanos los que dan paso a lo que se reconoció como el culebrón, “fórmula infalible para construir héroes sin sustento, suponer como máximas aspiraciones de la gente: tener abolengo social y ver el sueño cumplido cuando la empleada doméstica logra casarse con el hijo bueno de sus patrones millonarios” (Ordoñez Andrade, 2013, párr. 19). Como lo percibió fielmente Marinoni de Foti (2007) “una fábrica de sueños. Una evasión barata para la dura realidad, condimentada con mucha acción, poco lenguaje de sugestión, tres o cuatro personajes de maldad infernal o bondad de limbo y lo más importante: la melodramática truculencia” (citado por Ordoñez Andrade, 2013, párr. 19).

Después del Derecho de nacer, y la encantadora novela de Vargas Llosa, La tía Julia y el escribidor, vendrían otras obras que por su calidez, trama y argumento marcaron este formato: Simplemente María; Clavelito; Tamakún, El vengador errante; La culpa de los padres; Los tres Villalobos; El gavilán; La usurpadora; Cuando los hombres son bestias; El pecado de ser madre; Griselda, la hija de la gitana; Al filo de la navaja y muchas más que sin duda, en palabras de Ordoñez Andrade (2013), “configuraron el imaginario de millones de mujeres y hombres en esa época” (párr. 23).

Es cuando América Latina inicia un proceso de ebullición. Triunfa la revolución cubana y los movimientos sociales. Los sindicatos, lo mismo que las organizaciones campesinas, sueñan y añoran un presente mejor

construido con bases justas y equitativas. Es aquí cuando se introducen cambios utilitarios en la radionovela, como queda registrado en la siguiente afirmación de Ordoñez Andrade (2013),

se trataba de usar los relatos dramatizados para generar conciencia sobre la realidad de nuestros pueblos. Dramas que denunciarían la situación de inequidad, explotación y pobreza de las grandes mayorías. Había que tomar lo posible de la industria cultural para ponerla del lado de los desposeídos. Había que darles voz en esos radiodramas a los que nunca habían tenido voz en la sociedad. (párr. 25)

Es entonces cuando grandes producciones como Jurado 13, de Mario Kaplún, o Cantos con sabor a vida, de Ana Hearts, pasan a ocupar importantes espacios en emisoras, buscando alinear las causas de los menos favorecidos. Un tal Jesús, de José Ignacio López Vigil, proyectó los principales postulados de la teología de la liberación; mientras que Mi Paisano me Contó, abrió la puerta a la polémica en el desarrollo de una temática controversial como lo fue el machismo, pero también incentivó a la participación ciudadana. De igual forma, reposan en la memoria aquellas obras cuyo argumento se orientaba a las causas medioambientales.

Entre los años 80 y 90 son realizadas varias radionovelas como parte de una estrategia comunicativa en proyectos sociales, orientados, básicamente, a lograr el bienestar entre los niños, las mujeres y los ancianos. Instituciones como SERPAL, ALER, CIESPAL, CEDEP, CNR, Radio Nederland y Deutsche Welle, entre otras, son los lugares donde se originan importantes producciones de alta calidad, en español, “hechas por latinoamericanos, para consumo de latinoamericanos”.

Por esta razón, la radionovela fue concebida como una

alternativa original, innovadora y creativa, tal y como lo manifiesta Ordoñez Andrade (2013),

esta es una comunicación, diferente a la dominante, que se ejerce a partir de la narración, de la oralidad. A partir de la percepción del individuo sobre su entorno más cercano y su globalidad; a partir de convertir el lenguaje en un mecanismo expresivo, para construir participativamente los discursos con que se describe la realidad. Me refiero a esa comunicación que cuenta, que va de boca en boca, que se hace desde lo cotidiano (párr. 23).

COLOMBIA: DE LA COLONIA AL SIGLO XX

Hasta 1930 Colombia, más que un “país de ciudades”, era un “país de países”, desintegrado casi por completo; con núcleos raciales y sociales casi antagónicos; con las mismas vías de comunicación de la época de la Colonia y caminos que luchaban por volverse carreteras; costumbres y tradiciones diferentes; intereses regionales opuestos y antipatías peligrosas con persistente desconocimiento mutuo.

En ese mundo colombiano dislocado de los “treintas”, en plena crisis económica, en el momento en que se iniciaba el gran salto del progreso apareció la radiodifusión colombiana como el medio más poderoso de integración nacional, abriendo la brecha para dar el gran paso hacia el desarrollo, para salir de la Colonia e integrarse al siglo XX.

La radio acortó las distancias y extendió los caminos del conocimiento entre los colombianos. El costeño aprendió a oír al hombre del altiplano. El santandereano pudo hablar con el antioqueño. El bogotano conoció el lenguaje del vallecaucano y del caldense. Todo a través de la radio, en su casa, en la noche íntima de cada hogar,

sin necesidad de investigar en aulas y bibliotecas, y el lenguaje y las costumbres colombianas fueron amalgamándose en uno solo, un mismo haz, con el aporte de lo bueno, de lo tradicional, de lo más valioso de cada una de sus muchas regiones, gracias a la radiodifusión y a los hombres que la han construido.

Primero surgieron las radionovelas sensacionalistas, por su romanticismo, intriga o suspenso. Este primer intento se produjo en Bogotá con la adaptación de episodios del personaje Chan-Li-Po, importado de la radiodifusión cubana y presentado con radio-actores nacionales de esa época, como Ferruccio Benincore, Alejandro Barriga, Pepe Montoya, “Escobarito”, Mario J. González y muchos otros. El detective chino llamó la atención. Pero realmente la primera radionovela de suspenso original y de autor colombiano, fue Yon-Fu, personaje misterioso representado por Ricardo González, creación del escritor antioqueño Emilio Franco.

RADIODRAMA PUNTO DE PARTIDA DE LA RADIONOVELA

Concebido como uno de los formatos “más activos y paradójicamente creado bajo una línea de ficción, es el que más se acerca a la vida real” (Kaplún, 2006, p. 147). Dentro de este espacio es evidente el desarrollo de sucesos cotidianos donde la figura del locutor narrando una historia desaparece para dar paso a los personajes del relato, quienes con su participación permiten, de manera animada, una interacción más directa y cercana; las voces de actores que encarnan los diversos perfiles transportan al oyente a un escenario reflexivo que termina por involucrarlo, incentivándolo a sentirse identificado con la pieza dramática y sus protagonistas.

Es así como la radionovela, enmarcada bajo varios componentes: cultural, entretenimiento y drama mediante una trama continuada, se posiciona como un formato que maneja un doble nivel de discurso

ideológico: político y económico, tal y como lo afirma Pareja (1984), quien agrega que “la estructura de las radionovelas está generalmente centrada alrededor de una semitragedia amorosa totalmente individualizada cuyos hilos dramáticos conductores son factores externos, tipificados por un destino inexorable y ciego” (p. 80).

En el mundo de la radionovela amorosa, sentimental, trágica, policial y dramática, no tienen cabida los bajos salarios, el alza en el costo de vida, el desempleo, el hambre, la represión, los despidos y las condiciones de explotación. Reflejan, en palabras de Pareja (1984) “el arquetipo de falsas aspiraciones proyectadas a la masa por los creadores de mitos populares y modelos artificiales de vida” (p. 81).

Es indudable que la orientación y el manejo del contenido implícito y explícito de la radionovela era una respuesta a las “necesidades de autocensura y de diversión que el contexto político del momento exigía a las emisoras” (Pareja, 1984, p. 81). Sin embargo, desde otra mirada, este formato también se convirtió en la adaptación radiofónica más exitosa de importantes novelas de la literatura nacional, latinoamericana y universal.

RADIONOVELA PARA TODOS

La cultura debe pensarse desde lo masivo, y en este sentido, Martín Barbero (2003) define la masa como “el modo en que las clases populares viven las nuevas condiciones de existencia, tanto en lo que ellas tienen de opresión como en lo que las nuevas relaciones contienen de demanda y aspiraciones de democratización social” (p. 165). Es decir, la cultura se relaciona con procesos comunicativos que deberían atender las necesidades de las audiencias, de acuerdo con los contenidos, que, en este caso, ofrecen un formato como la radionovela para convertirse en

gestora de valores en la familia colombiana.

La relación entre comunicación y cultura puede entenderse como un hecho social; en el caso de la radionovela, la narración oral tiene que ver con historias populares y cotidianas que dejaron huella en las audiencias que las seguían fielmente a través de las voces de sus protagonistas.

Ahora bien, se podría afirmar que en un formato como la radionovela se pueden vislumbrar estos conceptos de comunicación y cultura, visto desde ese proceso de articulación de la realidad cotidiana que vivieron los radioactores, y que se transmitía en un lenguaje específico a las audiencias. En este sentido, Trujillo (2005) destaca que “la radio, por sus condiciones, es especialmente apta para transmitir contenidos con una fuerte carga de interés humano. Dramatizar una información es una forma de asegurarse una recepción interesada” (p. 35).

Por esta razón, los contenidos radiales, sea cual sea el formato, deben pensarse desde un lenguaje apto, que permita a las audiencias imaginar situaciones de la vida diaria para fortalecer valores sociales y culturales que forman parte de la cotidianidad en contextos sociohistóricos que promueven significados a partir de los conceptos usados para comunicar. La radio cumple una función de mediación entre la cultura y las necesidades de los usuarios que buscan en los medios masivos un espacio para la producción de sentido.

Sin lugar a dudas, el mensaje emitido por las radionovelas, a través de voces de radioactores, acompañadas por efectos de sonido y música, tenía implícitas lecciones que se ajustaban a épocas protagonizadas por valores altamente morales y religiosos, que no solo se transmitieron de generación en generación, sino que encontraron en estas maravillosas y fantásticas narraciones, ingredientes que permitían horadar el

grupo familiar, meterse en su diario devenir e intervenir en él sin un libreto preconcebido, pero con suficiente fuerza capaz de afectar positivamente su realidad en términos de sus opciones.

Se ha llegado a pensar que el tiempo de las radionovelas aún no tiene un fin definitivo, ya que se juzga que la acogida del público y su masiva sintonía representan potenciales consumidores para este producto.

Como dicen por ahí “amanecerá y veremos...”.

REFERENCIAS

Arnheim, R. (1980). *Estética radiofónica*. Barcelona: Gustavo Gili.

Benítez L. (1983). *La radionovela venezolana, tres momentos y ¿una muerte anunciada?* Lunaidy Benitez. Universidad Central de Venezuela. DOI: <https://doi.org/10.22201/iifs.18704913e.1983.29.784>

Guarinos, V. (1999). *El teatro radiofónico. Una narración radiofónica inaudible*. Tesis doctoral. Universidad de Sevilla.

Hernández, A. (2007). *Ética actual y profesional. Lecturas para la convivencia global en el siglo XXI*. México: Ediciones Thompson.

Javeriana Estéreo. (2019). *Alto Voltaje: Las radionovelas en Colombia*. Recuperado de: <https://www.javeriana.edu.co/javerianaestereo/>

Kaplún, M. (2006). *Producción de programas de radio*. CIESPAL.

Martín Barbero, J. (2003). *De los medios a las mediaciones*. Convenio Andrés Bello. Bogotá: Gustavo Gili.

Ordoñez Andrade F. (2013). *La radionovela como*

instrumento de poder en Latinoamérica. Congresos Internacionales de la lengua. Disponible en: <http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/6/biblio/6Generos-Radiofonicos-Emma-Rodero.pdf> Recuperado el día 7 de junio de 2014

Pareja, R. (1984). Historia de la radio en Colombia 1929 – 1980. Bogotá: Servicio colombiano de Comunicación Social.

Rodero A. E (2004). Clasificación y caracterización de los géneros radiofónicos de ficción: los contenidos olvidados. Universidad Pontificia de Salamanca. España. Recuperado el día 30 de mayo de 2014 de: <http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/6/biblio/6Generos-Radiofonicos-Emma-Rodero.pdf>

Trujillo, L. F. (2005). La radio: El sonido de la imaginación. Bogotá: Editorial Época.

DESROMANTIZANDO EL AMOR: AMAR EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Andrés Mauricio Salcedo Rodríguez, Diego Arias Peña

DESROMANTIZANDO EL AMOR: AMAR EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

RESUMEN

Los cambios socioculturales de la sociedad contemporánea, ocurridos tras la intensificación de los procesos de explotación y acumulación capitalista, a través de la expansión del dominio de la esfera productiva a la vida cotidiana de los sujetos, han tenido importantes repercusiones en la construcción de subjetividades y en el moldeamiento de las relaciones sociales. En el caso particular de las relaciones amorosas, la cibercultura ha introducido un nuevo paradigma para la comunicación y el establecimiento de vínculos entre parejas, se ha encargado de homologar las formas de relacionarse con el otro y de la construcción de una identidad fragmentada en imágenes deseables, que se confirman en el gran panóptico digital que constituyen las redes sociales. Como resultado de esta inversión del amor basada en el establecimiento de vínculos inestables, los ideales del compromiso y de la entrega hacia una persona/proyecto de vida del amor romántico se verán difuminados en el propio goce de la individualidad, reconfigurando la manera en la que se vive, se piensa y se práctica el ejercicio del amar.

Palabras clave: relaciones amorosas, redes sociales, globalización, psicopolítica.

AUTORES

Andrés Mauricio Salcedo Rodríguez
Correo electrónico: amsalcedor@unal.edu.co
Sociólogo egresado de la Universidad Nacional de Colombia,
Magíster en Análisis Regional de la Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Diego Arias Peña
Correo electrónico: dfarias@unal.edu.co
Sociólogo egresado de la Universidad Nacional de Colombia,
Candidato a Maestría en ciencia social del Colegio de México.

DE-ROMANTICIZING LOVE: LOVING IN THE INFORMATION AND COMMUNICATION SOCIETY

ABSTRACT

The sociocultural changes arrived in contemporary society by the intensification of capitalism processes of exploitation and amassing, through the expansive domain of productive sphere to the daily life of subjects, have had important repercussions building subjectivities and molding social relations. Regarding love relationships, the cyber culture has introduced a new paradigm of communication and creation of ties among couples that has standardized the way to be in contact with the Other and, at the same time, is responsible of the construction of a fragmented identity into coveted

images that are confirmed by the huge digital panoptic of social media. As a result of this investment of love, based on the established unsteady ties, the ideal of engagement to a person/life project of romantic love fade in the joy of individuality, configuring how people live, think, and practice the exercise of love.

Key words: love relationships, social networks, globalization, psychopolitics.

Recibido: 15 de marzo de 2020

Aprobado: 20 de abril de 2020

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas las transformaciones tecnológicas, que se dieron tras la llegada del internet, han tenido un impacto manifiesto en la vida cotidiana de la sociedad actual. Estos cambios avanzan constantemente y a gran velocidad. Al respecto, el sociólogo Manuel Castells (2000) ha referido la generación de una nueva cultura material impulsada por el paradigma tecnológico, con específica importancia de las tecnologías de la información sobre la vida de las personas. Esta base material tiene influencia en las dinámicas de la organización social, además la información y el flujo de mensajes e imágenes se convierten en una parte esencial de la estructura social.

A partir de estos cambios mencionados en la estructura social, se pretende indagar la relación que puede existir entre el uso del internet, el acceso a contenidos y aplicaciones y sus posibles efectos en el cambio de las prácticas relacionadas con el amor.

El amor romántico como mito constructor de las relaciones de pareja en el mundo de nuestros abuelos y padres (incluyendo todas las nocivas prácticas que pudiera incluir o invisibilizar como, por ejemplo, la infidelidad o el maltrato intrafamiliar) se ha socavado por una nueva base material, de la cual ha hecho mención el sociólogo Manuel Castells.

Las dinámicas de interacción entre las nuevas generaciones se sujetan a plataformas que hacen parte de su cultura como Facebook, Tinder, entre otras. Cada vez son más los usuarios de estas redes y se reproducen citas a ciegas con personas de las cuales apenas se ha visto una foto y con las que en ocasiones se ha interactuado un poco. Es un acto de fe encontrar en una cita a la persona que imaginas y no caer en una terrible y criminal estafa del destino y del amor. Sería pertinente

preguntarse cómo estas nuevas plataformas y prácticas, junto con las modificaciones en las exigencias laborales y el desgaste de tiempo que ellas generan, hacen que la nueva generación de profesionales, demandados por tiempo y sobrecarga laboral y en un contexto de incertidumbre vital, accedan a estas plataformas dada su practicidad, su inmediatez y su velocidad, evitando así el trabajo de tener que buscar una relación amorosa.

El problema de las relaciones románticas en la actualidad es tal que puede llegar a ser explicado en parte por factores como el trabajo y la tecnología. Es en este contexto donde se quiere generar una reflexión sobre un nuevo paradigma en el amor socavado por la precariedad de encuentros efímeros con la finalidad de consumir-se y saciar, con las emociones de otro, la necesidad de amar.

DE CÓMO LAS REDES SOCIALES HAN CREADO IDENTIDADES NARCISISTAS Y SU RELACIÓN CON EL CAMBIO DEL PARADIGMA DEL AMOR ROMÁNTICO AL AMOR LÍQUIDO

La sociedad contemporánea está lejos de ser entendida dentro de un marco homogéneo de la acción social. La imbricación de los procesos económicos, sociales y políticos ha consolidado un abigarramiento de grupos sociales heterogéneos que, no obstante, comparten unos complejos simbólicos en relación con la interacción constante y con el flujo de la información. Estos factores han consolidado una sociedad red que, como distingue Castells (2000), ha cristalizado nuevas formas de relacionamiento social más allá de las barreras de las fronteras espaciales. Las redes sociales y la posibilidad de acceder a cualquier información en internet parece ser un signo que define la llamada generación Y, es quizá la manera como se manifiesta más expresamente el cambio del paradigma de la modernidad y la

construcción de nuevas subjetividades desancladas de las instituciones totales de siglos pasados.

El éxito que han tenido las nuevas tecnologías en la era digital se ve reflejado en la consolidación de un proceso social que, a través de las prácticas comunicacionales virtuales, ha creado públicos en los que puede intervenir un mismo individuo fragmentado en multiplicidad de piezas de datos. Es decir, la radicalización de la pluralidad de la subjetividad basada en la libertad de acceso a la información y la comunicación ilimitada, y evidenciada en la cibercultura, será capaz de disolver adscripciones modernas como la de clase social y configurar comunidades virtuales de nativos digitales que, a su vez, construirán sus prácticas sociales a través de patrones de interacción conectados por la reunión de deseos e intereses comunes.

El flujo libre de información en internet predispone la creación de una red que la consume, la comparte y la reproduce. A su vez, las experiencias en la red son capaces de dar forma a la información, es decir, brindarle un sentido delimitado por la conexión de nodos entre los usuarios. Las redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram, entre otras, construirán un escenario ideal para exteriorizar la libertad de expresión y encontrar nichos en común bajo el régimen del “me gusta” “comparte” “seguir a”. Ahora bien, es necesario poner acento en las huellas digitales que deja cada usuario a través de sus interacciones, a través de éstas se edifican nuevas relaciones de poder basadas en un control de la psiquis más que de los cuerpos (Han, 2014a) y que se relaciona con la reproducción social del sistema económico.

A partir de estos aspectos y en aras de localizar cuál es el acento particular que pone el capitalismo globalizado en las relaciones sociales a través de las redes sociales y el universo simbólico que las encauzan, es necesario

poner atención a las narrativas mediatizadas en estas redes y a su impacto en la llamada generación Y, cuyos miembros constituyen un inestable puente entre el paradigma moderno y el posmoderno.

Las cosas se hacen transparentes cuando abandonan cualquier negatividad, cuando se alisan y allanan, cuando se insertan sin resistencia en el torrente liso del capital, la comunicación y la información. Las acciones se tornan transparentes cuando se hacen operacionales, cuando se someten a los procesos de cálculo, dirección y control (Han, 2014b, pp.11-12).

Estos dispositivos discursivos se entretajan en la trama de las relaciones de dominación capitalista y se cristalizan en prácticas comunicativas de las redes sociales que, a su vez, influyen las prácticas sociales y culturales de una generación que navega entre lo estable y la incertidumbre de lo líquido. Para dar un horizonte teórico a todo esto, es necesario tener en cuenta el juego constante entre saber/poder introduciendo una mirada foucaultiana. Esta mirada afirma que un discurso corresponde a un dinamismo de fuerzas que le dan sentido y función dentro de un sistema social, capaz de distribuir saberes, clasificar individuos y ejercer el poder. De esta manera, el carácter performativo del poder se hace evidente: se moldea y se convierte en verbo trascendiendo de la esfera productiva al ámbito cotidiano de la interacción y la reproducción social, expandiéndose, comunicándose, y moldeando la cultura contemporánea a la vez que es completamente consistente con la regulación del sistema capitalista a través de su carácter globalizador.

Desde la perspectiva de Foucault (2012) existe una economía del poder que hace efectivo su ejercicio. Así, entre más solapado esté más eficiente será. En este sentido, se establece un juego complementario entre el

gobierno, entendido como técnica de poder encargada de la regulación, y el liberalismo, que se encarga de fabricar una imagen de libertad enfocada en el deseo de consumir. Se gobierna desde la ideología construida por la libertad que, paradójicamente, constituye la principal herramienta de control social de la población, ya que instituye un comportamiento normalizado basado en la productividad como un deber individual. En la sociedad contemporánea, internet se alza como el medio comunicacional del poder que, por excelencia, brinda al individuo la sensación de “libertad total”. Esta sensación desborda la esfera productiva y tiene plena influencia en la individualidad, en la que se ensalza el ego como una imagen positiva de sí mismo en contraposición al self moldeado por las instituciones de la modernidad.

El ejercicio del poder en la actualidad, en comparación con otros momentos históricos, es más intrusivo y eficaz. Halla en el medio digital el espacio para reproducir una libertad combinada con una narrativa positiva sobre las capacidades individuales pero, a la vez, establece un mecanismo de presión y vigilancia que obliga y somete, no solo al cuerpo sino a la propia mente, a reproducir el sistema social dominante. Se da vida así a un discurso que confiere al individuo la exigencia de ser su propio amo para llegar a acceder a su deseo: amor, felicidad, autorrealización, pero, a la vez, este discurso lo esclaviza al volverlo un trabajador incansable de sí mismo, abstraído en crear y exteriorizar una cantidad de datos que confirmen que va en el camino correcto.

Apelando a la definición que Han (2014a) hace de psicopolítica donde la define como la técnica de poder que regula y reproduce el sistema dominante a través de la positividad programada y el control psicológico. Establece que en la sociedad contemporánea esta técnica de poder está fundada en la sofisticación de las formas de sujeción, que a su vez están basadas en el

deseo y la autosatisfacción que es internet. A través de las redes sociales se implanta el saber de la psicología positiva (la ciencia de la felicidad), no solo en el cuerpo sino en la psiquis de los individuos. Adquiere completo sentido el estudio de las narrativas de industrias que promueven nociones específicas de felicidad en las redes sociales, por ejemplo: la búsqueda de pareja en línea.

LA RECONFIGURACIÓN DEL AMOR EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

El amor como uno de los sentimientos más enigmáticos a lo largo de la historia de la humanidad, evidencia distintas transformaciones de acuerdo con la época y el contexto en el cual se desarrolla. Es un sentimiento tan arraigado en nuestra cultura que en las raíces de la civilización occidental podemos encontrar alusiones de tal magnitud en textos como *El banquete o del amor* de Platón, donde el antiguo filósofo intenta comprender el amor.¹ En la edad media, en el catolicismo, este sentimiento no queda de lado, pues las alusiones al amor a Dios terminan marcando el paradigma de lo que significa amar al prójimo. El amor, en esta corriente de pensamiento y en esta época, viene acompañado de elementos discursivos adscritos al poder y la dominación. Por ejemplo, De Kempis (1939) encuentra que el amor está asociado a lo invisible y alejado de lo terrenal, el amor como instrumento que aleja al

1 En este texto se discutían los múltiples significados que podía tener el amor, encontrábamos entre ellos el amor sensual, el amor a la inteligencia, el amor a los semejantes y los contrarios, el amor como la armonía entre la esfera divina y la humana, el amor como el deseo a la inmortalidad, el amor paternal, el amor inspirador, el amor incluso concebido como la idea de un Dios, el amor popular y malo, el amor celestial, bueno y virtuoso, el amor que domina las pasiones, el amor como demonio y el amor filósofo amante de la sabiduría. “Phaidros (...) Es el amor quien da la paz a los hombres, la calma al mar, el silencio a los vientos un lecho y el sueño al dolor” (Platón, 2006, p.26)

sujeto del mal y que opera en este propósito junto con el sentimiento del temor. El amor acompañador del dolor y de la obediencia, es decir, el amor adscrito a la aceptación de las condiciones negativas de la vida y la resignación frente a los poderes y formas de dominación institucionales.

Todos sus deseos se elevan a las cosas duraderas e invisibles, para que el amor a lo visible no les arrastre hacia lo ínfimo (...) No obstante bueno será que si el amor no basta para apartarte del mal, a lo menos el temor del infierno te contenga (...) Pon en dios toda tu confianza; y sea él tu temor y tu amor (...) No hay amor sin dolor, el amor es obediente (...) El que no está aparejado a sufrir todas las cosas y estar a la voluntad del amado, no es digno de ser llamado amador (...) conviene al que ama abrazar de buena voluntad por el amado todo lo duro y amargo y no apartarse de él por cosa contraria que acaezca (De Kempis, 1939, p.33,40,45,73,74).

En nuestros días este sentimiento no deja de tener la importancia que tuvo en el pasado, siendo un referente relevante del pensamiento moderno y contemporáneo en autores como Erich Fromm (1986) y Zygmunt Bauman (2006). Partiendo de los presupuestos de Erich Fromm (1986), el amor constituye el principio fundamental al problema de la separatividad que halla el ser humano cuando es consciente de sí mismo como una entidad separada que, irremediamente, encontrará la muerte. En esta afirmación filosófica, que establece Fromm, se asume que la respuesta a la separatividad y a la soledad está asociada con la necesidad de conformismo que, a su vez, está asociada con un grupo o una práctica del mundo exterior que amarre al individuo, la unidad. En este sentido, el amor va más allá del deseo de fusión interpersonal, implica la

“unión a condición de preservar la propia integridad y la propia individualidad” (Fromm, 1986, p.28). Partiendo de esta premisa fundamental del amor como la clave de la existencia humana que establece Fromm, un análisis de las redes sociales dedicadas a encontrar parejas en línea, tipo Tinder, evidencia el carácter que tiene el amor o las relaciones afectivas en la reproducción social de la Generación Y, cómo, en sí mismo, el discurso del amor ha sido construido y reconstruido en la cibercultura para darle un carácter práctico y funcional respecto a las expectativas subjetivas del individuo contemporáneo.

Según Bonavitta (2015), el fenómeno de Tinder implicó la aceleración de la carrera por establecer encuentros imponiendo una cultura de “amor a la carta”. Tinder funciona como la posibilidad de elegir y ser elegido como candidato a jugar un “match” en el que se definirá si vale la pena romper con la barrera tecnológica para verse cara a cara con la otra persona o si quedará eliminado y continuarán jugando otros matches de manera simultánea. Es decir, esta red social, de manera aparente, le da al sujeto el control de escoger su mejor partido según sus preferencias físicas, de género y edad.

En este punto podríamos preguntarnos ¿qué implicaciones tienen las mediaciones tecnológicas en el establecimiento de relaciones afectivas? ¿Por qué Tinder y otras redes y aplicaciones similares han tenido éxito en la sociedad contemporánea? Para responder estas preguntas habría que aludir a la evidente desmitificación del amor romántico que fue predominante en los siglos pasados.

El amor romántico como una narrativa unida a las novelas románticas de los siglos XIX y XX suponía un orden establecido en el que los roles y los valores predominantes de una sociedad se trasladaban a la vida en pareja. La vida privada estaba atravesada por la

vida pública y el individuo sacrificaba su propia individualidad por una promesa de felicidad y comunión con su par. Sin lugar a dudas, las características propias de una época en la que la institución religiosa tenía una fuerte influencia en la vida familiar y en la que las subjetividades se concentraban en funciones predeterminadas de género en las que “los afectos y los lazos, el elemento sublime del amor, tienden a predominar sobre el ardor sexual” (Giddens, 1999, p.46).

Aunque la idea de un amor largo, “para toda la vida”, y de encontrar esa media naranja que era la garantía de felicidad y estabilidad, fue ampliamente difundida, en la práctica era compleja y no estaba exenta de prejuicios. Para citar un ejemplo podemos traer las célebres palabras que Borges (1980), en una entrevista, pronunció acerca de la distinción entre el amor y la amistad, el escritor argentino refería que el amor no puede prescindir de la frecuencia, a diferencia de la amistad, que está lleno de ansiedades y dudas: “tampoco puede prescindir de las confidencias porque se asimila a una traición”. Estas breves palabras de Borges manifiestan la dicotomía latente del amor romántico. La necesidad de descubrimiento del otro como una autoconfirmación de la propia identidad se sostiene, como afirma Giddens (1990), a través de dos sentidos: la idealización y la proyección de procesos futuros; el resultado es la tragedia o el triunfo entendido con la conquista de preceptos y compromisos mundanos.

Los cambios culturales que se han configurado con la reestructuración del capitalismo y la imposición de un mundo globalizado que ha intensificado su proyecto económico, político y cultural, además de la esfera productiva, y que ha sido invasivo de los espacios de reproducción y de la vida cotidiana de los sujetos en la sociedad contemporánea, han implicado un cambio en las relaciones sociales y en la manera de vivir, hacer

y pensar al amor. El efecto de la instantaneidad e incorporeidad de la información recibida a través de internet, ha sido una reconfiguración de las relaciones afectivas y del establecimiento de vínculos entre parejas, que ha hecho menos compleja la posibilidad de encontrarse con el otro e, inclusive, ha permitido cuestionar las formas dominantes de las relaciones en pareja.

Por otro lado, podemos visibilizar el surgimiento de prácticas de control sobre el otro como el “stalkear”, donde el sujeto se sumerge en la información de la persona deseada con el fin de conquistar, o tal vez para saber acerca de posibles infidelidades. Es así como en las dinámicas de la fidelidad y la conquista se ejercen mecanismos de control adscritos a la información depositada en las redes sociales.

Este cambio de las relaciones espaciotemporales, impuesto por la edificación de la sociedad de la información, fue la antesala de lo que Bauman (2006) reconoció como el fin de la era de los compromisos mutuos y el establecimiento del amor líquido. Retomando a Bonnavita (2015), la huida es el síntoma por excelencia de la vida instantánea en la cual está inmersa la sociedad contemporánea que se ha abstraído del suelo de la realidad para fluir en río de la virtualidad des-solidificando las relaciones personales.

Como se explicó más arriba, con la premisa de Fromm, la necesidad de huir del vacío y de la soledad es el motor para el establecimiento de las relaciones sociales, en la sociedad contemporánea la relación con el otro será reemplazada por la conexión con otros y en lugar de encontrar pareja se establecerán redes. Así, se desanclan las relaciones interpersonales basadas en el compromiso para dar rienda suelta a la satisfacción del ego en la que, aparentemente, se tiene el poder para construir el amor a través de la satisfacción instantánea

del deseo personal.

En este punto, hay que hacer énfasis en la importancia que ha adquirido el discurso de la psicología positiva en la sociedad contemporánea para representar una realidad de oportunidades basada en la explotación de las capacidades individuales conducentes a la felicidad. Los principios básicos de la psicología positiva, según Seligman (2000), están basados en el cruce entre diferentes experiencias subjetivas de emociones positivas en el individuo en su pasado, presente y futuro, que tienen directa relación con la estabilidad personal y social del mismo.

Esta gestión emocional tiene como fin la realización de tareas efectivas. En este sentido, el compromiso del individuo es consigo mismo y, en vez de concentrarse en los factores negativos del medio que impiden su felicidad, trabaja en la promesa de su consecución vigilándose y exteriorizando sus mejores cualidades. La relación de este tipo de acciones transparentes, asumiendo el concepto de Han, con su escenificación en las redes sociales, adquiere sentido porque su observación y exterioridad en línea, en una suerte de panóptico digital, les dan un carácter de aceptación y, por ende, contribuye a la confirmación del ego. La dialéctica del amo/esclavo adquiere completo sentido, asumiendo la paradoja narcisista de negarse a sí mismo al confundirse con una imagen².

La pregunta que subyace de la reconfiguración del amor

2. Este panóptico digital, en relación con la información que entregamos en las redes sociales y en aquellas aplicaciones con las cuales se pretende encontrar una pareja o alguien con quien salir, puede pensarse y debe reflexionarse con las nuevas tecnologías de reconocimiento facial y la inteligencia artificial. Los datos están expuestos en la red y acceder a brindar información personal finiquita la acción de control y vigilancia en el marco del desarrollo de estas tecnologías de vigilancia y conocimiento de los sujetos virtuales.

y los vínculos amorosos en la sociedad contemporánea y el impacto que en este proceso han tenido el uso creciente de las tecnologías de comunicación virtuales, es: ¿hasta qué punto la exacerbación de la satisfacción del deseo en el encuentro amoroso puede asociarse al sentimiento en sí mismo? Esto, retomando el condicionante que establece Fromm (1986), en la medida en que es necesaria la libertad para amar, en la que la individualidad propia no cosifique al otro en una relación de dominación, ni se someta en un masoquismo.

REFLEXIONES FINALES

Aunque la introducción de nuevas tecnologías en la comunicación ha impulsado un discurso sobre una libertad individual en la que, en el caso de la construcción de una relación amorosa, se tiene la facilidad de establecer vínculos rápidos y sin compromisos de por medio, estas nuevas posibilidades de comunicación implican en sí mismas unos dispositivos de control del sujeto y de las relaciones amorosas. La condición de tener experiencias íntimas mediadas por las redes sociales rompe las fronteras entre lo público y lo privado y está sujeta a una regulación social en la que el escrutinio es mucho más efectivo.

La sofisticación de las tecnologías de la interacción en la sociedad contemporánea, como las redes sociales y las aplicaciones dedicadas a facilitar el establecimiento de vínculos emocionales, por ejemplo: las redes sociales, son una realidad que se impuso por su propia fuerza y goza de la legitimidad de toda una generación que vivió la transición hacia la era de la información y de los nativos digitales, que son sus hijos. Es por esta razón que más que resistirse a los efectos de un fenómeno social, se hace necesario problematizarlo en todas sus dimensiones. Esto implica conocer el discurso de poder que lo atraviesa y el descubrimiento de las prácticas que reproduce. Solo entonces se establecerá si el amor

ha cambiado y debe acoplarse a la fluidez de lo líquido o si su instrumentalización, para ser transado en la red, realmente se adhiere a nuestra necesidad de crear unidad con el otro.

Retomando las palabras de Marx cuando afirmaba que el capitalismo se hará mundo cuando se convierta en cultura, es necesario volver a hablar de lo fundamental, dándoles a los sentimientos y emociones, que hacen parte de la vida humana y que deben ser el punto de ancla para decidir el tipo de sociedad que construimos, el lugar que se merecen. Es necesario escoger cuál es la forma de relacionarse con el otro: en sí dentro de la reciprocidad o en la voracidad. Si consideramos la premisa de que el “amor es el poder activo en el hombre” (Fromm, 1986, p.30), tenemos que ser reflexivos de cómo el amor, más que ser una esencia, también puede ser instrumentalizado por el sistema dominante, es decir, el amor está sujeto a dinámicas socioculturales de la época que son capaces de imprimirle unos atributos particulares que, a su vez, le dan la posibilidad a los individuos de vivirlo. El amor romántico se ha quebrado, pero aceptar que vivimos en un amor líquido sin reflexión no llenará el vacío de nuestra soledad e incertidumbre frente al trabajo y la vida.

REFERENCIAS

Bauman, Z. (2006). *Amor Líquido, acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Bonavitta, P. (2015). El amor en los tiempos de Tinder. *Cultura y representaciones sociales*, 10(19), 197-210. Recuperado en 01 de diciembre de 2019, de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-81102015000200009&lng=es&tlng=e

Borges, J.L. (1980). Entrevista por J. L. Serrano. A Fondo [Transmisión televisiva]. Televisión Española. Recuperado de: <http://www.rtve.es/alaharta/videos/a-fondo/entrevista-jorge-luis-borges-fondo-1980/1058440/>

Castells, M. (2000). *La Era de la Información: Economía, Sociedad y Cultura*. España: Alianza editorial.

De Kempis, T. (1939). *De la imitación de cristo y menosprecio del mundo*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Sopena.

Foucault, M. (2012). *El Poder una Bestia Magnifica. Sobre el poder, la prisión y la vida*. Buenos aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores.

Fromm, Erich. (1986). *El arte de amar*. Barcelona, España: Edición Paidós.

Giddens, A. (1999). *La Transformación de la Intimidad*. Madrid, España: Cátedra.

Platón. (2006). *Banquete, o del amor*. Buenos Aires, Argentina: Editorial del Cardo.

Han, Byung-Chul (2014a). *Psicopolítica*. Barcelona, España: Herder.

Han, Byung-Chul (2014b). *La agonía del eros*. Barcelona, España: Herder. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctvt9k1sh>

CYNTHIA RIMSKY: LA ESCRITORA-VIAJERA QUE EXPLORA EN LA CONFLUENCIA DE TODOS LOS CAMINOS

Eduard Von Europa

CYNTHIA RIMSKY: LA ESCRITORA-VIAJERA QUE EXPLORA EN LA CONFLUENCIA DE TODOS LOS CAMINOS

Conocer a Cynthia Rimsky fue un honor. Un sueño que cumplí hace años cuando me iniciaba como lector-viajero, es decir, cuando todavía tenía mucha de la inocencia adolescente, cuando escribía con alguno de mis heterónimos para medios de comunicación e instituciones, y también para mí; en cientos de papeles y libretas de notas que desperdigué por diferentes casas y destinos. ¿Cuáles eran mis credenciales? Mi apasionada búsqueda de nuevos horizontes emocionales e intelectuales, mi amor por el idioma español, mi aguda observación y mi vocación para leer y escribir todos los días. Sin embargo, aprendí a leer de nuevo, a leer con el corazón, y a desconfiar de la memoria oficial.

Busqué el contacto de Cynthia con la encargada de prensa del Fondo de Cultura Económica, en Santiago de Chile, le escribí el 20 de mayo de 2012 con el corazón acelerado

y obsesionado con su novela Ramal (Chile, FCE, 2011, 161 pp.). Este es un libro sobre la memoria y el tiempo en el que un personaje, “el que viene de afuera”, describe su propio devenir en el barrio de su infancia, La Chimba, en la calle Maruri, en la comuna de Independencia, relativamente cerca de la Estación Mapocho, sus pensamientos en su habitación, sobre sí mismo y sus antepasados, su tensa relación con su hijo y su ex esposa; el personaje luego debe viajar por el ramal, una línea férrea -rescatada de la depredación patrimonial- que cruza Chile desde la cordillera de los Andes hasta el océano Pacífico, desde Talca hasta Constitución. Al pasar las páginas con el soporte visual de fotografías que permiten ver precariedades materiales y degradación moral como si de ventanas se tratase y, pudieras como lector, estar contemplando ahora mismo el pasillo del tren con chilenos y gringos, con gente de todas las edades y diversas búsquedas.

AUTORES

Eduard Von Europa

Chileno y cultor de las Letras y las Artes en su país, quien en esta oportunidad ofreció a la T3ra Orilla, un aporte a nuestra sección dedicada a las expresiones de las artes que van más allá del rigor académico. Las imágenes de esta nota fueron suministradas por él.

Recibido: 5 de Mayo de 2020

Aprobado: 15 de Mayo de 2020

Se entiende que los objetivos del protagonista son propender a un estudio y análisis que deriven en inversión y desarrollo para este tren y las localidades, para el turismo y la economía. ¿De eso se trata? El que viene de afuera puede ser cualquier persona de la ciudad, o un extranjero que ha concebido otros tiempos, otras realidades, otros hallazgos. ¿Es un libro de viajes? Es un libro de viajes al misterio que existe al interior del ser humano, un viaje para examinar el mito del progreso y desengañarse de la Ilustración, una crítica a las pérfidas estructuras burocráticas con el agravante de la superioridad moral. Entre párrafos y pausas, como lector te haces copartícipe y responsable de la interpretación, y de los fracasos. Es un relato que presenta, entre otros asuntos, la muerte física, moral, psicológica y espiritual de campesinos por culpa de una planta celulosa (propiedad de una de las familias de las élites económicas de Chile), y las políticas absolutamente deficientes de un Estado, escindidas de lo real y cotidiano, de un sistema público de salud que es objetivamente un genocidio y atropella cualquier atisbo de subjetividad. Uno se pregunta sobre el aprecio ontológico de la vida y la dignidad humana. El recorrido del tren son, aproximadamente, 80 kilómetros en los que tardas cuatro horas desde un punto al otro. La primera vez que la autora visitó el ramal, fue acompañada por la poeta Nadia Prado, quien tomó fotografías con su cámara, las típicas de un breve paseo. Al examinar con posterioridad esas fotografías, Rimsky notó detalles, situaciones y también lugares que no había advertido y decidió escribir sobre esto. Algunos relatos iniciaron desde las fotografías, naturalmente. Entiendo que la autora para la creación de este libro iniciaba sus aventuras diarias a las 8:00 y esperaba en estaciones que no eran propiamente estaciones, hasta que el tren pasaba por ella a las 18:00, algo así. En el camino, en los tiempos en que no sabía qué hacer, descubrió a personajes e historias, en un

nihilismo del Chile profundo comprendió el sentido de las lúcidas crónicas, nunca superficiales, de Hebe Uhart. Como si quisiera decirnos que la vista está pendiente de cuestiones fundamentales que nos han sido impuestas, por desvarío, por odiosidad, por intento de dominación, para distraernos.

Yo también estaba obsesionado con otros libros de mi biblioteca. Le escribí desde mi Gmail, y ella tenía una cuenta en Yahoo. No coincidían nuestros tiempos como para conocernos en persona y beber café. Coordinamos una entrevista por correo electrónico y ella me explicó que contestaría gradualmente a la batería de preguntas que yo le había planteado; sin embargo, para mi sorpresa, envió las respuestas el 22 de mayo de 2012, con una paciencia y sagacidad que nunca tuvieron mis profesores del gymnasium, ni menos los del college. Ese mismo año ella estaba en plan de viajar a Argentina, o iba y venía, y yo no tenía idea que ella finalmente se había radicado en Azcuénaga, una localidad argentina del Partido de San Andrés de Giles, en la Provincia de Buenos Aires, junto a su pareja, su jardín y su biblioteca, y que recorría caminos rurales en una moto Vespa modelo 57.

Esta entrevista estuvo en mi correo electrónico un año, y la olvidé. En realidad, regalé muchos de mis libros, y me compré otros, es decir, me obsesioné con otros de Olga Tokarczuk, Luigi Pareyson, y Ryszard Kapuściński. Los libros de Cynthia, como patrimonio de la humanidad, siempre los compartí, fueron objeto de discusión a la hora del té con mis amigos. En víspera de un Año Nuevo pasé a una librería y compré varios para mis padres; los libros me acompañaron en mis viajes en tren por Transcantábrico, por el norte de España, -en el que disfruté de la soledad- y en el tren José Cuervo Express, -en el que sufrí por la compañía de una fiesta interminable-, que me llevó desde Guadalajara al estado de Jalisco, y así al municipio de Tequila (topónimo



proveniente de la palabra náhuatl tekilan, es decir, lugar de los trabajadores), donde bebí tanto tequila que olvidé que estaba en México y, así, le encontré sentido a que llamaran popularmente al lugar «pueblo mágico». El 2013, llegaron a Santiago mis primos de Alemania, con la idea consolidada, después de varias guerras epistolares y granadas en las trincheras por Skype, que

la Hispanidad poseía Literatura -me pidieron críticas a la novela corta La Gitanilla de Cervantes-, se devoraron una versión ilustrada de Don Quijote de la Mancha, les regalé todos los libros de Cynthia y varios de Oreste Plath, y olvidé la entrevista, otra vez, ocupado con nuevos proyectos, urgentes.

Me transformé en otro hombre, hizo efecto en mí el

el libro *Los Perplejos* (Chile, Sangría Editora, 2009, 388 pp.); como le ocurre a los personajes y narradores de esta novela, experimenté el sino-signo de la desterritorialización, encontrándome con Maimónides de formas que mis profesores de Filosofía Medieval jamás me hubieran podido explicar, (porque uno es un anglicano hipócrita con sesgo, que acusa a sus alumnos de poseer una “culturilla” y el otro es miembro fanático del Opus Dei, que nos aconsejaba no perder el tiempo leyendo a autoras como Gabriela Mistral y Cynthia Rimsky, cuando en realidad sabemos que es él y los suyos quienes tienen lecturas prohibidas, y todo esto sólo son términos teológicos, holistas y monistas, defensa acérrima de un corpus con fundamentos dogmáticos, con presunciones de totalidad, que se adhiere convenientemente a múltiples movimientos ideológicos y religiosos chilenos que aúnan esfuerzos en la maldad y la censura, puesto que cierto tipo de asuntos se pueden tratar y otros no, ciertas imágenes se pueden mostrar al resto del mundo y otras no).

La obra de Rimsky muy anticipadamente estaba mostrando al mundo lo que provocan los irracionalismos y fanatismos de diferente naturaleza en las personas y familias de Chile: crisis de pánico, dolores, enfermedades y muertes resultados de injusticias. ¿Hay acaso algún apunte respecto de los hechos de octubre de 2019? Claro, no vayas a quedar persuadido tan fácilmente por los vídeos del canal de YouTube VisualPolitik, o del economista de turno de la ONU. Chile tiene élites a las que le parece un asunto peligroso que las personas empiecen a tomarse en serio la lectura, los libros y la educación, han intentado reducir con su rarísima posmodernidad a la literatura a una aventura psicologista o de una moda. El resto del trabajo se lo reservan a la narcocultura cool que propicia

adiciones en masa, y la consecuente deserción en los estudios y las acciones de violencia, por citar hitos archiconocidos. Simbiosis con parásitos y cuentos. ¿La política chilena servidora de los más fuertes y enemiga de los ciudadanos y la literatura? En Macondo se quemaron libros, en la reciente dictadura, y ha habido programación y entrenamiento para vivir en la angustia paralizante y en el silencio, ¡te conminan al silencio!; -como si yo nunca hubiese leído el libro *Sonríe o muere / La trampa del pensamiento positivo* (España, edición en español de Turner, 2019, 272 pp.). Mis amigos me dicen que todos estos análisis y desahogos son imaginarios, ficción de un proyecto de guion para HBO, que no vaya con la lanza en ristre por las letras, que me olvide de los molinos de viento, porque Chile es el oasis de no sé qué, y que me vaya al sofá en plan de Netflix and Chill. Cuando le comenté a un amigo de Toulouse por Facebook, que estaba en Chile, me dijo:

¿Qué haces allá?

En *Los perplejos*, los personajes experimentan transformaciones, van desde la certeza (palabra pretenciosa) hasta las incertidumbres (en plural y compartidas en lo biológico y psicológico hasta con el ser humano de mayor autogobierno). Lo que se conoce en teoría literaria como voluntad escritural, en la prosa y en lo cognitivo, para mí trascendió como una idea de viaje abierto al mundo emocional y fue perfeccionado por la voluntad y coexistió con otro viaje obligado (de compromisos familiares, contratos y boletos), hasta que todo el relato de ese libro, que no me pertenece, y el mío (experiencial, autobiográfico) se fundieron, y después se disolvieron, aunque siempre con la noble distinción de la individualidad. Fue una lectura muy prolífica. En este libro, la relación dialógica judaica cuenta tanto la llegada a mis manos, también azarosa, en Andalucía,

de una versión de lujo del libro *Guía de los Perplejos* (de Maimónides, *L'Aigle de la Synagogue* Musa ibn Maymun, RaMBaM) como el flujo de conciencia con el que aprendí a distinguir ya con determinación y gozo al leer, de forma simultánea y a riesgo de mezclar peras con manzanas, el libro *Mientras agonizo* (original *As I Lay Dying*, Jonathan Cape & Harrison Smith, 1930; edición en español Cátedra, 2006, España, 232 pp.) de William Faulkner, a consejo de un amigo sueco de Malmö.

Cynthia regresaba a mi memoria, más fresca, incisiva y sabia. Como lector pude notar en este libro la escritura de una voz que logra contener a la otra. Un yo que puede contemplar a otro en cuanto que un yo que intenta imbricar a Aristóteles con la tradición talmúdica, con el otro de mi singularidad, espontaneidad y ganas de vivir, y un tercer narrador que se entrelaza en tercera persona, que manifiesta una estructura narrativa con una razón autorreflexiva, mas no solipsista. En *Los Perplejos*, tanto los dos narradores, como los personajes, son escritores que se acogen a la gracia y trascendencia



del Talmud, que si bien recuerdo, posee dos grandes categorías: halajá (textos de carácter legal) y hagadá (de carácter exegético, rico en parábolas, homilético, ético e histórico), y al margen de la página van enriqueciendo los textos, que redunda en una clave para leer e interpretar. ¿Alguien se ha fijado en la primera página del Tratado Berajot, que es el primero que se encuentra en el Talmud? El texto original figura en el centro de la página, en tanto, las notas e interpretaciones que le siguen son dispuestas alrededor del mismo. En el caso de *Los Perplejos*, las fuentes (epígrafes, citas a pie de página) no son necesariamente fidedignas, porque son parte de un conglomerado de conceptos e imágenes, ceñidas a una estrategia intratextual.

Regresé a leer la Torah, a repasar mis apuntes de hebreo y alemán, prescindí de las series de TV de puras tonterías, tan propicias para la licuefacción de la realidad, esto es, el mareo, la visión borrosa y la pérdida de equilibrio, como el consumo sin límites del alcohol de baja gama, preparado en lagares, y luego comercializados en sitios clandestinos (como los que descubre el protagonista de Ramal, quien al enfrentar la última estación en el itinerario, padece ante la inminencia de lo real, y nos enteramos de su nombre y emprende con un ejercicio de libertad dramático). Sentí, regresando al hilo conductor, que había una invitación abierta en *Los Perplejos*, con independencia de lo confesional y nunca proselitista, para convertirse en Jajam, -aquél erudito que logra una visión propia, superior al aprendizaje de las distintas posturas-. La composición de *Los Perplejos* de Rimsky tiene sus propias pistas. Interesante. Seguí siendo un adolescente, eso sí, con Xbox y música electrónica, pero con mejor metodología de estudio. Pasaron los años, cambió mi aspecto físico, recorrí los pueblos de Chile en el desierto de Atacama y la

se puede leer en el libro *Antropología Filosófica* de Ernst Cassirer, que señala a la identidad como algo que no es fijo, unívoco, monolítico, sino que está en permanente transformación. Había comprendido bien la apuesta vitalista de Cynthia: en ella habitan de una forma sutil y poderosa lo específico, aquello esencial que nadie ve, la generosidad, la observación que permite leer en lo pequeño y te encamina a la epifanía, y también, te otorga la fortaleza de la sospecha de que esta idea de los grandes acontecimientos como constructores de la Historia, no es ni estricta ni de argumentos contundentes. Leo los libros de Cynthia y me leo a mí mismo desde diferentes perspectivas. Me acepto como persona humana. Me lancé al abismo como en sueños. Adquirí mayor capacidad para comprenderme a mí mismo y a otros mediante la adquisición de vocabulario y, se acrecentó mi carácter para confrontar la máquina de sistematización del conocimiento en el mundo universitario, que de parco y defensorio no asusta ni a un gato doméstico en estas nuevas circunstancias históricas. Aprendí a defenderme. Observo la perplejidad en un mundo que ahora vive más perplejo que nunca con pandemia y cuarentenas, agendas oscuras, y la locura de un sistema que quiere subirse rápido y sin reflexión al tren para llegar al modelo planetario de ciencia ficción del libro *Un Mundo Feliz*, de Aldous Huxley (original *Brave New World*, Reino Unido, 1932; España, edición en español por Random House, 2005, 160 pp.), si acaso no se encuentran antes otras estaciones, que no son estaciones. Nadie reflexiona en el mito moderno de la medicina que, supuestamente, va a solucionar todos los problemas del ser humano. Con rapidez subvierto la pesadilla del noticiero, los fiascos o reduccionismos científicos de la revista *Nature* o la infobasura, releendo *La utilidad de lo inútil* (Acantilado, 2013, 176 pp.), de Nuccio Ordine, en un país macondizado como Chile, con élites poderosas, preocupadas por suspender las clases de



Filosofía e Historia, con un énfasis en perseverar en la idea de nunca eliminar el impuesto al libro, para que la literatura transite a este escenario teatral: para que sea hábito de hippies de cuna de oro (caricatura que transmuta automáticamente a los lectores críticos en burgueses hijos de ricos aunque no lo sean), insomnios molestos de los chicos beatnik latinoamericanos o, afán de especialistas, (quienes estudiamos literatura porque somos románticos incorregibles, y no nos tomamos nunca nada en serio). Sin embargo, son imprecisiones y marketing, porque estas son fuerzas refractarias a la literatura que les conviene las fracturas sociales; son los engañadores profesionales quienes desean que el conocimiento sea sólo para algunos; juego de perversiones, división, fomentador de irracionalismos y patologías. De momento, lo que han conseguido con los libros es igualarlos a un bien de consumo, simplificarlos a un fetiche de colección, comprarlos o descartarlos por funcionalidad, o darle el rango que se da a la oferta de un pack de tallarines con salsas en la góndola de un supermercado.

La obra de Cynthia evoca un tanto a Paul Bowles y a W.

G. Sebald, a razón del ímpetu, los viajes, y la capacidad crítica en medio de una humanidad contemporánea globalizada, autosuficiente, materialista, celebrante en el hedonismo y en el utilitarismo, y a la vez tensa, sufriendo en la corrupción y el terrorismo, afiebrada, ávida de sentido y dirección, implicada en tantas angustias y autocomplacencias, y en estos tiempos de pandemia, con mayores horizontes de incertidumbre, entre las patas de los caballos del Apocalipsis. No hay desperdicio. En el camino, en uno de ellos, el 2017, supe que Cynthia había obtenido el Premio Municipal de Literatura, en la categoría novela por *El futuro es un lugar extraño* (Chile, Penguin Random House, 2016), otorgado por la Ilustre Municipalidad de Santiago y que, incluso, había obtenido el Premio Mejores Obras Literarias por esta misma obra. Fue un éxtasis simbólico, no lo necesité en píldora, ni tuve que viajar a Ibiza. Celebré con un brandy Torres junto a unos amigos periodistas, aunque con melancolía, a miles de kilómetros de Santiago, en Kiev, Ucrania, el mismo país que ella visitó para la creación de su libro *Poste restante* (Chile, Editorial Sudamericana, 2001, 193 pp.), pues en 1998, encontró en un mercado persa un álbum de fotografías antiguo con su apellido manuscrito en la primera página, meditó en la posibilidad de que pudiesen ser familiares suyos que permanecieron en el país eslavo mientras sus abuelos emigraron a Chile.

Al tiempo, celebré de nuevo cuando regresé a Chile y trabajé en una granja orgánica, a poca distancia de Santiago, entre cerros y un relicto de bosque nativo. Cynthia estaba en Argentina; yo regresé a los tornados de mis proyectos personales. Leer mapas en cirílico fue tarea titánica, y aprender a arar la tierra, también.

Rimsky no se desentiende del siglo XX, como lector puedes perder la orientación, no llegar a ningún lugar y, sin embargo, notar que el proceso es un tesoro, como si la autora pudiera explicarte mejor los conceptos

antropológicos de Ricardo Yepes Stork, revelándote un método que acaba el didactismo destructivo de la pedagogía: en otras palabras, con ella comprendes a Yepes Stork soberbiamente, y vas a leer a Maimónides sin maldiciones, sin el tedio de una rutina de clases presencial y sin el circo de las clases por Zoom. Su sintaxis cuidadosa ha sabido superar los mitos freudianos, ha sabido emprender mordazmente contra la sociología que explica las revoluciones y desengaños con tinta de chapuzas colmadas de buenos y malos, sin tamiz. Tan profundamente puedes conocer en su obra sobre política latinoamericana, del campo, de las gentes, de los barrios, de la pobreza y la miseria, de la opulencia, del fatalismo, de las esperanzas, de las aparentes aporías y estructuras mitológicas de nacionalismos y religiones, que te darán ganas de viajar, guiado por la cartografía y la curiosidad. Es preciso aclarar que Rimsky exploró la obra de Maimónides, el filósofo judío sefardí -quien fue uno de los mayores estudiosos de la Torah en época medieval-, a causa de una de sus caminatas por Valparaíso, angustiada por la voluntad de querer escribir y con varios obstáculos. Ella se sentó en una puerta, y desde arriba de su punto de descanso apareció un señor aristócrata y amigo de los





destilados de alta gama con una manzana en la mano, expresando “No soy Adán, soy Eva”. Fue este personaje, en anarquía respecto del principio de realidad, sin energía pulsional al servicio del yo (regreso a Freud, no para forjar amistad), quien, atendiendo esta casualidad, la motivó a salir de su afán por el orden y los severos juicios respecto de la compleja realidad, quien se transformó en un verdadero profesor. Muchas veces lo frecuentó para concebir soluciones a los conflictos que tenía con su madre, hasta que el consejo rindió frutos y se dio cuenta que los desafíos que tenía con su madre no eran algo necesariamente personal, sino más bien universal. Antes de morir, él le regaló el segundo tomo de la Guía de los Perplejos, de Maimónides, que había encontrado en un comercio popular, vetusto y poblado de moho. Cynthia tuvo leitmotiv para saltar el charco rumbo a Europa.

He intentado retomar el contacto con la autora, aunque de momento mis intentos han sido infructuosos, las editoriales están cerradas y existe un enorme estrés por la recesión económica y el tratamiento de la pandemia del coronavirus a nivel mundial. Si existe culpable, si todo

esto fue intencional y se logra llegar a la verdad, ¿quién le va a poner el cascabel al gato? Apagaré el televisor inteligente, espero que mi cofradía de cuarentena me exima de la culpa de este cómico faux pas y me conceda la paz de un desayuno campestre y una plegaria por quienes están padeciendo hambre y sed. Quizá Cynthia olvidó su cuenta en Yahoo, y yo escribo al ciberespacio, como quien canta al firmamento. Pero Cynthia es profesora de vocación y yo desde ahora firmo como uno de sus alumnos, aunque todavía no esté matriculado en la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Me siento motivado a ejercer radicalmente mi libertad. Hace 24 horas, mi madrina Karen Plath me contactó con la nueva encargada de prensa de FCE Chile, y ya me ha contestado. Se moverá. Estamos en tiempos de guerra, pero nadie ha declarado oficialmente la guerra, y yo desconfío, inclusive, de madrugada, porque me va bien escribir en el silencio, de todo lo oficial y en exceso pomposo, o de todo este tsunami cretinizador de contenidos sumidos a la inmediatez y a los tambores de la publicidad. Debo terminar este preámbulo, trasunto imaginario de mi tierra natal, con el duende que describía Federico García Lorca y que Armando Uribe explica como los desgarros, los llantos, la sangre y el poder que son las consecuencias de vivir en la tierra más austral. Debo terminar la presentación de esta escritora brillante que espero pueda entrevistar nuevamente, para saber cómo va su cuarentena, si acaso el protagonista de Ramal, al regresar a su habitación, también se transformó en otro ser humano, si sigue evolucionando como los conceptos y las ideas, si puede darme nuevas pistas de su reciente libro *La revolución a dedo* (Chile, Literatura Random House, 2020, 116 pp.), en el que expresa la decisión que tomó, en plena dictadura de Pinochet, de viajar a los 22 años a Nicaragua para conocer la revolución sandinista durante 1985, el retorno de una joven de 23 años, y un nuevo viaje que emprende a ese mismo país a los 45 años de edad. Utiliza libretas de notas,

cartas, revistas y fotografías para explorar cómo estos materiales impulsan la ficción, en tiempos donde la realidad supera la ficción y viceversa, para comprender estas ideas con lenguaje simbólico de números, edades y significados, de identidades y puertas que se abren, y los mensajes fotográficos de sus libros, que ahora en mi parpadear, vencido por el cansancio de una maratón de prosa -y las veces que contemplé al amor de mi vida en el fondo de pantalla de mi celular, confinados y comunicados sólo por WhatsApp y, en el mejor de los casos, por FaceTime-, me resultan una evocación de apuntes maduros para descubrir los sistemas y métodos de los discursos. Ya no tengo miedo de ir al encuentro de un nuevo viaje, ya no tengo miedo de ir al encuentro del amor auténtico. Gracias Cynthia Rimsky, sigue honrándonos con tu carácter y prosa, somos tus lectores lúcidos.

A MODO DE EJERCICIO. ¿PUEDES HACER UNA PRESENTACIÓN DE TU PERSONA?

Me llamo Cynthia Rimsky, nací en Santiago de Chile en 1962. Estudié periodismo, pero he ejercido muchos oficios relacionados con las letras. Vivo al otro lado del río Mapocho, en un barrio multicultural, de inmigrantes, a cuadras de la Vega Central (mercado) y del parque Forestal. Los cuatro libros que he publicado (Poste restante, La novela de otro, Los perplejos, Ramal) me sirvieron de excusa para emprender cuatro viajes de los cuales volví con la excusa de escribir esos pequeños descubrimientos. Hace años una amiga me regaló mi carta astral. El cartógrafo dijo que lo mío era pensar, y que escribir, viajar, eran excusas para pensar. Me gusta urdir en forma artesanal pensamientos sobre cosas pequeñas, usos, costumbres, formas de relacionarse, las huellas del pasado en el presente, los silencios, me gusta observar, darles forma a esos pensamientos, trabajar con las palabras es como hacer vestuarios,

escenografías, disfraces, otras vidas, otras miradas.

¿CUÁL O CUÁLES FUERON LOS PRIMEROS LIBROS QUE LEÍSTE Y CÓMO LLEGASTE A ELLOS?

Mi padre me regaló los primeros tres libros, no eran títulos para una niña, después comprendí que lo había convencido un vendedor de libros puerta a puerta. En esa época los libros llegaban a las casas a través de un golpe en la puerta. Fuera de esos títulos, en la casa de mis padres, en el barrio alto de la ciudad, no había libros. Los libros estaban en la consulta dental que mi padre atendía en los barrios bajos, entre los gitanos, los mendigos, los borrachos, los vecinos que sacaban las sillas de su casa para mirar la calle. Ir a recoger a mi padre al final del día significaba ir a buscar un libro, sentarse junto a la ventana del auto que nos llevaba de regreso al barrio alto, leer una página del libro, levantar la cabeza y mirar la calle.

¿QUÉ IMPRESIONES INTELECTUALES Y EMOCIONALES SUSCITARON ESAS PRIMERAS LECTURAS EN TU PERSONA?

De adolescente me autocalifiqué, sin saber lo que significaba, como existencialista. Eso provino de mis lecturas. Una sensibilidad, una inquietud, una curiosidad por la existencia y sus preguntas. Los libros me hacían preguntas que nadie más hacía y me dejaban pensando. Los libros destruían mis pequeñas certezas y me sentía cayendo en un vacío, me daba miedo lo desconocido, llegaba al colegio llena de preguntas. Creo que no distinguía mucho entre la realidad y la ficción.

¿CUÁLES SON LOS AUTORES Y AUTORAS QUE TE HAN CONMOVIDO?. ¿POR QUÉ?

De adolescente no tuve quién guiara mis lecturas. En la Biblioteca de Providencia comencé a leer por la letra A. Mi tope era la censura de la bibliotecaria. Me llamaba

la atención un título, el nombre de un autor, la primera página..., desde ahí me quedó la afición de encontrarme por azar con los libros. Cada época de mi vida estuvo marcada por uno o más autores que encontré por azar. Un tiempo fue Eynod Blyton, Cronin, Pearl Buck, Chejov, Djuna Barnes, Pedro Prado, Kafka, Balzac, Kabawata, González Vera, Carlos León, Virginia Woolf... fueron muchos los que me echaron una mano. ¿Por qué conmueve un libro?, porque lee tus pensamientos más íntimos, porque te apena la desgracia de un personaje, porque es bello, porque a veces es lo que tienes más cerca de tu corazón.

¿CUÁLES HAN SIDO TUS REFERENTES LITERARIOS O MENTORES QUE LA VIDA HA COLOCADO EN TU CAMINO. Y QUE TU ESTIMES HAYAN INFLUIDO EN TU FORMACIÓN COMO ESCRITORA?

Escribo porque me enamoré de los libros, imagínate la influencia que tuvieron. Cada autor me enseñó algo, ellos fueron mi escuela, no estudié literatura, nunca fui a un taller, mis padres no tenían una formación cultural, fueron los autores los que me formaron. Chéjov con su humanidad, Katherine Mansfield, Djuna Barnes, Jean Rhys y Jane Bowles con su atrevimiento, Lawrence Durrell con su desarraigo, Camus con sus cuestionamientos, Sebald con su manera de urdir, Berger con su sensibilidad, Barthes con la finura de sus pensamientos, Walter Benjamin con su mirada, Jabés con su escucha del silencio, Thomas Mann con sus atmósferas, Proust con su pluma, Duras con la intensidad, González Vera con su minimalismo, Adolfo Couve y Kawabata con su lenguaje de imágenes, y tantos otros, autores grandes, menores, todos enseñan algo.

¿QUÉ OBRAS. EN TU ITINERARIO DE LECTURAS DE LITERATURA UNIVERSAL. TE PARECEN QUE SON SIGNIFICATIVAS PARA PROFUNDIZAR EN EL CONCEPTO MISMO DEL HOMBRE?. ¿POR QUÉ?

Los itinerarios son tan personales como un traje confeccionado a la medida, solo te colocas un traje de otro si lo encuentras en una ropa de segunda mano o en un mercado persa. Por lo menos a mí me gusta armar mis itinerarios a partir de un número de casualidades, así me quito la culpa de no haber leído a todos los que debiera. Los autores que pertenecen a la literatura universal funcionan como los anillos de un árbol. Son un corte al mundo, un año en la historia del ser, una respuesta más a las preguntas esenciales. Prefiero leer la historia del mundo en la “ficción” que en la “historia”. Y en ese sentido, cada autor es una aproximación al ser en una época del pensamiento.

¿CUÁL ES TU REFLEXIÓN ACERCA DEL LIBRO. RESPECTO DE SU CONOCIDA DEFINICIÓN COMO "VEHÍCULO DE CULTURA". ESPECIALMENTE SI SE CONSIDERA EL AUJE DE LA TECNOLOGÍA Y DE LOS FORMATOS DIGITALES?

Estoy confundida. Un amigo me hizo ver todos los árboles que se cortan para imprimir best sellers. Otra amiga me dijo que hay libros que merecen estar en papel y otros en digital. El problema no es el formato o el soporte. Mis estudiantes adultos son incapaces de leer de corrido, ¡pronuncian palabras que no están en el texto! En cuanto al contenido, no ven más que la capa literal, no les causa curiosidad pensar lo que el libro puede estar diciendo más allá de lo literal. Me preocupa la pérdida del lenguaje, me pregunto si con esta reducción del lenguaje a sus formas mínimas no se está reduciendo la experiencia, los sentimientos, las emociones, la capacidad de pensar, me pregunto si no estamos en camino a la reducción del ser a su estado más básico. El problema no es el libro o la cultura, sino un sistema donde el ser se construye a partir del lucro y el consumo, y no del pensamiento y la sensibilidad. En ese sentido, el discurso del presidente Piñera este 21 de mayo (año 2012) fue elocuente; todo lo que ofreció es dinero y acceso a bienes de consumo, incluidos los libros.

es dinero y acceso a bienes de consumo, incluidos los libros.

¿CUÁL ES, A TU JUICIO, EL LEITMOTIV DE TU UNIVERSO LITERARIO?

Las relaciones de una persona con un lugar, lugar entendido como lo otro, ya sea una persona, un país, un sistema político, una utopía, una búsqueda. John Berger dice que una relación con un lugar pasa por un vínculo y una barrera; me sentí muy identificada con eso, además agregaría que me interesan los lugares desde donde uno se relaciona con el vínculo y la barrera, el destierro, la migración, la no pertenencia, el exilio, la inclusión, la exclusión, la frontera, el margen, el recuerdo. Hace unos días, a propósito de una conversación con una argentina que vive hace 10 años en Chile pero que no se imagina muriendo aquí, me pregunté cuál es mi lugar; mi lugar es la escritura. Berger dice otra cosa maravillosa, dice que el acto de escribir no es más que

el acto de aproximarse a la experiencia sobre la que se escribe. En un principio para escribir necesité atravesar distancias geográficas, hoy la distancia es la escritura en sí.

¿CÓMO SE GENERÓ ESTA SIMBIOSIS PARTICULAR EN TU VIDA. DE MODO QUE PUDIERAS CONVIVIR ENTRE LITERATURA Y VIAJES?

Utilizo el término simbiosis, no tanto por la metáfora a propósito de la forma de interacción biológica que explica la estricta y permanente relación entre organismos de distintas especies-, sino que más bien pendiente de la etimología del griego clásico σύν, syn, 'con'; y βίωσις, biosis, 'vivir'.

Hace varios años, cuando estaba recién escribiendo Los perplejos, me dieron una beca en dinero, a cambio de la cual debía dar clases en provincias. Arrendé una cabaña en la costa, lejos de la ciudad, y, como no podía escribir la novela, me puse a escribir lo que veía en el

camino que salía a recorrer porque no lograba escribir. Una amiga a la que mandé estas observaciones me dijo que yo estaba vi-viendo. Viajar fue y es para mí la posibilidad de ensanchar, problematizar, afinar la mirada. Vivir es tener experiencias. Mi escritura es una escritura de las experiencias, como dice Berger, un -intento por dar significado a lo que vivo. Esa búsqueda de significado es un viaje.

¿CUÁLES SON LAS HERRAMIENTAS QUE CREES SON IMPORTANTES PARA UNA AGUDA OBSERVACIÓN DE LA REALIDAD. CON INDEPENDENCIA DEL PAÍS O LA CULTURA?

La apertura, la curiosidad, la sensibilidad, la humanidad, la imaginación, el pensamiento.

¿CREES TÚ QUE EXISTE UNA RESPONSABILIDAD ÉTICA DE LOS ESCRITORES. EN SU POTENCIA INTELLECTUAL. CRÍTICA Y CREATIVA DE REFERIR LOS PROCESOS SOCIALES Y LAS INJUSTICIAS CONTEMPORÁNEAS?. ¿POR QUÉ?

Alguna vez leí o escuché que los escritores tienen unas antenas sensibles que les permiten captar lo que está ocurriendo en el mundo antes que los historiadores, los filósofos, los políticos. Un ejemplo sería Baudelaire, Flaubert, entre otros. Desde esa definición, el rol del escritor ha cambiado una enormidad, hoy forma parte de la industria de la entretención y no de la cultura y, a pesar de que su escritura tenga un contenido crítico, se diluye en la forma en la que la escritura se "consume". Cortázar, García Márquez, Duras, Sartre, y muchos otros se comprometieron con proyectos de cambio, con sujetos que llevaban a cabo esos cambios, hoy eso no existe, por lo que la forma que adquiere ese compromiso es distinta y no sabría decir cuál es. Lo que sí puedo decir es que uno escribe desde una conciencia crítica y desde una ética.

¿CUÁL ES LA MAYOR PLENITUD QUE EXISTE TANTO EN EL PROCESO DE

TUS VIAJES COMO EN EL PROCESO DE TU PROSA?

La mayor plenitud en los viajes se da cuando alcanzas una comprensión de la experiencia que estás teniendo. En el proceso de escribir la plenitud se da cuando encuentras que hay un trozo bien urdido, que un lector podrá usar el chaleco sin temor a que una manga le quede demasiado larga o el cuello desbocado.

LOS VIAJES ACTUALES SON FUNCIONALES. Y NO NECESARIAMENTE IMPLICAN UNA BÚSQUEDA ESPIRITUAL O UNA PREGUNTA EXISTENCIAL QUE MUEVA A UN INDIVIDUO O ESTIRPE EN PARTICULAR. ENTONCES. ¿CUÁL ES TU MOTOR PARA VIAJAR Y CUÁLES HAN SIDO LAS MAYORES BELLEZAS QUE HAS ENCONTRADO EN OTRAS LATITUDES?

Mi motor son pequeñas curiosidades. Ahora último estuve en Uruguay, en una feria de un pueblo llamado Canelones y me llamó la atención que todavía usaran cajones de madera para guardar y exhibir las frutas y verduras. Le pregunté a los feriantes y ellos me contaron que iban a tener que dejar de usar cajones de madera porque valían muy caros y eran muy difíciles de recuperar. A partir de ese pequeño elemento fui dándome cuenta de la tensión que se vive en ese país entre un liberalismo que se está asentando vertiginosamente, y ese modo tan tranquilo y humano que caracterizaba hasta hace poco a esa sociedad. Esos momentos, descubrir esas relaciones, conversar con la gente, leer en los desechos, en las nimiedades, lo que está ocurriendo, son momentos de gloria en los viajes.

¿CÓMO TE PREPARAS Y LUEGO TE ORIENTAS EN LOS VIAJES?

Nunca tengo muy claro dónde voy a ir. Escojo un punto inicial, posibles trayectos, intento leer algunos autores, organizo una pequeña mochila con solo lo esencial, y parto. Una vez en el lugar, voy conversando con la gente, preguntándoles, encontrando mis trayectos a

partir de las preguntas que me formulo, de lo que me causa curiosidad.

¿CUÁLES HAN SIDO LAS MAYORES ANGUSTIAS Y ALEGRÍAS QUE HAS EXPERIMENTADO EN PAÍSES Y CULTURAS DIFERENTES?

Angustias he sentido en todos mis viajes, si entendemos la angustia como la percepción sensible de la cercanía de la muerte, estar suspendida en otro país, sin raíces ni conocimiento del lugar, te hace estar en una posición más vulnerable, y eso da angustia. Alegrías... poder pasar un tiempo ociosa, vagabundeando, sin producir, moviéndote en forma azarosa... qué más alegría que esa.

EN TUS VIAJES HAS PODIDO CONOCER A CIENTOS DE PERSONAS Y POTENCIAR TU ACERVO. EN ESTE SENTIDO. ¿CUÁL ES TU OPINIÓN RESPECTO DE LA EVIDENTE DISOCIACIÓN QUE EXISTE ACTUALMENTE DEL OTRO EN CUANTO QUE OTRO A NIVEL SOCIAL, ECONÓMICO, EMOCIONAL O INTELLECTUAL?. ¿PUEDES REFERIR ALGUNA CULTURA QUE A TU ENTENDER SEA MÁS SENSIBLE RESPECTO. POR EJEMPLO. DEL SUFRIMIENTO HUMANO?

En todos los países que he visitado, excepto Nicaragua durante la revolución sandinista, existe un régimen de economía liberal como el que rige en Chile, y ese sistema lleva en sí la exclusión, la marginalización, la diferencia de las personas por su clase social o acceso al consumo.

¿CONCEBISTE ALGUNA VEZ "LA BÚSQUEDA DE LA VERDAD"?. ¿POR QUÉ?. ¿HACIA DÓNDE TE LLEVÓ ESA LEGÍTIMA INQUIETUD?

Mi motor son pequeñas curiosidades. Ahora último estuve en Uruguay, en una feria de un pueblo llamado Canelones y me llamó la atención que todavía usaran cajones de madera para guardar y exhibir las frutas y verduras. Le pregunté a los feriantes y ellos me contaron que iban a tener que dejar de usar cajones

de madera porque valían muy caros y eran muy difíciles de recuperar. A partir de ese pequeño elemento fui dándome cuenta de la tensión que se vive en ese país entre un liberalismo que se está asentando vertiginosamente, y ese modo tan tranquilo y humano que caracterizaba hasta hace poco a esa sociedad. Esos momentos, descubrir esas relaciones, conversar con la gente, leer en los desechos, en las nimiedades, lo que está ocurriendo, son momentos de gloria en los viajes.

¿CUÁL ES EL MAYOR ACTO DE LIBERTAD QUE HAS EXPERIMENTADO EN TU VIDA?. ¿POR QUÉ?

¡Escribir! Imagínate el regalo que me hago a mí misma escribiendo: tener tiempo para hacer lo que te gusta sin presiones, porque nadie está esperando si acaso publico un nuevo libro o no, a nadie le importa, y cuando empiezo un libro tampoco sé si va a resultar, tengo varios libros escritos de cientos de páginas que no resultaron. Ese espacio de gratuidad es un acto de libertad.

¿CUÁL ES EL MENSAJE QUE TE GUSTARÍA TRANSMITIR A LOS JÓVENES DEL MUNDO QUE LES ENTUSIASMA LA IDEA DE CONVERTIRSE EN ESCRITORES Y VIAJEROS?

No soy capaz de lanzar un consejo al mundo, a veces algunos exalumnos me preguntan cosas puntuales y, basándome en mi experiencia, les digo alguna cosa, pero se trata de un ámbito muy limitado y afectivo.

¿CUÁL ES TU VISIÓN SAPIENCIAL. A PROPÓSITO DE DOS HECHOS INEVITABLES Y TRASCENDENTES PARA LOS SERES HUMANOS: EL NACIMIENTO Y LA MUERTE?

Que desde que uno nace se empieza a morir. Que uno le tiene miedo a la muerte, que aprender a relacionarse con la muerte no es cosa de un día y que la muerte no es el momento en el que se deja de respirar, sino que la muerte llega mucho antes, como una visita a la que

vamos conociendo paulatinamente y con la que nuestra relación va cambiando hacia una mayor intimidad.