

pidgin
• pidgin •

• pidgin •

• pidgin •

• pidgin •

• pidgin •

• pidgin •

Directorio

Dirección Editorial

Diego Damián Gómez Becerra
Ivonne Paola Gardea López
Raúl Ulises Ontiveros Bañón

Coordinación Editorial

Alejandro Rivera Maldonado
Belinda Rodríguez Gutiérrez
Diego Damián Gómez Becerra
Ivonne Paola Gardea López
Raúl Ulises Ontiveros Bañón

Corrección De Estilo

Alejandro Rivera Maldonado
Belinda Rodríguez Gutiérrez

Diseño Editorial

Osvaldo Martínez Carrasco

Consejo Editorial:

Bruno Cruz Petit
Julieta Paulina Villazón Rebollar
Rebeca Córdova López
Rosa Eloísa Pinzón Caballero
Víctor Manuel Mendoza Martínez

Colaboradores

Alejandro Rivera Maldonado
Andrea Balcazar Beltrán
Andrea Grijalva Zuñiga
Brenda Nayeli Ruiz García
Carlos Eduardo González Ramírez
Daniela Pichardini Reyes
Isabel Ruíz de Esparza González
Jorge Becerra Mitchell
Sabina Dávila Couto
Valentina Espinosa Aderman
Ximena Celic Villalobos Soto

ÍNDICE

04 Editorial

Pidgin Cultura

06 No somos lo que vemos. Ética de la representación de la ficción cinematográfica y en el cine documental
- Sabina Dávila

10 El binomio inquietante: Uncanny Valley y Unheimlich
- Jorge Becerra

18 Sonmium, la parálisis del inconsciente
- Valentina Espinosa Aderman

22 House, una hermosa experiencia de terror oníric
- Ximena Celic Villalobos

Pidgin Traductor

26 Un fragmento apocalíptico. Traducción de Karoline von Gündderode
- Alejandro Rivera

Dossier

28 Estridentópolis
- Brenda Ruiz

30 La fantasía de la realidad
- Valentina Espinosa

32 Fotoensayo. CDMX: El pasado en el presente
- Andrea Gijalva

Poesía

38 Ciudad Soledad
- Andrea Grijalva

40 Lo No-dicho
- Andrea Balcázar

Minificción

42 Instrucciones sobre cómo tener miedo
- Daniela Pichardini

Cuento

44 TeVe
- Andrea Balcázar

46 Por curiosidad
- Andrea Balcazar

48 El Otro
- Isabel Ruiz de Esparza

50 Invitados especiales
- Isabel Ruiz de Esparza

52 Echolalia
- Daniela Pichardini

Pidgin Recomienda

54 Homelander
- Infografía Jorge Becerra Mitchell

56 Dark souls
- Carlos Eduardo González Ramírez

Pidgin Curioso

60 Instrucciones para crear una obra de arte surrealista
- Valentina Espinosa

62 Los miopes

64 Referencias

65 Índice de imágenes

Ahora te encuentras en el umbral.

A partir de este momento tu percepción se altera. Tu respiración se hace más pesada y densa. Sientes tu boca seca, las piernas te tiemblan y te has quedado sin saliva. No sabes cómo lograste llegar hasta este lugar, pero al fin comprendes por qué siempre te has sentido ajeno. En la infancia, dibujabas círculos en la pared, pensando que en algún momento se abriría un agujero que te llevaría del otro lado. Nada pasó. Pero ahora estás aquí. Aún puedes dar marcha atrás. Esta es la frontera de lo conocido y familiar. Aún puedes retroceder a un lugar seguro, y decidir no seguir adelante.

Das otro paso.

A medida que avanzas la curiosidad te invade. Sientes que tu cuerpo es extraño, difuso y brillante, Pero no sientes miedo, sino una inquietante extrañeza; parece familiar y te recuerda a la primera vez que te arrastraste bajo tu cama buscando un monstruo; te traslada a la primera vez que miraste tu rostro largamente en un espejo y empezó a descomponerse en formas demoníacas. No, no es miedo, no es horror: es lo *otro*. Aún no sabes nombrarlo.

Sigues avanzando.

El espíritu humano es aventurero e intrépido, ¿no lo crees? Todo comienza a sentirse como un sueño, una dulce sinestesia. Ahora te llegan sensaciones que no sabes nombrar. Solo intuyes que algo insólito te aguarda. No imaginas qué hay del otro lado, pero quieres entrar.

Estás a punto de ingresar al portal.

Ya no hay marcha atrás. Las líneas que leerás a continuación constituyen un acto psicomágico en el que conjuras tu entrada. Un código enigmático que te envolverá a lo largo de estas páginas; un hechizo que no se romperá a menos que termines de leer hasta el último signo.

Es la única salida.

Del otro lado está lo uncanny, lo inesperado, los escalofríos, los límites de la ficción y la realidad, Kubla Kahn y la Black Lodge. Más allá, hay caballos cabalgando entre fractales, criaturas imposibles y todas las sinestesias. La flor de Coleridge y las ruinas de ciudades imaginarias, *aliens* y espejismos. Tú y el Otro.

Ahora estás dentro.

Buen viaje.

No somos lo que vemos:

Ética de la representación
en la ficción cinematográfica
y en el documental

Sabina Dávila Couto

 **Palabras clave:** Cine | Traducción | Ética de la representación | Diversidad | Inclusión

Mucho se habla de la ética en distintos aspectos de la vida; sin embargo, las artes aún tienen un límite difuso entre lo que es o no ético en sus labores. Por ello resulta pertinente cuestionar si en el cine, medio artístico que como un espejo nos devuelve una representación de la vida, existe una ética de la representación. Si bien el cine de ficción está sujeto a mayores libertades, la cuestión de la ética debe ser igual de importante tanto para la ficción como para el cine documental. Al ser un medio que nace y tiene un amplio desarrollo en Europa, resulta pertinente reflexionar hasta qué punto la realización cinematográfica se ha construido a partir de representaciones éticas o influenciadas por una ideología particular. A partir de un ejemplo documental podremos discutir sobre la representación ética en el cine.

Rarámuri ra itsaara: hablan los tarahumaras es un documental realizado en 1983 bajo la dirección de Oscar Menéndez en el que, a través de las voces de la comunidad, se da testimonio de la historia de los rarámuris, atravesando distintas dimensiones como la cultura, la economía, la organización social y la educación. Este filme nominado al Ariel (1983) como mejor cortometraje documental representa una oportunidad para abordar la ética de la representación dentro de la realización cinematográfica.



©INPI/ Oscar Menéndez

Ética de la representación en las artes

La definición tradicional de ética que encontramos se refiere al “conjunto de normas morales que rigen la conducta de la persona en cualquier ámbito de la vida” (RAE, 2022), partiendo de que las acciones éticas son fruto de decisiones para el actuar inmediato. Por lo tanto, resulta complejo cavar sobre cómo la creación artística, cuyos productos suelen incluso sobrevivir a sus autores, puede realizarse éticamente. Más aún, cuando se trata de piezas que buscan representar al ser humano y su realidad ¿cómo se puede hacer esta representación de manera ética y crítica? El papel de los realizadores creativos como mediadores entre la realidad y el producto que entregan al espectador resulta clave para que la representación sea reconocida o criticada.

El concepto de representación que es pertinente en este contexto versa sobre la capacidad de un individuo para representar los rasgos esenciales de una comunidad (Sánchez, 2013, p.14), ya sea a través del colectivo o de un individuo vocero de dicha comunidad. La literatura al respecto es poca y la discusión apenas empieza a cuestionar el quehacer artístico con relación a la representación en el teatro y en la literatura de ficción (Cosgrove, S., 2009; Sánchez, 2013).

La representación teatral requiere que su práctica sea ética en tanto que sus ficciones repercuten en espectadores, representantes y representados (Sánchez, 2013, P. 10). Sin embargo, el ejercicio de la ética puede tener distintos niveles según se plantee si la obra en sí misma debe ser ética o si la representación hecha por los actores debe ser ética o si el actuar del director es lo que debe responder a la ética de la representación. Es pertinente tener en cuenta cómo se ha realizado la práctica de la representación en tanto que el teatro “es un lugar donde uno piensa; donde se pueden cuestionar cosas y remecer normas y estereotipos” (Mroué en Sánchez, 2013, p. 10).

Para el desarrollo de la escritura creativa, Shady Cosgrove (2009) subraya la importancia de la enseñanza ética en el ámbito creativo. Si bien la literatura de ficción ha sido considerada como exclusivamente fruto de la imaginación, Cosgrove señala la falta de revisión ética a las representaciones literarias precisamente por su carácter ficticio. Recordemos que los personajes de la ficción no dejan de ser representaciones arquetípicas de los seres humanos y, por lo tanto, dicha representación debe ser ética. Como Cosgrove apunta, la creación sin investigación puede ser el origen de imprecisiones sobre lo que se está representando y puede influir también en la interpretación que el lector hará posteriormente.

Estas dos aproximaciones hacia una ética de la representación resultan relevantes para la actividad cinematográfica, pues se compone tanto de puesta en escena (teatro) como de un guion escrito (literatura). Así como el teatro y la literatura, el cine de ficción pareciera estar exento de una revisión ética minuciosa; aunque el tema se encuentra en boga gracias a las películas que han sido duramente criticadas en los últimos años por un mal manejo de la diversidad, o por una inclusión forzada que no parece estar respaldada por el discurso personal de empresas y creadores.

El cine documental nos ofrece una mirada más cruda y directa, pues sus materiales son extraídos de la realidad, lo cual no significa que automáticamente sea un género más ético; el montaje seguirá la ideología del director, determinando cómo será representado el tema a tratar. Una de las grandes problemáticas del cine documental, cuando el eje temático son las comunidades minoritarias, es que la otredad tiende a ser representada desde un punto de vista paternalista, excluyente y en ocasiones con una mirada de fascinación originada por lo “exótico”.

El cine ha tenido, desde sus orígenes, dinámicas que replican los procesos de la Modernidad y que, por lo tanto, no han podido desprenderse de ese halo eurocéntrico en aras del descubrimiento de lo extraño, de lo lejano, de lo otro. El documental, especialmente en su rama antropológica, ha cometido constantemente el error de observar a las comunidades y realizar ejercicios descriptivistas únicamente a partir de la teoría. Sin embargo, las voces de esas comunidades y de los individuos, olvidados muchas veces por darle más valor a la colectividad, quedan silenciadas. El pensamiento europeo moderno ha establecido jerarquías de poder incluso en la representación de la alteridad en pantalla, pues el documental antropológico o social suele ser sobre los grupos colonizados o sometidos a las dinámicas desfavorecedoras de la Modernidad.

Rarámuri ra itsaara: hablan los tarahumaras

Desde la colonización en México, y la posterior independencia de la corona española, ha existido una problemática en la aproximación a los pueblos originarios, pues ésta casi siempre resulta ser violenta y excluyente. Tanto las políticas que se establecen en favor de los pueblos originarios como los productos culturales que pretenden enaltecer a dichos pueblos caen en el error de silenciar a quienes resultan afectados por acciones que se originan fuera de sus comunidades.

El cine documental es uno de los géneros más prolíferos en la industria cinematográfica mexicana, y el documental antropológico ha sido una pieza clave para la memoria histórica de la población. Encontramos ejemplos como *Hikure-Tame. La peregrinación del peyote entre los huicholes* (1977), *Muxes: Auténticas Intrépidas Buscadores del Peligro* (2005), *Lorena, la de pies ligeros* (2019), y el presente ejemplo *Rarámuri ra itsaara: hablan los tarahumaras* (1983).

Cuando pensamos en cine documental, frecuentemente evocamos una serie de imágenes tomadas de la realidad, en esencia objetivas, con una voz en *off* sobrepuesta que funge como guía a través de las secuencias visuales. Sin embargo, pensemos qué tanto esa voz ajena es fiel a las creencias de un grupo, a la naturaleza de una especie o a la intención de una obra artística. Si bien la etiqueta de objetividad rige al documental, no podemos obviar el hecho de que las instituciones e individuos que participan de su producción depositan una carga ideológica en sus productos audiovisuales, aunque ésta no sea evidente al espectador.

En este caso, en el que la colectividad de los rarámuris representa a cada miembro de la comunidad que comparte características, tradiciones y modos de vida, podemos cuestionar, desde la ética de la representación, incluso antes de reproducir el documental, el título elegido para la obra. Recordemos que el documental se realizó hace casi cuarenta años, y a pesar de que la colonia parece un tiempo aún más lejano, herencias como el nombrar al pueblo rarámuri como *tarahumara* se conservaron hasta entrado el siglo XXI, a pesar de que el segundo término, nombre dado por los españoles, es en su origen despectivo. Una práctica ética recalcaría que, si bien utilizar “tarahumara” parece un acto inocente, la elección de palabras también afecta la representación en pantalla que le daremos a nuestro tema. Siendo el título el primer contacto entre película y espectador, se espera que éste no lo predisponga inconscientemente ni que perpetúe un nombramiento históricamente violento.



©INPI/ Oscar Menéndez

La secuencia inicial nos introduce a una serie de paisajes asociados a hombres vestidos con los trajes típicos rarámuri. El estereotipo del indígena mexicano es la primera cortina que se desvela al espectador, sin permitir que haya duda sobre cómo debe verse un miembro de la comunidad rarámuri. Resalta en esta secuencia y a lo largo del documental la voz de los maestros rarámuri que nos permiten adentrarnos en su cultura, su historia, su economía y su lucha política. No obstante, el constante recordatorio visual del Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas nos indica que el discurso emitido por los miembros de la comu-

nidad estuvo sometido a revisión y aprobación de una institución gubernamental, cuya tendencia de pensamiento predomina y ha mantenido a los pueblos originarios separados de la colectividad mayoritaria, viéndolos aún como el Otro en un territorio donde el mestizaje nos hace en realidad a todos hijos de la otredad. Preservar con dignidad la memoria de los pueblos originarios requiere un ejercicio de la ética de la representación tanto en los medios audiovisuales como en cualquier otro soporte que se utilice para transmitir el saber que se tiene sobre estas comunidades.

El porvenir de un medio bajo el ojo crítico de la hipercorrección

Como hemos visto, la práctica ética no se limita a las acciones cotidianas. El arte no debería estar exento de una revisión ética, puesto que se encarga de representar y reinterpretar la realidad, la cual componemos cada uno de nosotros. El cine, desde sus orígenes, ha tenido un carácter representativo y a través de él hemos llegado a reconocer y entender mejor los conflictos sociopolíticos que nos atañen una vez que los créditos en pantalla se desvanecen y las luces se encienden devolviéndonos a la cotidianidad. Todo aquello que vemos en pantalla no sale sino de la realidad. No vemos la realidad física tal como es, tampoco a través de la lente; la vemos tal y como es cada uno de nosotros.

Es evidente que los análisis aquí presentados son tan sólo un esbozo de la necesaria revisión que se debe realizar en el quehacer cinematográfico, sin importar el género ni la época en que se haya producido. Dada la naturaleza de este ensayo resulta imposible aventurarse a desvelar el tema de la ética de la representación en su totalidad. A pesar de ello, se ha buscado que el consumidor de productos culturales y, en específico el espectador de cine, no se conforme con lo que los expertos presentan como obras incuestionables; es deber del espectador confrontar a los realizadores y cuestionar sus propios hábitos, haciendo interpretaciones conscientes.

Hoy en día los creadores de contenido están sometidos a los efectos de una oleada de despertar consciente, para la cual la inmediatez que permiten las redes sociales significa una mayor vulnerabilidad ante la corriente de hipercrítica e hipercorrección que se observa en los actuales medios digitales. Se advierte, pues, un panorama en el que el ejercicio cinematográfico deberá ocurrir bajo una ética de la representación minuciosa a fin de evitar que la crítica, y la tendencia a la cultura de la cancelación, obstaculice la creación cinematográfica.

El binomio inquietante: *Uncanny Valley* y *Unheimlich*

Por: Jorge Becerra Mitchell

¿Alguna vez te has preguntado

por qué los robots, las inteligencias artificiales o los entes con características y aspectos semejantes a los humanos, nos parecen inquietantes al grado de infundirnos una sensación de desagrado, o en casos más extremos, miedo? Esta respuesta se debe a un fenómeno conocido como *Uncanny valley* o “valle inquietante”, en español, el cual más adelante definiremos y desarrollaremos de manera precisa. Ahora, situémonos un contexto muy específico pero identificable para todos. Supongamos que te encuentras en tu casa, no vives solo o sola, sino con tus padres y tu hermano. El día es soleado y aún quedan varias horas de luz, el atardecer no acecha todavía. Tus padres van a tu cuarto y te informan que saldrán de compras con tu hermano o hermana y que te quedarás solo o sola; sin embargo, no tardarán mucho. Tú les dices que estás al tanto y continúas con la actividad que estabas haciendo antes de que te notificarán que te quedarías solo o sola por un momento. Pasados unos minutos, estornudas muy fuerte y escuchas que una voz familiar te dice: “¡Salud!” desde alguna habitación de tu casa. Como se trata de una voz familiar, y sin pensarlo mucho, contestas con toda la naturalidad del mundo: “Gracias”, y retomas lo que estabas haciendo. No pasa ni un minuto cuando recuerdas que no hay nadie más en casa contigo; tus padres y tu hermano aún no regresan, así que te empiezas a cuestionar: si no hay nadie más, entonces, ¿quién me dijo “salud”? La sensación que uno podría experimentar en esa situación no sería de terror u horror, tampoco de miedo, pero sí de un fenómeno conocido como *Unheimlich*, el cual también se explicará a detalle en este texto.

El término *uncanny valley* o “valle de lo inquietante”, fue acuñado en 1970 por Masahiro Mori, un profesor del Instituto de Tecnología de Tokio. El concepto que implementó originalmente fue *bukimi no tani genshō* que, traducido al inglés, significaría algo así como valley of eeriness (valle de los espeluznante, en español). Más tarde, en 1978 para ser exactos, la autora Jasia Reichardt tradujo la obra de Mori del japonés al inglés y propuso el equivalente *uncanny valley* para traducir el concepto original del profesor nipón de la manera más fiel posible. Actualmente es esta traducción la que se usa para referirse a dicho fenómeno.

Mori notó que la gente tendía a recibir de mejor manera a los robots si estos tenían una apariencia más humana. Pero, a pesar de que esto funcionaba, era solo hasta cierto punto. Cuando un robot tiene varias semejanzas con un ser humano, eventualmente va a causar un sentimiento de repulsión, desagrado o incomodidad en nosotros. El valle de lo inquietante es el punto en el cual un robot que tiene características y ciertas conductas humanas no logra pasar desapercibido como un humano, es decir, somos capaces de identificar y reconocer que “esa cosa” no es una persona, sino un robot.

Si bien es cierto que el concepto de Mori se acuñó específicamente para usarse en el ámbito de la robótica, esto no quiere decir que solo esté presente en situaciones donde haya un robot y que no se pueda trasladar a otros casos. Cualquier otro organismo, ente o figura que imite o trate de imitar conductas y características humanas, pero sin lograrlo en su totalidad, nos va a casuar el mismo sentimiento de inconformidad, es decir, aquello entraría también en el valle de lo inquietante, aunque no sea un robot.

Mori menciona que no hizo estudios de corte muy científico y riguroso al momento de acuñar el concepto de *uncanny valley*, simplemente se limitó a reportar todo aquello que notó en torno a la recepción y afinidad que el público en general mostraba hacia sus robots. Incluso afirma que el valle de lo inquietante no es una ley universal. Debido a estas afirmaciones, hay muchos detractores de los estudios de Mori, pues los catalogan dentro del campo de las pseudociencias.

Por otra parte, la palabra *unheimlich* proviene del alemán, pero esta a su vez se puede descomponer en tres partes para obtener un mejor análisis y comprensión del concepto, el cual, por cierto, no tiene equivalente en español. Resulta más pertinente explicarlo que buscar un equivalente. La partícula “*un*” es un prefijo que significa negación o carencia, es decir, siempre va a negar o a mostrar la carencia de la palabra a la que esté unida. La palabra “*heim*” significa “hogar”, pero no en el sentido de la estructura arquitectónica o el inmueble en el cual vivimos, sino más bien hace alusión al sentimiento de calidez, pertenencia, calma y comodidad que tenemos en nuestras casas o en cualquier entorno seguro y familiar. Por último, la terminación “*-lich*” está presente en la gran mayoría de adverbios del alemán, es decir, cumple una función adverbial (modifica a un verbo, a un adjetivo o a otro adverbio) y en ocasiones adjetival. Con este análisis desglosado de la palabra *unheimlich*, podemos intentar explicar que significa este concepto. Literalmente *unheimlich* significa “no hogareño”, “ajeno al hogar” o “que no es propio al hogar”, pero claramente una definición literal de ese concepto hace un trabajo muy pobre o nulo al intentar explicar realmente qué significa. Puesto de una manera menos literal y más semántica, lo *unheimlich* hace referencia a lo extraño, lo desconocido y lo nuevo e incluso a lo oculto. Como Freud menciona en su ensayo *The Uncanny* (1919), no todo lo nuevo y lo desconocido resulta inquietante o perturbador, pero esto no quiere decir que dicha relación no exista o que pueda ser invertida. Freud también menciona que, para que algo nuevo o desconocido se vuelva

perturbador, “algo debe de ser agregado”. No obstante, ese “algo” no es universal ni tampoco ha sido identificado, esto se debe al hecho de que lo desconocido y lo inquietante varía de persona en persona.

A veces basta con que algún elemento se desvíe un poco de la cotidianeidad o de la rutina diaria para que lo siniestro se haga presente. Esto ocurre sobre todo en la casa, o, como la misma raíz de la palabra indica, en el hogar. Un ejemplo muy breve para ilustrar de mejor manera esto es cuando nos encontramos en casa, ya sea solos o en compañía, y a cualquier hora y repente llaman a la puerta o tocan el timbre. Lo *unheimlich* en esta situación se incrementa aún más si no estamos a la espera de visitas o entregas. Que alguien llame a la puerta no tiene nada de raro, incómodo o inquietante *per se*, ni mucho menos de terrorífico, pero irrumpe con ese ambiente de seguridad y tranquilidad propio del hogar. Otro elemento que hace aún más extraña esta situación es el hecho de no saber quién o qué llamó a la puerta. Naturalmente, se nos pueden ocurrir un sinfín de explicaciones: algún familiar o amigo haciéndonos una visita sorpresa, un vecino que necesita ayuda o un completo desconocido; la realidad es que no tenemos manera de saber quién es hasta mirar por la mirilla o abrir la puerta. La incertidumbre es lo que resulta inquietante en este caso.

Quizás a primera vista los conceptos de *uncanny valley* y *unheimlich* parecieran no tener relación alguna entre ambos, pero la realidad es que están mucho más relacionados de lo que parecen, y en algunos casos se pueden llegar a presentar los dos al mismo tiempo y en una misma situación. Es importante no confundir estos dos conceptos con “terror” y/o “horror”. Así como también es pertinente identificar que, al llegar al valle de lo inquietante o que cuando lo *unheimlich* se hace presente, el terror y el horror nunca serán sensaciones o sentimientos palpables, pues estas son sensaciones mucho más fuertes y vivas, mientras que lo *unheimlich* y el valle de lo inquietante se presentan de maneras muy sutiles y no tan claras desde un inicio.

A ciencia cierta, resulta muy ambicioso precisar en qué formas se presenta lo *unheimlich* y en qué momento se llega al *uncanny valley*, pues a pesar de que ambos son fenómenos se presentan en los seres humanos en contextos particulares, no se ha logrado identificar con exactitud qué elementos o situaciones serán 100% *unheimlich* o entrarán en el *uncanny valley*. Por esta falta de rigor científico, los estudios hechos en torno a estos dos fenómenos son clasificados como “estudios pseudo-científicos”.

Ya que hemos definido los conceptos de *unheimlich* y *uncanny valley*, es más sencillo encontrar similitudes entre ambos, aunque hay que recordar que no son lo mismo, incluso, es probable que en ocasiones solo se presente uno, no los dos, es decir, no siempre serán un binomio, pero sí habrá ocasiones en las que sí se presenten ambos al mismo tiempo y con la misma situación. Para ejemplificar de mejor manera ambos conceptos, usaremos algunos cuentos cortos; y estos serán *der Sandmann* (1816) de E.T.A Hoffman y *Ligeia* (1838) de Edgar Allan Poe.

El concepto de lo *unheimlich* ha sido muy explorado a través de la literatura. E.T.A Hoffman, es indudablemente uno de los más grandes exponentes de lo siniestro en la literatura universal, quizás el más grande e importante. su obra más conocida es *der Sandmann*. Por otra parte, en el lado opuesto del mundo, Edgar Allan Poe también escribió cuentos cortos donde lo *unheimlich* acompaña al lector a través de todo el cuento. A pesar de que el término *uncanny valley* fue acuñado apenas a finales del s. xx, y de que haya surgido como producto de los avances en el campo de la robótica, no significa que en los cuentos de estos autores no haya nada que lleve al lector al “valle de lo inquietante”, más bien al contrario. Es mucho más común de lo que parece a pesar de la distancia temporal entre estas obras y el posterior y tardío surgimiento del concepto.

En *der Sandmann (El hombre de Arena)* de Hoffman, el protagonista, Nathanael, se enamora profundamente en la universidad de una chica de nombre Olimpia. Este enamoramiento es poco convencional porque Nathanael nunca la ha visto en persona, sino únicamente a través de un catalejo. El “padre” de Olimpia, Spalanzani), un profesor de la Universidad en la que estudia Nathanael, oculta y resguarda con mucho recelo a su “hija”, y no le permite salir. El velo del secretismo finalmente cae cuando Spalanzani decide organizar un baile para presentar a su “hija” ante la sociedad. Aquí es donde nuestro protagonista finalmente conoce a la chica de la cual está perdidamente enamorado. Sus compañeros no tardan en advertir que hay algo raro e inquietante, no solo en el aspecto de la chica, sino también en el comportamiento de Nathanael, sobre todo cuando está con ella. Cuando Nathanael se aproxima al centro del salón para bailar con Olimpia, todas las miradas se posan sobre ellos y el ambiente se torna denso y pesado, como si algo externo a ese momento hubiese aparecido de repente para irrumpir la tranquilidad y cotidianeidad del evento. Lo siniestro se hace aún más presente en el momento en el que Nathanael y Olimpia empiezan a bailar. Hay algo en la forma en la cual ambos interactúan, y sobre todo en la forma en la que Olimpia se “mueve”, que causa inquietud en todos los asistentes. Cerca del final de la historia, Hoffman finalmente revela aquello perturbador en el protagonista y su novia; Olimpia no es una mujer, no es un ser humano. Es una autómatas, una máquina. Lo *unheimlich* y el valle de lo inquietante aparecen en binomio durante todas las interacciones de Nathanael con Olimpia.

El valle de lo inquietante está presente en Olimpia, pues a pesar de ser una autómatas, y estar hecha a imagen y semejanza de una mujer, no lo es. Su rostro y el material con el cual está hecha son suficientes para delatar su falsa identidad, esto es lo que todos los compañeros y amigos de Nathanael percatan de manera instantánea, pero el propio Nathanael no es capaz de hacerlo. Lo *unheimlich* está presente durante todas las interacciones entre Olimpia y Nathanael, especialmente en aquellas que son en lugares públicos. Ver a un ser humano interactuar con un objeto inanimado, en este caso un autómatas (y más en la forma en la cual lo hace el protagonista), resulta inquietante e incómodo de ver, pues Nathanael, trata a Olimpia como si fuera una mujer real, como si realmente estuviera viva.

Otro cuento que sirve muy bien para ejemplificar ambos conceptos es el de *Ligeia* de Edgar Allan Poe. En este relato, Poe narra la historia de un hombre que sufre la muerte de su amada (Ligeia) debido a una enfermedad. Posteriormente, el protagonista, quien es a su vez el narrador de la historia, intenta superar aquel trágico episodio de su vida al contraer matrimonio con otra mujer, Lady Rowena. Además, con el fin de superar su duelo cambia de residencia; sin embargo, todo esto sin resultado alguno. Lady Rowena; también enferma y, posteriormente, muere, pero ahora en los aposentos del protagonista, en el castillo que es ahora su nueva residencia. El protagonista de esta historia nunca pudo superar por completo la muerte de su primera amada, Lady Ligeia, pues a menudo soñaba con ella o incluso le parecía encontrar similitudes físicas entre Lady Rowena y su difunta esposa. Esto resultaba imposible ya que Rowena era rubia y de cabellos rubios con ojos claros, mientras que Lady Ligeia era de una piel más morena, cabellos negros y ojos negros.

Era de una belleza atípica, como lo describe el protagonista:

Era de alta estatura, un poco delgada y, en sus últimos tiempos, casi descarnada. No obstante, aunque yo veía que las facciones de Ligeia no eran de una regularidad clásica, aunque sentía que su hermosura era, en verdad, «exquisita» y percibía mucho de «extraño» en ella, en vano intenté descubrir la irregularidad y rastrear el origen de mi percepción de lo «extraño» [...] Los ojos eran del negro más brillante, velados por oscuras y largas pestañas. Las cejas, de diseño levemente irregular, eran del mismo color. Sin embargo, lo «extraño» que encontraba en sus ojos era independiente de su forma, del color, del brillo, y debía atribuirse, al cabo, a la expresión [...] y luego los cabellos, como ala de cuervo, lustrosos, exuberantes y naturalmente rizados.

Esta descripción ciertamente no es repugnante ni desagradable, pero sí es un poco inquietante, más por la presencia de algo que el protagonista define como “extraño” pero que no logra explicar ni definir, no solo en su cuerpo, sino también en sus ojos. Se llega al valle de lo inquietante por medio de esta descripción, pues a pesar de que los rasgos y características físicas de Ligeia son propios de una persona, es inevitable pensar hasta qué punto esta descripción es propia de un ser humano. La gran estatura, la extrañeza en su rostro y en sus ojos, que además nunca es definida; el largo de su cabello y el profundo color de este dan un aspecto bastante inquietante a Ligeia.

Cerca del desenlace del relato, Lady Rowena también sucumbe a la muerte. El protagonista decide mantener el cadáver de su segunda esposa en sus aposentos y dormir en el mismo lugar, aunque no en la misma cama. La noche en la que Lady Rowena muere, el protagonista narra que el cadáver ya inerte y con signos inequívocos de la muerte no para de hacer ruidos, incluso afirma que lo ha visto moverse, aunque muy levemente. Posteriormente, el “cadáver” se levanta y camina hacia el centro de la habitación.

[...] levantándose del lecho, a tientas, con débiles pasos, con los ojos cerrados y la manera peculiar de quien se ha extraviado en un sueño, aquel ser amortajado avanzó osadamente, palpablemente, hasta el centro del aposento [...] una multitud de ideas inexpresables vinculadas con el aire, la estatura, el porte de la figura cruzaron velozmente por mi cerebro, paralizándome, convirtiéndome en fría piedra. No me moví, pero contemplé la aparición. De un salto llegué a sus pies. Estremeciéndose a mi contacto, dejó caer de la cabeza, sueltas, las horribles vendas que la envolvían, y entonces, en la atmósfera sacudida del aposento, se desplomó una enorme masa de cabellos desordenados: ¡eran más negros que las alas de cuervo de la medianoche! Y lentamente se abrieron los ojos de la figura que estaba ante mí. ¡Éstos son los grandes ojos, los ojos negros, los extraños ojos de mi perdido amor, los de Lady... los de LADY LIGEIA!»

Al final del relato, lo *unheimlich* también se hace presente. Una situación inverosímil irrumpió con la tranquilidad y la cotidianeidad en el ambiente que una noche en la habitación del protagonista solían tener. El hecho de que un cuerpo que aparentemente yace sin vida de repente se levante y camine, es una cuestión “inquietante” y perturbadora. No hay razón que explique cómo este fenómeno puede ocurrir; el hecho de que esto sucediera en la habitación del protagonista, durante la noche y entre el sueño y que la apariencia del cadáver que se levanta en la habitación se describa de manera grotesca, son los elementos “extra” que dotan lo inquietante, extraño y ajeno a este suceso. Ver que un cadáver se levante y camine es perturbador porque, a pesar de que se trata de una persona, sabemos que aquello ya no está vivo, solo es una carcasa andante con apariencia humana. En esta última parte se percibe lo *unheimlich* y el *uncanny valley* como un binomio.

Como se mostró a través de este artículo, lo *unheimlich* y el *uncanny valley* comúnmente se suelen presentar en binomios, aunque esta no es una pauta forzosa que siempre deba de ser cumplida. A pesar de que ambos conceptos no tienen una relación muy clara en un inicio, si tienen una relación directa; ambos logran causar un sentimiento extraño, inquietante y de vulnerabilidad en las personas. Ninguna de las situaciones narradas en estos cuentos es de terror u horror *per se*, pues no causan miedo, pánico o terror, así como tampoco el entorno en el cual estas historias suceden tiene estas características. Lo “inquietante” o “desconocido” se presenta de formas muy sutiles, generalmente acompañadas por la extrañeza y por la presencia de un ambiente de familiaridad o cotidianeidad en donde el elemento disruptivo nunca será un monstruo, un fantasma, o alguna criatura folclórica maligna. En ocasiones, ese “algo” que menciona Freud puede ser un detalle minúsculo, casi imperceptible, en otros casos puede tratarse de una conducta humana, de alguna creación humana o de algún suceso inesperado. Por eso, la próxima vez que te encuentres solo o sola en casa y escuches algún ruido o voz que no pertenezca al hogar, quizás será mejor que no respondas o que no vayas a investigar, a veces lo *unheimlich* está más cerca de lo que creemos.

Somnium

La parálisis del inconsciente

Valentina Espinoza

Existir es una batalla. Vivir es una contienda. Y los sueños... ¿qué son los sueños? Muchos de nosotros encontramos confort al dormir. Cerrar los ojos por unas cuantas horas y desconectarse del mundo es similar al descanso eterno. Solo hay paz y seguridad. Pero ¿qué pensarías si te dijera que en muchos casos los sueños son una puerta a las heridas más grandes de nuestra alma?

Cada uno de nosotros se enfrenta a cosas de las que no se habla libremente. Desde el impulso primitivo de golpear a alguien incompetente hasta la tentación de terminar con la propia existencia. Si bien existe la terapia y las redes sociales, nadie es genuinamente honesto sobre su estado anímico. Nos gusta enmascarar todo con imágenes que simulan nuestra realidad, chistes que desvían la atención de nuestros problemas y objetos que nos pueden proporcionar deleite momentáneo. Placeres que liberan la anhelada dopamina. No obstante, nuestra mente habla lo que el cuerpo calla. Nuestro inconsciente es el umbral de la psique.

Qué cómico, ¿no? Todo el mundo habla de este

famoso inconsciente pero nunca te encuentras dos veces con la misma definición. Parece que en el mundo del psicoanálisis cada autor quiere tener la razón, esperando que el mismo paciente se trague toda una explicación que no logra comprender por completo. No por nada hoy en día la gente está recurriendo más al tarot y a los signos zodiacales para comprender qué es lo que está mal con ellos. O no necesariamente mal, pero sí para investigar por qué están viviendo ciertas cosas. Sin embargo, ese no es el tema aquí. Cada corriente tiene sus ventajas y desventajas. Lo que nos interesa es cómo definir el inconsciente y qué tiene que ver con los sueños. Para esto, recurriré a una figura cuya investigación se desvía por completo de la del fundador de la psicología profunda: Carl Gustav Jung.

En su obra autobiográfica *Recuerdos, sueños y pensamientos* (1961) explora la relación que hay entre estos conceptos. Al ser aprendiz de Sigmund Freud, estaba más que familiarizado con los fundamentos principales del psicoanálisis. Lo interesante aquí es que Jung, en

vez de dividir en tres la psique, lo hace solamente en dos: inconsciente personal e inconsciente colectivo, manejando siempre el discurso de complementariedad de los opuestos. Uno no puede existir sin el otro. Ahora lo importante, ¿dónde entran los sueños?

Bien se sabe que el inconsciente colectivo es aquello que nos une como especie. A grandes rasgos, son experiencias innatas que pasan de generación en generación y que influirán en nuestro futuro. Por otro lado, el inconsciente individual es nuestra propia naturaleza. Lo obtenemos a través de nuestro proceso de individuación. Una persona perfectamente equilibrada encontrará el balance entre ambos. Ambos, a su vez, influyen en nuestra percepción de los sueños. Los sueños, para Jung, son mensajes espirituales que regulan cada aspecto de nuestra vida. Esto nos permite tener un proceso de crecimiento más fácil y nos acerca a esta imagen del ser perfectamente equilibrado.

Aquellos sueños que vienen del inconsciente colectivo tienen un mayor impacto en cuanto a la expe-

riencia personal, ya que su carga simbólica es superior. Por lo tanto, las comunidades de las que formamos parte tienen una gran influencia. En cuanto a los sueños personales, aquí exploramos las impresiones tanto buenas como malas que experimentamos, sobre todo, en nuestras primeras etapas de la vida.

Los sueños los podemos dividir en cuatro: *compensatorios*, *complementarios*, *prospectivos* y *paralelos*. El primer tipo, los compensatorios, se derivan del concepto de "compensación" de Jung. A grandes rasgos, es esta parte del inconsciente que nos vigila. Nos ayuda a considerar todo tipo de respuesta frente a una experiencia o situación vivida o por vivir. Todo depende de las necesidades de la persona. Un ejemplo para poder retratarlo: alguien muy seguro de sí mismo puede soñar que sus defectos o debilidades son expuestas ante todo el mundo.

Los sueños compensatorios como tal son aquellos que nos muestran aspectos de la personalidad que no sabíamos que teníamos. Pueden o no indicarnos que es necesario cambiar el curso de nuestra vida. Este tipo de sueños son los más explícitos y directos. En cambio, los sueños complementarios, como su nombre nos dice, se encargan de indicarnos aquello que estamos dejando incompleto. Proporcionan información evidente que pasamos por alto en nuestra vida despierta. Son

el opuesto de los compensatorios, ya que su manifestación no es tan evidente como con el primer tipo.

Los sueños prospectivos son los que nos preparan para situaciones futuras. Pero no son premonitorios o adivinatorios. Simplemente nos proporcionan distintos resultados que una sola cosa pueda tener. Y, para finalizar, los sueños paralelos son aquellas imágenes con las que nos topamos cuando estamos en un estado de tranquilidad, cuando las decisiones que estamos tomando son las correctas. Normalmente se manifiestan cuando empezamos a dudar de nosotros mismos. Sirven como una especie de consuelo, un mensaje que dice "sigue así".

Durante toda su obra Jung hace un recuento de su vida. Va desde su primer recuerdo a la edad de dos años hasta su tiempo con Freud. Cada uno de los eventos mencionados dejó algún tipo de marca o impresión en su mente. Tanto buenas como malas. Inclusive hay momentos en los que él mismo dice haberlos reprimido por completo y no fue hasta que empezó a escribir, a sus ochenta y tres años, que pudo recuperarlos. Un ejercicio de introspección muy interesante. Todos van de la mano con una manifestación en sus sueños.

Muchas veces él no sabía por qué su inconsciente generaba tales respuestas, pero una vez que se adentró en el mundo del psicoanálisis pudo cambiar

esto. Un tema recurrente en el recuento de Jung es su relación con la religión. En muchos momentos de su vida sufría de crisis de fe, las cuales también afectaban otros aspectos de su vida: la relación con sus padres, su existencia y la forma en la que se integraba en la sociedad. Pero a pesar de todos los obstáculos a los que se enfrentó, pudo encontrar cierta paz. El inconsciente fue aquello que lo protegió y resguardó. Sus sueños eran sus acompañantes. Sueños que probablemente venían de generaciones atrás para transmitirle solo a él un mensaje importante. Y fue gracias a esto que pudo darse cuenta de su verdad.

Sus trabajos inspiraron a toda una generación de psicoanalistas. Pero su influencia no se queda ahí. Sobrepasó la barrera de las disciplinas y encontró sustento en la expresión artística. Nos referimos a un movimiento nacido en Francia durante el siglo xx, en el auge de las repercusiones vividas y ocasionadas por la Primera Guerra Mundial. En palabras de André Breton, lo conocemos como "un automatismo psíquico por el cual se intenta expresar, verbalmente o, de cualquier manera, el funcionamiento real del pensamiento en ausencia de cualquier control ejercido por la razón, al margen de toda preocupación estética o moral" (Breton, 1924). ¿Te suena familiar esto? Tal vez lo conoces como surrealismo. Uno podría pensar ¿qué tiene que ver el psi-

coanálisis y los sueños con un movimiento artístico? La respuesta ya está escrita: el inconsciente.

El método que usaban los surrealistas, derivado de la escritura automática propuesta por Ludwig Börne, para explorar la parte reprimida de su mente giraba en torno a la actividad psíquica fluida. Los artistas se desprendían del mundo académico y material que los controlaba para entrar en un estado de trance. Estaban presentes y a la vez no. Solo estaban ellos y sus pensamientos reprimidos. Como bien se ha mencionado anteriormente, el análisis de los sueños es un ejercicio de introspección. Aunque es importante recalcar que el método que usaban era freudiano, no jungiano, lo cual puede complicar un poco más el proceso. Sin embargo, vale la pena investigarlo desde una perspectiva más colectiva e individual que sexual. Esto lo convierte en algo más personal. Algo con lo que todos se puedan relacionar.

Esta influencia freudiana se ve clara en sus obras, llámense pinturas, poemas o escritos. Los temas más representados eran la locura, las fantasías y los sueños. ¿Nunca has visto una pintura surrealista y solo te dejó más confundido? ¿O perturbado? Es porque el autor pudo hacerle frente a aquello que reprimía. Que lo protegía. O incluso que lo lastimaba. Los surrealistas consideraban que las experiencias oníricas eran una realidad laten-

te que no se quedaba solo en lo abstracto. Ellos fueron quienes lograron la unión del mundo físico y el psíquico. El artístico y el académico.

Como especie, el ser humano se siente atraído por lo bello. Nos da una sensación de paz y seguridad. Por ello, recurrimos al arte como un escape de la realidad. Sobre todo, si se ha pasado por un proceso complicado, ya sea de individuación o de madurez.

Hay pruebas en la vida que quitan las ganas de vivirla. Quiero invitar a todo aquel que lea este texto que encuentre inspiración en luchar un poco más. A veces no entendemos por qué nuestra mente trabaja de cierta manera. Lo que ignoramos la mayor parte del tiempo, es para protegernos. Nuestro inconsciente, es una parte que no controlamos, es el único defensor genuino que siempre tendremos. Nadie más irá a nuestro rescate. Solo hace falta verlo como amigo, no como enemigo. Si se callan las penas, a la larga, se sufrirá una parálisis de la cual no podrá escapar. Ese monstruo que por las noches invade nuestro cuerpo y nos deja más vulnerables.

Para concluir, me gustaría citar al hombre que inspiró este texto. Solo para probar que, incluso, las grandes mentes pueden tener malos momentos. Pero una vez que uno ve al inconsciente como aliado y los sueños como los mensajes adecuados, todo irá bien: "El miedo a un fracaso y a la insignificancia de mi existencia frente a la grandeza del mundo que me rodeaba me produjeron no sólo desgana sino cierto tipo de muda desesperación que me quitó por completo la afición a la escuela".

(Jung, 1961, p. 25).

House

Una hermosa expresión de terror onírico

Ximena C. Villalobos Soto

Cuando pensamos en surrealismo es casi imposible no visualizar en nuestras mentes una imagen que desafíe la lógica y la realidad. Aunque esta vanguardia es más conocida por sus pinturas y sus artistas extravagantes, debemos hacer un guiño especial a los demás recursos que nos ayudan a vincular este movimiento con la modernidad. Bajo un contexto de posguerra, André Breton publicó el manifiesto surrealista en 1924 y a partir de ese momento, infectó con esa curiosidad por el inconsciente y por lo onírico a muchos otros artistas, como lo fueron René Magritte, Leonora Carrington y Salvador Dalí.



Obayashi N. (1977). *HOUSE* [película]. Recuperado de: effedupmovies.com

Del mismo modo, el arte surrealista nunca dejó su objetivo de brindarle al ser humano una ventana a la expresión expedita de la mente, en la cual no importaba si un pensamiento era indecoroso u oscuro. Lo más importante era poder dar rienda suelta al subconsciente inherente en todos nosotros y otorgarle un plano en el que fuera posible y absoluta una **superrealidad**. En consecuencia, los artistas de esta vanguardia se mantuvieron fieles a las raíces del movimiento e incluso después de que se considerara el fin del surrealismo como una vanguardia colectiva después de la Segunda Guerra Mundial, todavía podemos encontrar el surrealismo en obras posteriores.

Reiterando lo mencionado anteriormente, no solo el arte era un instrumento para dar expresión a estas ideas, se recurrió a varios medios, como la poesía, la literatura y, el tema de nuestro artículo, el cine. Casi inmediatamente después de la publicación del primer manifiesto surrealista, el cine no tardó en hacer material que reflejara los ideales de esta vanguardia y tenemos exponentes muy conocidos en esta rama como Man Ray, Luis Buñuel o, actualmente, David Lynch. En esta oca-

Reiterando lo mencionado anteriormente, no solo el arte era un instrumento para dar expresión a estas ideas, se recurrió a varios medios, como la poesía, la literatura y, el tema de nuestro artículo, el cine. Casi inmediatamente después de la publicación del primer manifiesto surrealista, el cine no tardó en hacer material que reflejara los ideales de esta vanguardia y tenemos exponentes muy conocidos en esta rama como Man Ray, Luis Buñuel o, actualmente, David Lynch. En

esta ocasión, hablaremos sobre el trabajo filmico: **House**, del director japonés Nobuhiko Obayashi y sobre cómo podemos ver la influencia del surrealismo occidental, al igual que los primeros tintes del surrealismo oriental en la cinematografía.

“Siete chicas de instituto ven sus vacaciones estropeadas cuando su profesor (Kiyohiko Ozaki) tiene que cancelar el viaje que tenía planeado realizar con ellas. Las cosas marchan peor para Oshare (Kimiko Ikegami), una de las chicas, ya que su padre le presenta a su nueva madrastra (Haruko Wanibuchi), lo que provoca una gran molestia en ella. Mirando un álbum de fotos, Oshare se encuentra con la foto de boda de su madre, a quien se ve acompañada de su hermana (Yoko Minamida) quien nunca llegó a casarse porque su prometido murió en la guerra. Oshare se pone en contacto con su tía y ésta la

invita a ella y a sus amigas a pasar las vacaciones en su mansión en el campo. Cuando el grupo de chicas se presenta en la mansión, no tardará en descubrir que esta tiene vida propia” (FILMAFFINITY).



Obayashi N. (1977). *HOUSE* [película]. Recuperado de: effedupmovies.com

madurez, como la destrucción generacional – no aportan un terror convencional. Gracias a la manera en la que el director aborda dichos temas, podemos sostener que esta película puede ser disfrutada desde múltiples perspectivas. Ya sea vista desde el contexto histórico del país y del director,



Obayashi N. (1977). *HOUSE* [película]. Recuperado de: effedupmovies.com

o como una de las peores películas jamás creadas, es necesario tener una mente abierta para poder disfrutarla como se debe.

Estas características dan la pauta inicial para argumentar que **House** es una película con características surrealistas. Para que alguien pueda admirar una obra surrealista, debe abandonar todos sus prejuicios en torno al arte convencional, teniendo una mente abierta a la irracionalidad y al inconsciente del artista, de lo contrario, no será posible encontrar ni apreciar la delicada belleza que presenta la obra. Del mismo modo, la narrativa de **House** nos permite entender que se trata de un

House House House

caso terroríficamente irracional y bello, e incluso parte de su inspiración para crear la cinta fue escribir una fantasía con la temática de la bomba atómica.

A partir de este punto podemos fortificar el argumento de que *House* es una obra cinematográfica precursora del surrealismo oriental. Al igual que el surrealismo occidental utiliza temáticas bélicas para poder hacer catarsis del inconsciente, utilizando fantasías y sueños reprimidos, adaptándolos a un contexto post-generacional de negación versus aceptación. Dicho evento es clave visual para la película, puesto que podemos apreciar un Japón en transición en el que identificamos aquellos tintes donde los cambios eran cuestionados constantemente.

Con lo que respecta a la apreciación visual, gracias al año en el que se filmó la película, podemos valorar un exceso de efectos visuales, los cuales nos hacen sentir aquella artificialidad idílica que es intencionalmente ridícula. No sólo sus paisajes que parecen salidos de una escenografía teatral, sino que las superposiciones logran que en ciertas escenas nos podamos sumergir aún más en este sentimiento onírico de los sueños. Toda esta irracionalidad en el montaje, la utilería, e incluso en los personajes principales, no hacen más que recalcaros aquella distorsión en la realidad, hasta el punto en el que todo parece solamente ser el resultado de una obra infantilizada. De hecho, Obayashi mismo utilizó como inspiración a su hija, Chigumi Obayashi, y su mentalidad adolescente de que los adultos se mantienen en un plano donde todo debe ser racionalizado, mientras que para los niños es más sencillo fantasear e imaginar cosas carentes de explicación (Obayashi, 2009).

Podemos concluir que *House* cumple como un trabajo precursor del cine surrealista, gracias a la complejidad de técnicas con las que retrata aquellas batallas emocionales a causa de los conflictos bélicos de la época, al igual que representando visualmente la irrealidad de las ilusiones del corazón junto a los elementos del terror y oscuridad que igualmente son elementales en cualquier obra surrealista. Aunque *House* es una película que carece de reconocimiento general, es muy enaltecida y bien apreciada por todos aquellos amantes del cine de autor. Ciertamente, entre más personas logren apreciar la hermosa expresión de terror onírico en esta cinta mejor se logrará comprender por qué House es una película que hay que ver para creer.



Obayashi N. (1977). *HOUSE* [película]. Recuperado de: effedupmovies.com

Estaba yo de pie sobre un risco alto en el Mediterráneo, y frente a mí estaba el Este, y detrás de mí el Oeste, y el viento en calma reposaba sobre el mar.

Entonces se puso el sol, y apenas se ocultaba en el ocaso, cuando el alba volvió a levantarse; y la mañana, el mediodía, la tarde y la noche se persiguieron con vertiginosa prisa, alrededor del arco del cielo.

Me sorprendió verlos dar vueltas en círculos salvajes; mi pulso no fluía más rápido, mis pensamientos no se movían más raudos, y el tiempo dentro de mí iba de la manera habitual, mientras que fuera de mí, se movía según una ley nueva.

Quería lanzarme a la aurora, o sumergirme en las sombras de la noche, dejarme arrastrar por su prisa, y no vivir tan lentamente; pero como no dejaba de mirarla, me cansé mucho y me dormí.

Entonces vi ante mí un mar ancho, que no estaba rodeado de ninguna orilla: ni por el este, ni por el sur, ni oeste, ni tampoco el norte: ninguna ráfaga de viento agitaba las olas, pero el inconmensurable mar se agitaba en sus profundidades, como si de dentro se moviera una fermentación.

Y variadas formas surgieron del seno de las profundidades del mar, y las nieblas se levantaron y se convirtieron en nubes, y las nubes se hundieron y turbaron a las nacientes olas en relámpagos destellantes.

Y figuras cada vez más variopintas surgieron de las profundidades, pero un vértigo y una extraña ansiedad me invadió; mis pensamientos transitaban impedidos de aquí para allá y de allá para acá, como una antorcha en un vendaval, hasta que mi memoria se extinguió.

Pero cuando volví a despertar y comencé a saber de mí misma, no sabía cuánto tiempo había dormido: si habían sido siglos o minutos; porque aunque había tenido sueños embotados y confusos, no había encontrado nada que me hubiera recordado el tiempo.

Empero tuve una sensación oscura, como si hubiera reposado en el seno

de este mar y me hubiera levantado como las otras figuras. Y me parecía a mí misma una gota de rocío, y me movía alegremente de vez en cuando en el aire, y me regocijaba que el sol se reflejaba en mí, y las estrellas me miraban.

Me dejé transportar por los aires en vertiginosos séquitos, me uní al ocaso, y a las gotas de siete colores del arcoíris, me alineé con mis compañeros de juego alrededor de la luna, cuando quiso ocultarse, y acompañé su curso.

¡El pasado se había ido! Yo pertenecía sólo al presente. Pero había en mí una nostalgia, cuyo estado desconocía; buscaba siempre, pero no todo lo encontrado fue lo buscado y, anhelante, deambulé por el infinito.

Hasta que una vez me di cuenta, que todos los seres que habían salido del mar, habían regresado a él y se habían reproducido nuevamente en formas cambiantes. Este fenómeno me asombró... porque no había conocido el fin. Entonces pensé que mi nostalgia era también, la de volver a la fuente de la vida.

Y cuando pensé esto, y la sentí casi más viva que toda mi conciencia, mi mente de repente se vio envuelta en neblinas entumecedoras. Pero pronto desaparecieron: ya no parecía ser yo misma y, sin embargo, era más de lo habitual; ya no podía encontrar mis límites, mi conciencia los había trascendido, era más grande, diferente y, sin embargo, me sentía dentro de ella.

Me liberé de los estrechos confines de mi ser y no me quedó ni una gota, me devolví al todo y el todo me pertenecía: pensaba, sentía, ondeaba en el mar, resplandecía en el sol, circundaba con las estrellas; me sentí dentro del todo y disfruté todo dentro de mí.

Por tanto, el que tenga oídos para oír, ¡que oiga! No son dos, ni tres, ni miles, es Uno y Todo; cuerpo y espíritu no están separados, pues uno pertenece al tiempo y el otro a la eternidad; es Uno, se pertenece a sí mismo, y es tiempo y eternidad a la vez, y visible e invisible, en permanente transición, una infinita vida.

Ein apokaliptisches Fragment

1. Ich stand auf einem hohen Fels im Mittelmeer, und vor mir war der Ost, und hinter mir der West, und der Wind ruhte auf der See.

2. Da sank die Sonne, und kaum war sie verhüllt im Niedergang, so stieg im Aufgang das Morgenroth wieder empor, und Morgen, Mittag, Abend und Nacht, jagten sich, in schwindelnder Eile, um den Bogen des Himmels.

3. Erstaunt sah ich sie sich drehen in wilden Kreisen; mein Puls floh nicht schneller, meine Gedanken bewegten sich nicht rascher, und die Zeit in mir gieng den gewohnten Gang, indes sie ausser mir, sich nach neuem Gesetz bewegte.

4. Ich wollte mich hinstürzen in das Morgenroth, oder mich tauchen in die Schatten der Nacht, um mit in ihre Eile gezogen zu werden, und nicht so langsam zu leben; da ich sie aber immer betrachtete, ward ich sehr müde und entschlief.

5. Da sah ich ein weites Meer vor mir, das von keinem Ufer umgeben war, weder im Ost noch Süd noch West, noch Nord: kein Windstoß bewegte die Wellen, aber die unermeßliche See bewegte sich doch in ihren Tiefen, wie von innern Gährungen bewegt.

6. Und mancherlei Gestalten stiegen herauf, aus dem Schoos des tiefen Meeres, und Nebel stiegen empor und wurden Wolken, und die Wolken senkten sich, und berührten in zuckenden Blitzen die gebährenden Wogen.

7. Und immer mannichfaltigere Gestalten entstiegen der Tiefe, aber mich ergriffen Schwindel und eine sonderbare Bangigkeit, meine Gedanken wurden hie hin und dort hin getrieben, wie eine Fackel vom Sturmwind, bis meine Erinnerung erlosch.

8. Da ich aber wieder erwachte, und von mir zu wissen anfieng, wußte ich nicht, wie lange ich geschlafen hatte, ob es Jahrhunderte oder Minuten waren; denn ob ich gleich dumpfe und verworrene Träume gehabt hatte, so war mir doch nichts begegnet, was mich an die Zeit erinnerte hätte.

9. Aber es war ein dunkles Gefühl in mir, als habe ich geruht im Schoos dieses Meeres und sey ihm entstiegen, wie die andern Gestalten. Und ich schien mir ein Tropfen Thau, und bewegte mich lustig hin und wieder in der Luft, und freute mich, daß die Sonne sich in mir spiegelte, und die Sterne mich beschauten.

10. Ich ließ mich von den Lüften in raschen Zügen dahin tragen, ich gesellte mich zum Abendroth,^[50] und zu des Regenbogens siebenfarbigen Tropfen, ich reihte mich mit meinen Gespielen um den Mond wenn er sich bergen wollte, und begleitete seine Bahn.

11. Die Vergangenheit war mir dahin! ich gehörte nur der Gegenwart. Aber eine Sehnsucht war in mir, die ihren Gegenstand nicht konnte, ich suchte immer, aber jedes Gefundene war nicht das Gesuchte, und sehndend trieb ich mich umher im Unendlichen.

12. Einst ward ich gewahr, daß alle die Wesen, die aus dem Meere gestiegen waren, wieder zu ihm zurückkehrten, und sich in wechselnden Formen wieder erzeugten. Mich befremdete diese Erscheinung; denn ich hatte von keinem Ende gewußt. Da dachte ich, meine Sehnsucht sey auch, zurück zu kehren, zu der Quelle des Lebens.

13. Und da ich dies dachte, und fast lebendiger fühlte, als all mein Bewußtseyn, ward plötzlich mein Gemüth wie mit betäubenden Nebeln umgeben. Aber sie schwanden bald, ich schien mir nicht mehr ich, und doch mehr als sonst ich, meine Gränzen konnte ich nicht mehr finden, mein Bewußtseyn hatte sie überschritten, es war größer, anders, und doch fühlte ich mich in ihm.

14. Erlöset war ich von den engen Schranken meines Wesens, und kein einzler Tropfen mehr, ich war allem wiedergegeben, und alles gehörte mir an, ich dachte, ich fühlte, wogte im Meer, glänzte in^[51] der Sonne, kreiste mit den Sternen; ich fühlte mich in allem, und genos alles in mir.

15. Drum, wer Ohren hat zu hören, der höre! Es ist nicht zwei, nicht drei, nicht tausende, es ist Eins und alles; es ist nicht Körper und Geist geschieden, daß das eine der Zeit, das andere der Ewigkeit angehöre, es ist Eins, gehört sich selbst, und ist Zeit und Ewigkeit zugleich, und sichtbar, und unsichtbar, bleibend im Wandel, ein unendliches Leben.

Estridentópolis: Una ciudad literaria

Brenda Ruiz

La puerta del Café se abre hacia la avenida más tumultuosa de sol. Sin embargo, trasponiendo sus umbrales que están como en el último peldaño de la realidad, parece que se entra al subway de los ensueños, de las ideaciones. (Vela, 1926, p. 1)

El eco de las antenas resuena en la bulliciosa ciudad. Los altos edificios albergan a la clase trabajadora. Los trenes, que recorren largos caminos, hacen armonía con el sonido de la marea. Los postes iluminan los callejones oscuros donde no hay anuncios neón. En el Café de Nadie, de todos, se reúnen algunos a imaginar la utopía del futuro. Es Estridentópolis, la ciudad literaria creada por jóvenes vanguardistas mexicanos que buscaban el cambio social, el cambio en las formas de narrar, en el arte, en la arquitectura. Buscaban que sus voces estridentes resonaran desde el sureste hasta el centro de México. Y aunque un poco olvidados, los ecos de las letras estridentistas continúan en nuestro presente.





La fantasía de la realidad

Valentina Espinosa Aderman

Andrea Grijalva Zúñiga

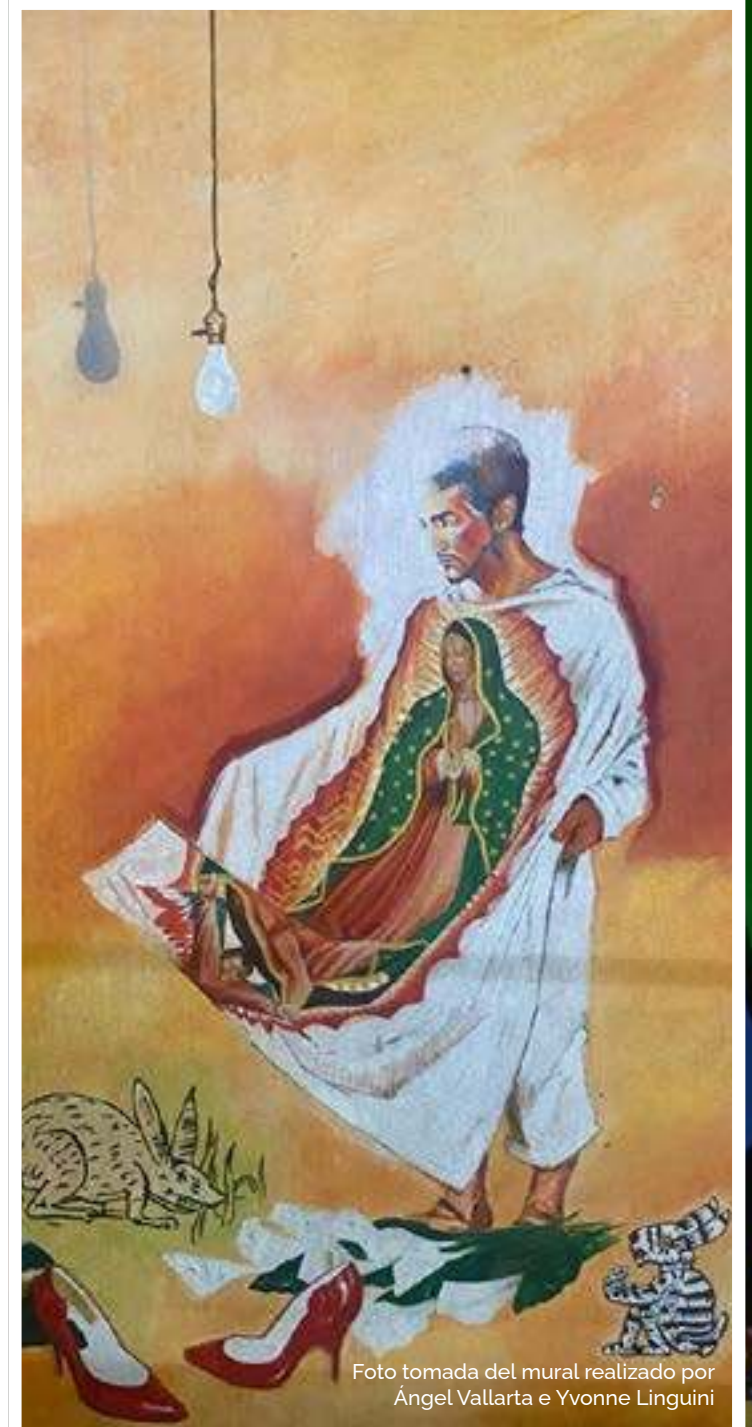
Fotoensayo CDMX

México es un país multicultural, una mezcla de pueblos y cosmovisiones. En el discurso oficial, estos elementos confluyen de manera armoniosa; sin embargo, en la sociedad mexicana es evidente que la relación que existe entre las culturas en este territorio está marcada por contrariedades y oposiciones, como la que existe entre las formas en que aparece el pasado histórico en las representaciones del presente, o entre la apreciación y la apropiación cultural. Estos fenómenos están regidos por un umbral, un límite que puede acercar a las personas tanto al intercambio y reconocimiento de los elementos culturales como a su aprovechamiento y banalización. Este ensayo fotográfico expone dichos límites, mediante la proyección de algunos elementos presentes en la contemporánea Ciudad de México.



México, apropiador cultural







Ciudad Soledad

Andrea Grijalva Zúñiga

Tu nombre alberga el sentimiento primigenio:
la sombra del ser humano desde la edad del Sol,
elemento que se intenta eclipsar,
a través del ingenio.

El ingenio convertido en algo material,
un lugar al que llamamos ciudad,
cimentado en el ideal
de la posteridad.

La ciudad se compone de:
edificios que nutren la vista, pero no el alma,
fundamentados en pretensiones y discursos serigráficos.

Constelaciones de anuncios publicitarios
que apelan al imaginario
de una vida ideal.

Vehículos que violentan la naturaleza
al contaminar su belleza,
¿Qué se puede hacer?
de nuestra época son proeza.

Calles que abundan en personas,
su presencia:
¿Compañía o lejanía?
a veces simplemente indiferencia.

Melodías compuestas por el bla bla de la gente,
el pi pi del claxón, el chas chas del cambio;
sonidos repetidos
que evocan una presencia intermitente.

En la ciudad, el tiempo fluye,
mientras la vida huye,
el automatismo permanece,
lo humano desaparece.

La palabra regreso, aparece,
en nuestro corazón el deseo que crece,
la idea de un mundo diferente: retroceso,
todo sea por el progreso.

Lo No-dicho

Boca seca y cuarteada
De la cual desprendo las hojas secas de mis vocales
Árbol de flores que no sé trepar
Flores que hablan para llenar el vacío
Vacío ahora repleto de palabras huecas

No es retener las palabras
Si no estaban antes en tu mente
Tal vez enterradas por los dolores

Cohabitar con el miedo a la soledad
Causada por un alma vacía
Cuando en la soledad las palabras se encabalgan

Aunque me instruyó para llenar mi mente
Inútiles enredaderas que carecen de asombro
Por su color y sonido
Esto es, su carencia de tal letal

De mis paisajes pintorescos en tonos grises
Critcados por aquellos que te describen por el filtro de tus ojos
Ropajes sencillos y desidealados
Que no dicen, pero son leídos

Me definen por comparación, no por conocimiento
Estos golpes invisibles que en algún momento creí
Me llevaron a enamorarme
De marchitarse por ser todo menos flor

- nady e!

Andrea Balcázar

1.

Un señor vive con su esposa, llevan 25 años de casados, un matrimonio muy bonito. Han encontrado la receta para la felicidad: cuando ella se transforma en un monstruo, él tiene que correr para salvar su vida.



2.

Al momento de cocinar siempre uso sal, pero cada vez que sacudo el salero, cae en todos lados. Mi mamá siempre dice "Lanza la sal sobre tu hombro, así se cumplirán todos tus deseos".



3.

Se sabe que hay un ser de ocho patas, pueden ser grandes o pequeñas. Su enemigo es un gigante que destruye todo a su paso pero, cada vez que se miran a los ojos, pelean a muerte y ella siempre encuentra la salida...desaparece.



Instrucciones sobre cómo tener miedo

Daniela Pichardini Reyes

4.

Al estar caminando por un parque de diversiones uno ve las distintas atracciones y la que más llama la atención es el laberinto de espejos. Al entrar hay muchos espejos, pero lo que destaca es una peluca colorida y una sonrisa muy grande, asesina



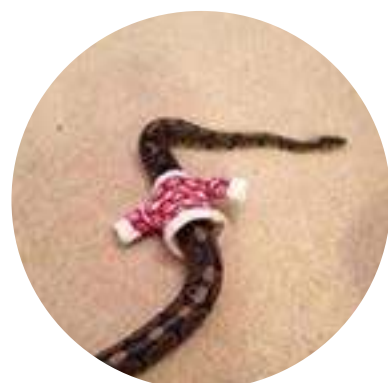
5.

Mi casa, mi lugar favorito. Puedo estar en mi cuarto, ir a la cocina por comida, ver k-dramas y no socializar con los demás. Pero al momento de salir, inicia la tormenta; seres extraños salen de sus cuevas para decir cosas sin sentido y después regresar a ellas ¡Ay mis vecinos!



6.

En mi casa vive Lola, ella es mi mejor amiga y una chismosa. Se puede arrastrar por todas partes, mide 5m de largo y está muy atenta a su alrededor. Pero cuando sale a pasear, mi mamá se asusta y se va de mi casa, ella espera a que Lola regrese a la suya porque no deja de viborear.



7.

Esta pequeña muñeca se parece a mí. Tiene mi pelo rojo, mis mismos ojos pero, tiene algo peculiar; cada vez que la veo, me duele la cabeza. Es una sensación como si me estuvieran picando con muchas agujas.



Teve

Como cualquier otra adolescente, María disfrutaba de ver la tele en su tiempo libre, y de tanto ver los mismos canales, sus dedos automáticamente presionaban los botones en cuanto tomaba el control. En el canal 123 veía películas en blanco y negro, aunque a veces éstas la aburrían, le gustaba ver los vestidos de las actrices. El canal 666 le llamaba más la atención, pues pasaban películas de ciencia ficción y además porque el número del canal le parecía lindo y agradable.

No obstante, el canal 505 era su favorito. En este canal veía programas más actualizados en los que se sentía representada y escuchada. ¿A quién no le pasaba que su autobús le hiciera la parada a un grupo de bailarines de carnaval o que el príncipe de una isla le atara sus agujetas? Siempre consideró interesante, hasta parecía que las televisoras se basaban en sus vivencias para escribir guiones de series. Un día, incluso se preguntó si había cámaras escondidas que la seguían por todos lados o si se encontraba en la secuela de *El show de Truman*.

Un día, en el canal 666 presencié una película trágica en la que un hombre — extrañamente parecido a su padre — engañaba a su esposa con la señora de la tiendita de la esquina. No podía ni imaginar que algo así pasara en su familia por lo que rezó por que su padre no fuera una persona con esos valores. A pesar de su “excelente” intuición y de ser una persona “inteligente”, era ignorante de su capacidad: María podía ver el futuro.

Andrea Balcázar

Por curiosidad

Parte I

Era uno de los días más tristes de mi vida, todavía no podía creer que mi mejor amiga de la universidad había muerto en un accidente automovilístico. Los días que pasé esperando el funeral estuvieron llenos de llanto y confusión. Mis padres hicieron todo lo posible por calmarme, pero lo único que necesitaba es que estuvieran ahí para mí, cuando mi alma tenía un hueco.

Después de días, que parecieron meses, llegó el momento en el que la familia de Jacqueline y sus conocidos nos reuniríamos en la funeraria para desearle un buen camino al cielo. Cuando llegué no podía creer que los nefastos de la universidad estuvieran ahí.

- ¿Qué rayos hacen aquí? ¿Acaso vienen a burlarse de Jacqueline incluso después de muerta?

- Obvio no – dijo Lucía, haciéndose la inocente -. Sólo venimos a darle el pésame a la familia de nuestra compañera.

- Pues qué hipócrita de su parte – dijo en un tono de voz que se escuchó en todo el lugar.

- Entiende que, aunque no era santa de mi devoción, no significa que le deseara la muerte – dijo con la mano en el corazón.

- ¡Agh! No lo puedo creer – dijo mientras tiraba de los rubios cabellos de Lucía - eres tan...

De repente, escuché el grito de uno de los empleados que trabajaban en la funeraria. Todos los presentes volteamos a ver a hacia donde provenía el aterrado alarido, sin embargo, sólo alcanzamos a ver a una persona corriendo en dirección contraria de donde se encontraba el féretro abierto de mi amiga. Me acerqué a revisar que todo estuviera en orden y sólo vi el cuerpo de Jacqueline moldeado por el tanatopractor, para que pareciera que había fallecido con una gran sonrisa en su rostro.

Parte II

El señor Eduardo era el dueño de la funeraria — muchos decían que era muy joven para su

pesto — y había presenciado cientos de funerales; no obstante, éste en específico le daba mala espina. Los primeros que llegaron fueron los familiares de la fallecida quienes le daban un mal presentimiento, después llegaron unos jóvenes con una actitud fementida y finalmente vio llegar a la única persona en el recinto que realmente parecía estar pasando por un profundo duelo, ella se hacía llamar la mejor amiga de la fallecida.

Poco tiempo había transcurrido cuando el señor Eduardo empezó a escuchar a dos personas levantando la voz, enseguida hizo contacto visual con una de sus empleadas.

— ¿Y ahora qué hacemos, jefe?

— No te preocupes, iré a revisar que todo esté en orden.

— ¿Quiere que le diga a Luis que se quede cerca del ataúd para cuidar que no pase ningún accidente?

— Yo me encargo.

Pasó por la riña y se colocó enfrente de la fallecida, cuando escuchó una risilla detrás de él. Volteó a ver dentro del féretro y le pareció ver como Jacqueline le guiñaba un ojo. Se talló los ojos cuestionando si lo que había visto era real. Pasando su vista primero por los familiares, que se encontraban deleitando la discusión en curso, volvió la mirada a la joven recostada. Luego, salió corriendo lo más rápido que pudo, sintiendo que su corazón quería salirse de su pecho.

Parte III

Estabas completamente asombrada de que tu plan había salido a la perfección, el único problema que se te había olvidado considerar era tu claustrofobia. Ya llevabas más de doce horas acostada por lo que tu espalda empezaba a matarte, así que lo único que te quedaba era pensar que todo valdría la pena al final. Cuando sentiste que finalmente fuiste transportada a tu último destino, soltaste un suspiro de alivio e inmediatamente te tapaste la boca, pues, por un segundo, se te había olvidado que debías guardar silencio total.

Llegó el momento en el que abrirían la caja por lo que esperaste que tus dos clases de actuación sirvieran de algo. Empezaste a reconocer las voces de las personas que entraban al salón, afortunadamente habían llegado todos a los que esperabas. Entonces se rompió el sepulcral silencio con otra de esas discusiones que siempre ocurrían en la universidad y las cuales te parecían tan, pero tan divertidas. Incluso escuchabas algunos gritos lo que hacían de esta experiencia imaginativa aún mejor.

Como no aguantabas la risa, y como pensaste que nadie escucharía entre tanto alboroto, soltaste una risilla, pero para tu sorpresa la cabeza de un señor se inclinó frente a ti y tu respuesta automática fue guiñarle un ojo. Después de eso, alguien más visitó tu falaz lecho de muerte. Era tu mejor amiga, a la que despediste con una última sonrisa.

He atravesado el espejo.

No estoy muy seguro de cómo pasó, hace un momento estaba en el baño alistándome para ir a la escuela y vi algo extraño en mi reflejo; estaba sonriendo, y yo no tenía la misma expresión.

Mi doble se acercó a mí y me jaló hacia él, hacia mi casa, pero del otro lado.

Este lugar no podría ser más diferente a mi mundo, aunque lo intentara, está lleno de colores intensos, los objetos y muebles están en los lugares incorrectos.

Hay utensilios de cocina y una gran televisión junto a la bañera, no parece que ésta tenga la función que yo conozco pues está a reventar de comida.

Intentó regresar por el espejo, pero ahora está totalmente sólido y mi reflejo hace falta.

Decido armarme de valor y salir a investigar, espero haya alguien que me pueda sacar de esta pesadilla.

Lo primero que veo cuando salgo del “baño” es un gran ventanal en escalas de grises y un diseño realmente complicado.

Me acerco a él y me veo a mí mismo, bueno creo que soy yo —reconocería ese cabello esponjado en cualquier lado— junto a mí hay otra persona que se ve casi igual.

Escucho los pasos de alguien detrás y volteo para encontrarme con *eso*.

Es como yo, pero hay algo mal con la forma en la que me ve y en su sonrisa.

Parece que estamos recreando las imágenes a mi espalda. El otro yo sonríe de oreja a oreja y dice:

—Bienvenido a casa.

INVITADOS ESPECIALES

Isabel Ruíz de Esparza

Cuando llegamos a la fiesta era muy temprano, aún había luz afuera y los pájaros cantaban.

A pesar de eso, había tantas personas que no nos dejaban pasar libremente alrededor del salón.

Lo primero que hicimos fue buscar a Jake para felicitarlo, pero no lo encontramos ni a él ni a ninguno de nuestros amigos.

Raquel y yo simplemente decidimos quedarnos sentadas e intentamos hablar con los desconocidos del lugar; sin embargo, nadie parecía entusiasmado.

Todos hacían como si no existiéramos y seguían con sus conversaciones.

Después de varios intentos y de casi una hora de estar aburridas decidimos irnos. Cuando empezamos a caminar hacia la salida, me di cuenta de que todo estaba en silencio.

La música había parado y nadie parecía hablar.

Todos nos miraban.

Intentamos seguir con nuestro camino pero había personas bloqueando la puerta y, en lo que pareció un parpadeo, estaban muy cerca. Sentía el codo de alguien en mi costilla, no sabía dónde estaba Raquel y empecé a asfixiarme por la presión de tantos cuerpos contra el mío.

Cuando la visión se me empezó a nublar, dejé de sentirlos y caí al suelo.

Encontré a Raquel a mi lado y pude respirar de nuevo.

Vimos a Jake caminar hacia nosotras, ya no había nadie más.

—¡Mis amigas! ¿Están bien? ¿Qué hacen aquí tan temprano?

Volteé a ver a la ventana, aún había luz afuera y los pájaros cantaban.

Echolalia

Daniela Pichardini Reyes

Ya había pasado una semana desde que me mudé sola, bueno, Rafaelo, mi loro, estaba conmigo; me lo habían regalado mis papás para tener compañía y poder platicarle acerca de mi día.

Todos los días sigo la misma rutina: despertar, arreglarme, desayunar e ir al trabajo. Cuando llego a mi casa, lo primero que hago es bañarme y después preparar la cena. La mayoría de las veces hago algo sencillo. Lavar los platos me da flojera. "Vida de adulto responsable", diría una amiga.

Hubo una noche que Rafaelo estaba repitiendo pura tontería, no le entendí nada y me fui a dormir. En la mañana traté de escuchar con más atención y decía 와, 립, 종아, 여인 y 아름다운. Me sacó de onda, pero no me importó porque en mis tiempos libres veo series coreanas y seguro aprendió algunas palabras.

Un sábado en la mañana, mientras veía mi serie Rafaelo, no dejaba de repetir palabras, así que decidí apuntar todo lo que repetía; al final logré entender: ¡와! 이 립에는 아름다운 여인이 살고 있어! La escribí en el traductor y su significado era: ¡Wow! En esta casa vive la mujer hermosa ¡Me encanta!

3 de noviembre de 2022

HOMELANDER

REPRESENTACIÓN FIEL DEL ESTADO

ESTADOUNIDENSE

La serie tiene lugar en un mundo en el que los súperheroes representan el lado oscuro de la celebridad y la fama. Un grupo de vigilantes que se hacen llamar "The Boys" decide hacer todo lo posible por frenar a los súperheroes que están perjudicando a la sociedad. Independientemente de los riesgos que ello conlleva (FilmAffinity).



HOMELANDER

- Lider de "Los Siete"
- Antagonista principal

PODERES

- Fuerza sobrehumana
- Visión de rayos X
- Volar
- Disparar láseres de los ojos



FENOTIPO

- Hombre de tez blanca
- Rasgos faciales bien definidos
- Cabello rubio
- Ojos de color
- 1.80 de estatura



HOMELAND + ER

"Patria"

"País de origen"

Terminación
en inglés que
"personifica"
sustantivos
comunes

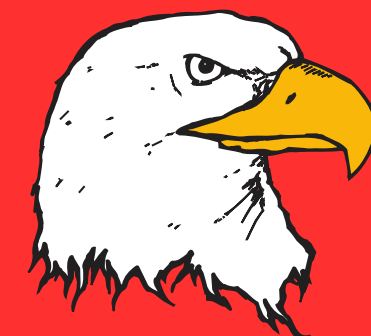
"El Patriota"



HOMBREERAS

- Color dorado
- Cabeza de un aguila calva
- Ave nacional de E.U.A.
(también presente en el
escudo de la CIA)

grandeza, poder, riqueza,
está relacionado con el Sol.



DARK SOULS

Y EL UMBRAL DE DECISIÓN

A los humanos nos encantan las historias, forman parte de una herencia cultural tan antigua como la civilización. Sin importar su origen, las historias nos ofrecen conocimiento, inspiración, o moralejas, con el fin de despertar emociones en sus espectadores. A lo largo del tiempo, se han creado nuevas formas de narrar, desde contar historias alrededor del fuego, la literatura, hasta la llegada del cine; e incluso la forma más reciente de expresión narrativa, los videojuegos. Siendo un medio audiovisual único, los videojuegos presentan formas únicas de narrativa, que sitúan al espectador como partícipe directo en una historia, lo que intensifica su impacto, así como su carga emocional. En este texto se abordará el caso de *Dark Souls*: una trilogía de videojuegos que cuenta con una particular narrativa, un diseño de mundo único, personajes icónicos, y una historia capaz de despertar reacciones viscerales en quienes la experimentan, dejando al espectador en el umbral de una decisión capaz de definir el destino de su mundo. Este análisis se enfocará en su historia, así como el dilema e impacto emocional de presenta su desenlace, sin embargo, invito a los lectores a que le den una oportunidad a esta increíble historia.

LA INTRODUCCIÓN AL MUNDO

El primer título de *Dark Souls* introduce su universo mediante una secuencia audiovisual. Un frío mundo, un denso bosque lleno de neblina, gobernado por eternos dragones de piedra, pero de forma inesperada, en una caverna surge *La primera llama* que trae consigo la disparidad del mundo: calor y frío; luz y oscuridad; vida y muerte. De esta llama surgen las almas, poder que da voluntad, y vida. Pronto, autoproclamados dioses se hicieron con grandes almas, entre ellos el más poderoso: *Gwyn, el señor del sol*. Después de desafiar y acabar con los dragones Gwyn iniciaría *la primera era del fuego*. Surgen grandes ciudades construidas y gobernadas por los nuevos dioses; hasta que se nos presenta el conflicto principal. La *primera llama* se desvanece, provocando así una maldición que se extiende entre todos los humanos, *la maldición del no muerto* que toma forma de un círculo de fuego que aparece en el pecho los humanos al morir.

De esta forma, el juego justifica que podamos morir varias veces, pero de manera narrativa introduce un conflicto fundamental en este universo; esta es una maldición que vuelve a una persona prácticamente inmortal, siendo capaz de revivir incontables veces, la diferencia es que al morir, su voluntad se pierde poco a poco, hasta que no queda más que un cascarón, un "hueco" de lo que alguna vez fue un humano; los recuerdos, memorias, la identidad misma es borrada por esta maldición volviendo a los humanos en *huecos* no muertos. Esto lleva a los dioses a la desesperación, reinos enteros son destruidos y deformados gracias a intentos fallidos por recrear la primera llama, otros simplemente se rinden y sepultan a toda su gente en fosas comunes masivas.

Gwyn, por su parte, como último recurso decide partir junto a sus ejércitos al lugar donde surgió la primera llama, para inmolarse en un esfuerzo por enlazar su alma al fuego y avivar una vez más su era de luz. Este esfuerzo tiene éxito, pero momentáneo, siglos después, la maldición vuelve a aparecer, y los no muertos son recluidos en asilos, apartándolos del mundo, sin embargo, existe algo que les da esperanza, una profecía, sobre un no muerto que podrá escapar, y llegará a la ciudad de los dioses, para renovar la era de Luz.

Dark Souls, al ser un exponente de fantasía oscura (al igual que libros como *Canción de Hielo y Fuego*, de George R.R. Martín, o mangas como *Berserk*, de Kentaro Miura) nos sitúa en mundos en decadencia, el protagonista llega a las ruinas de una civilización, que alguna vez fue *magnífica*: los personajes que habitan este mundo están rotos moralmente, o han enloquecido, la maldición torna la narrativa en una historia de cómo sobrevivir a la desesperación.

Dark Souls, a diferencia de otros exponentes del medio, no cuenta su historia a través de cinemáticas que aporten información directa al espectador. Las pequeñas historias que presenta son narradas a través de descripciones de objetos perdidos; los personajes nos cuentan a través de escasos diálogos quiénes son, sus miedos, su motivación. Esto juega un papel muy importante en la narrativa de la historia, pone al jugador en el papel directo de su personaje; no hay algo que el jugador sepa que su personaje no. Así la historia se vuelve un conjunto de experiencias simultáneas. Los aliados que hace el protagonista también son del jugador, al igual que sus victorias. Es aquí donde el juego incluye herramientas narrativas que influyen al jugador, sin que piense que está siendo influenciado.

PROPÓSITO NARRATIVO

Después de la secuencia inicial, se da la tarea al protagonista de tocar dos *campanas del despertar*, al hacerlo introduce a *Frampt*, un personaje grotesco que alguna vez fue cercano a Gwyn, quien seduce al protagonista a convertirse en el siguiente *señor* dando la tarea de llegar a la ciudad de los dioses *Anor Londo*, con el fin de obtener audiencia con un personaje desconocido.

Tras hacerlo Frampt, sorprendido, felicitará y alabará al jugador. Acto seguido, lo llevará a las puertas del mausoleo donde Gwyn partió, y ordenará la tarea de cazar a los dioses, y reunir sus almas para abrir las puertas. Si el jugador decide seguir todas sus instrucciones conseguirá llegar al *horno de la primera llama* un coliseo enorme, en cuyo centro se encuentra el señor de sol, o lo que queda de él. Gwyn es encontrado como un hueco, cuya voluntad se ha desvanecido junto con el brillo de la primera llama. Tras derrotarlo el jugador será capaz de volver a encender el fuego al inmolarse, sacrificándose para acabar una vez más con la maldición de los no muertos. El protagonista habrá cumplido su objetivo ¿No es así?

Si el jugador sigue una ruta alterna bajo la zona principal del juego, se encontrará con una ciudad subterránea, la cual fue sacrificada junto a sus habitantes para evitar la expansión algo conocido como *el abismo*, ente que permea todo mundo del juego y que altera la naturaleza de todo lo que "toca". Al llegar al centro del abismo, aparecerá *Kathee*, personaje que comparte apariencia con Frampt, pero con un propósito opuesto, dando una nueva visión del mundo. Kathee narra que la humanidad posee el *alma* oscura, o *dark soul*, pues lo humanos provienen del abismo, y es en él donde encontrarán su destino, debido a que al terminar la era de fuego sigue una era de oscuridad, la cual no será gobernada por dioses, sino por hombres. Al saber esto, relata, Gwyn sintió un profundo miedo, pues la maldición de los no muertos era solo el inicio, pronto su reino de luz colapsaría. Así que decidió quemarse vivo para poder mantener ese poder, y creó la profecía con el fin de adoctrinar a los humanos, llevándolos a sacrificarse perpetuando el reino de los dioses Después de hablar con

Kathee este dará el mismo propósito de cazar a los dioses, pero no para enlazar la llama, sino para volverse el señor oscuro que inicie esta nueva era. Pero ¿Será cierto esto?

En el contenido adicional del juego, el jugador será llevado a más ciudades que entraron en contacto con el abismo, lugares devastados. Los supervivientes de estos lugares contarán que el contacto inicial con el abismo fue propiciado por Kathee, seduciendo con promesas de poder a sus gobernantes para contactar con el abismo. Esto pone en duda su relato, pues los habitantes de la ciudad ya no son humanos, sus cuerpos han sido deformados por la influencia del abismo, han perdido todo rastro de su humanidad ¿De verdad es este el futuro que quiere el jugador para las personas que habitan este mundo?

El juego en este momento plantea una encrucijada al jugador, pues ambos personajes, Frampt y Kathee han influido en su forma de ver los acontecimientos de la historia, forzándolo a interpretar el contexto que lo rodea. Asimismo, el jugador se vuelve consciente de lo que se le ha arrebatado. A través de Kathee el juego describe que el protagonista, indirectamente, está siendo dominado por una mentira, una doctrina que ha acabado sistémicamente con personas afines, sus equivalentes; es testigo de la devastación del mundo; y, asimismo, a través de acabar con Gwyn obtiene las herramientas para *recuperar* lo que se le ha quitado. El juego solo ofrece dos finales posibles, enlazar la llama, o volverse el señor oscuro; a pesar de esto e independientemente de los motivos del jugador, la influencia de ambos personajes Kathee o Frampt, es palpable a la hora de experimentar ambos desenlaces.

En la tercera entrega de la trilogía, se establece la maldición del no muerto es un problema cíclico, y que han pasado incontables eras, en las que humanos se han sacrificado para avivar el fuego que se extingue cada vez más rápido. A pesar de que el juego establece que ha pasado suficiente tiempo como para que el nombre de los antiguos dioses como Gwyn se olviden, sus doctrinas no lo han hecho, los reinos que construyeron, y su aplastante uso sistémico de los humanos para reavivar el ciclo persiste, impulsado por nuevos dioses. Incluso si Frampt y Kathee ya no existen, sus ideales persisten a través de personajes que insisten al jugador para lograr sus objetivos. En esta entrega tanto el protagonista, como el mundo experimentan un sentimiento de desolación general, una sensación de estar en los “últimos días”, pues todos los reinos han colapsado, y no parecen quedar muchas personas vivas capaces de retar a los nuevos dioses.

EL UMBRAL, SACRIFICIO Y LA DECISIÓN FINAL

Esta entrega cuenta con más de dos finales, mientras que los primeros dos se alinean con los presentados en la primera entrega, hay cambios sutiles, si el jugador elige enlazar la llama, ya no encenderá como sucedió al derrotar a Gwyn, el fuego es ya muy débil y solo arderá por poco tiempo. Mientras que, si el jugador es persuadido por una facción de personajes para convertirse en *Señor de los no muertos*, un equivalente al propósito de Kathee, a través del sacrificio personajes aliados, el protagonista resurgirá como un rey, gobernando el mundo devastado que queda siendo los huecos o no muerto, sus súbditos. Pero se presenta una tercera un cambio en la trama, que puede cambiarlo todo.

Durante el contenido adicional el jugador descubrirá que la marca del no muerto es en realidad, un hechizo que Gwyn impuso sobre el abismo, para sellar su poder, y evitar que los humanos lo desafiassen, esto alteró la naturaleza misma del abismo, y por lo tanto, de los humanos, pues el alma de la humanidad forma parte del abismo. Esto es crucial, pues altera totalmente el sentimiento de retribución que se obtiene al convertirse en rey de los no muertos, pues la marca nunca desaparece de la humanidad, su naturaleza ha sido alterada de forma incorregible.

Es aquí donde el jugador se encuentra en el umbral de decidir el destino del mundo. Sacrificarse por una llama ya que no puede ser encendida; o al igual que Gwyn, aferrarse a la idea de un mundo que, no solo no puede recuperarse, sino que nunca existió. Pero hay una tercera opción, a través de seguir la historia de un personaje, el jugador puede decidir acabar con la primera llama, dejar que esta se apague, y así dejar morir al mundo para que uno nuevo pueda nacer (hecho que queda implícito en el juego). De una u otra forma hacerlo implica traicionar a sus aliados, los compañeros que el jugador formó a lo largo del viaje, aceptar que debe renunciar al trono que le fue prometido a la humanidad, todo para dejar sanar ese agonizante mundo.

Este final sigue siendo debate entre la comunidad de personas que lo han vivido, es una experiencia sin igual, con una narrativa arqueológica que pocas veces puede experimentarse en otros medios, hay opiniones que consideran que el mejor desenlace para este mundo fantástico es en el que el protagonista se vuelve el señor de los no muertos, recuperando para la humanidad lo que le fue negado. Otras opiniones concuerdan en que lo mejor es dejar que el mundo sane, quizás en el futuro haya una nueva oportunidad. Pero, sin importar las creencias del jugador, pararse al borde de este mundo y de esta historia, con una vista tan impresionante y con personajes tan únicos, hacen que tomar esta decisión, sea como cruzar el umbral de una puerta sin retorno.



INSTRUCCIONES PARA CREAR UNA OBRA DE ARTE SURREALISTA

Si quieres aventurarte a interpretar tu propio sueño y plasmarlo en una obra completamente original y surrealista sigue estos pasos:

01 Identifica tu sueño y su estructura
¿Puedes recordarlo por completo o solo un fragmento? Piensa en cómo te hacen sentir la experiencia que viviste. Recuerda que la estructura es similar a la de un cuento. Desarróllalo.

02 Identifica el contexto de tu sueño
Amplifica cada imagen que recuerdes. Haz asociaciones y analogías de los elementos que experimentaste. Identifica las situaciones por las cuales estés pasando y tal vez aquellas a las que aún no te enfrentas. Encuentra un tema en común entre cada imagen. Fíjate en tu situación personal cuando estés consciente: ¿qué es lo que te está pasando?

03 Prepárate para la interpretación
No busques información en internet acerca de lo que significa tu sueño. Este es un ejercicio de introspección privado. No todo lo que encuentres en internet tiene la verdad absoluta. Observa los símbolos naturales y los símbolos culturales. Recuerda que detrás de toda imagen hay una emoción o una idea. Positivas y negativas: intenta distinguirlas y retratarlas. Tus sueños no son instrucciones qué seguir. Puedes actuar sobre ellos.

04 Divide las imágenes en objetivas y subjetivas
Son objetivas cuando se manifiestan en un objeto de la vida real en tu sueño. Normalmente son cosas importantes para ti. Son subjetivas cuando son parte de tu personalidad. Son las tendencias que a veces sigues.

05 Toma en cuenta la compensación
Recuerda que se trata de tu realidad, aquella que has negado hasta este punto. Observa cuáles son tus respuestas frente a tus problemas. ¿Son violentas, tristes o te producen ansiedad? Si tu respuesta es positiva, entonces busca otra cosa que te esté ocasionando inquietudes.

06 Busca tus materiales y comienza a crear
Recuerda que esto es para que experimentes con tu creatividad y logres hacer una especie de catarsis sobre aquello que te atormenta. Recuerda que nadie tiene todas las respuestas y la mente humana es de lo más complejo que existe.

Los Miopes

Y llegamos al final de este número, queridos lectores. De paso les contamos que también estamos en el umbral del final de este proyecto y al principio de uno nuevo por venir. Sin embargo, a nuestros lectores y colaboradores, queremos dejarlos con estas últimas consideraciones *umbralicias*.

(Primer umbral)

La academia tiene muchos umbrales: entre estudiantes que asisten y estudiantes que estudian, entre becarios y precarios, entre profesores que conocen y maestros que son sabios, entre investigadores que investigan y otros que parafrasean, entre directores que dirigen y otros que son dirigidos, entre autoridades y vacas sagradas. La visión, cuentan, es un asunto de claridad, pero, en las entrepuertas, bien puede ser un asunto de miopía. Como dice el dicho, y pocas veces tan cierto como en los umbrales: *ni están todos lo que son ni son todos los que están*.

(Segundo umbral)

Vemos sin ver, o, por el contrario, vemos demasiado la paja de los vecinos sin mirarnos a nosotros mismos: la viga que pende sobre nuestra cabeza como la espada de Damocles. Muchos son los umbrales, tantos como las ventanas y puertas en la torre de Babel: ¿Qué será de mí tras terminar los estudios universitarios? ¿Tras dejar de ser útil para el empresario? ¿Hasta dónde llegará el umbral del dolor que tiene el Planeta Tierra, para mantener su equilibrio cósmico?

(Tercer umbral)

Y después de cruzar los umbrales de la vida académica, profesional y laboral... ¿Qué tal los umbrales de la vida amorosa, queridos lectores? Que si eres o no eres. Que no eres tú, que soy yo. Y extenuante y confusa búsqueda del *lebenslanger-schicksalsschatz*. Nuestros vínculos son umbrales entre la pasión y el amor; el enamoramiento y los duelos; la felicidad y la incertidumbre...

Podemos enumerar por horas todos los clichés de las *chick flicks* y las novelas rosas. Sin embargo, el amor es algo más complicado. Va más allá de las historias de chico-conoce-chica, muy propias de la *nouvelle vague*, y es más compleja que los cuentos de hadas que leíamos cuando éramos niños. En este mundo de anarquías relacionales y nuevos términos, es difícil saber hacia dónde cruzar. Y, sin embargo, amar o no amar, implica un acto de valentía, es un gran salto que debemos dar hacia

un umbral desconocido, inesperado y fortuito, ya sea que exista el amor a primera vista, la media naranja o el mito del amor romántico... pero no por esto creas que el amor solo existe en pareja. También es un vínculo relacional entre uno mismo, la energía que imprimes en lo que haces, tus pasiones y tu arte... Así que donde no te sientas amado, ahí no es. Donde te censuren, mucho menos. Ahí no hay umbral.

(Último umbral)

Y tras estar frente a decenas de umbrales, en el último, al final del camino, siempre nos aferramos: no queremos soltar las amarras que nos atan a esta vida, cuando nos llega el momento de partir hacia lo desconocido.

Y aún en lo desconocido, cruzas, atraviesas y regresas de nuevo. Los umbrales separan las habitaciones conocidas de otras que son otros universos posibles... y también apasionantes.

Entra.

Referencias

Homelander

Kripke, R., Rogen, S., Goldberg, E., et al. (Productores ejecutivos). (2016 - presente). *The Boys* [Serie en plataforma de streaming]. Prime Video. Filmaffinity. (2019). *The Boys* (Serie de TV). <https://www.filmaffinity.com/mx/film159696.html>

No somos lo que vemos

- Cosgrove, Shady. (2009). WRIT101: Ethics of Representation for Creative Writers [PDF]. En *Pedagogy Critical Approaches to Teaching Literature Language Composition and Culture*. 9(1). Pp. 134-141. DOI: 10.1215/15314200-2008-021 https://www.researchgate.net/publication/30964271_WRIT101_Ethics_of_Representation
- Menéndez, O. & Magaña, O. (1983). *Rarámuri Ra’itsaara: Hablan los tarahumaras* [película]. México: Instituto de las Poblaciones Indígenas.
- Real Academia Española. (2022. *Ética*. Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea]. <https://dle.rae.es>
- Sánchez, J.A. (2013). Ética de la representación [PDF]. En *Apuntes de Teatro* No. 138. Pp. 9-25. Universidad de Castilla. <http://ojs.uc.cl/index.php/RAT/article/view/32253/24963>
- Sistema de Información Cultural. (17 de mayo, 2012). *Rarámuri Ra’itsaara: Hablan los tarahumaras*. https://sic.cultura.gob.mx/ficha.php?table=produccion_cine&table_id=4032

Estridentópolis

- Vela, Arqueles. (1926). *El Café de Nadie*.

El binomio inquietante

- Hsu, J. (2012). *Why “Uncanny Valley” Human Look-Alikes Put us on Edge*. Scientific American. <https://www.scientificamerican.com/article/why-uncanny-valley-human-look-alikes-put-us-on-edge/#:~:text=The%20uncanny%20valley%20metaphor%20suggests,to%20mimic%20a%20realistic%20human.>
- Caballar, R. D. (2019). *What is the Uncanny Valley? Creepy robots and the strange phenomenon of the uncanny valley: definition, history, examples, and how to avoid it*. IEEE SPECTRUM. <https://spectrum.ieee.org/what-is-the-uncanny-valley>
- Cherry, K. (2022). *What is the Uncanny Valley? Example and Explanations of the Uncanny Valley Effect*. Very Well Mind. <https://www.verywellmind.com/what-is-the-uncanny-valley-4846247>
- Freud, S. (2004). *The Uncanny*. Archivo PDF. <https://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>
- Hoffmann, E.T.A. (s.f.). Oxenford, J. *The Sandman*. The Short Story Project. <https://shortstoryproject.com/stories/the-sandman/>
- Mori, Masahiro, [Esquema del Uncanny Valley] . IEE Spectrum. <https://spectrum.ieee.org/media-library/uncanny-valley-graph.jpg?id=25590010&width=735&quality=80>
- Poe, E. A. (2002). *Cuentos*. Trad. Julio Cortazar. Madrid: Alianza Editorial.

Somnium

- Anónimo (2022). *El Surrealismo. masdearte*. <https://masdearte.com/movimientos/surrealismo/>
- Ardouin, J. (1988) *El inconsciente personal y el inconsciente colectivo*. Robertexto.com. http://www.robertexto.com/archivo4/inconsc_personal_y_colectivo.htm
- Livier Grovea, A. (29 mayo, 2018) *Surrealismo y psicoanálisis* [entrada de blog]. Blog ELEIA. <https://www.centroeleia.edu.mx/blog/surrealismo-y-psicoanalisis/>
- Gissi, S. (4 de octubre, 2021). La sabiduría en la teoría de Carl Jung. *Psiconetwork*.<https://www.psiconetwork.com/la-sabiduria-de-los-suenos-en-la-teoria-de-carl-jung/>
- Jung, C. (1961) *Recuerdos, sueños y pensamientos*. [PDF]. *Theory of image*. <https://theoryofimage.files.wordpress.com/2010/07/recuerdos-suenos-pensamientos-carl-jung.pdf>

- Ron, J. M. S. (31 mayo, 2021). Recuerdos y sueños de Carl Jung. *El Español*.https://www.elespanol.com/el-cultural/ciencia/20210531/recuerdos-suenos-carl-jung/585443053_0.html

House

- Obayashi, N (Director). (1977). *HOUSE* [película]. Japón: Tōhō.
- Filmaffinity (2010). House. España. Recuperado de: Filmaffinity.com

Narrativa, emoción, Dark Souls, y el umbral de decisión

- Dark Souls [*software*]. (2011). FromSoftware, Inc. (ver. 1.08). Bandai Namco.
- Dark Souls Remastered [*software*]. (2018). FromSoftware, Inc. (ver. 1.03). Bandai Namco.
- Dark Souls III [*software*]. (2016). FromSoftware, Inc. (ver. 1.15). Bandai Namco

Índice de imágenes

Portada. Desconocido. (1936). *Umbrales consecutivos de la Puerta de Toledo*. [Fotografía]. Ciudad Real.

Páginas iniciales. Civera, G. (2016). *La muralla roja de Ricardo Bofill*. [Fotografía]. Recuperado de: <https://www.archdaily.mx/mx/785068/la-muralla-roja-de-ricardo-bofill-bo-el-lente-de-gregori-civera>

Página colaboradores. Google. (s.f.). *Escaleras con umbrales y pasto*. [Fotografía]. Recuperado de: <https://i.pinimg.com/564x/3e/b5/a6/3eb5a687ab6f329b2b5d4c4609c296ba.jpg>

Índice. Richter, H. (1926). *Film Study*. [Película].

Imagen 5. New Line Cinema. Stephen Norrington. [Película].

Imagen 6. INPI. Oscar Menéndez. [Película].

Imagen 7. New Line Cinema. Stephen Norrington. [Película].

Imagen 8. New Line Cinema. Stephen Norrington. [Película].

Imagen 9. INPI. Oscar Menéndez. [Película].

Imagen 10. Espinosa Aderman, V. (2022). *La fantasía de la realidad*. [Imagen].

Imagen 11. Dávila Couto, S. (2022). *Al borde*. [Fotografía].

Imagen 12. Dávila Couto, S. (2022). *Al borde*. [Fotografía].

Imagen 13. Ruiz, B. (2022). *Estridentópolis: una ciudad literaria*. [Fotografía].

Imagen 14. Ruiz, B. (2022). *Estridentópolis: una ciudad literaria*. [Fotografía].

Imagen 15. Mori, M. (s.f.). *Uncanny Valley*. [Gráfico].

Imagen 16. Espinosa Aderman, V. (2022). *El último aliento al mar*. [Dibujo]

Imagen 17. Obayashi N. (1977). HOUSE. [Película]. Recuperado de: [effedupmovies.com](https://www.effedupmovies.com)

Imagen 18. Obayashi N. (1977). HOUSE. [Película]. Recuperado de: [effedupmovies.com](https://www.effedupmovies.com)

Imagen 19. Obayashi N. (1977). HOUSE. [Película]. Recuperado de: [effedupmovies.com](https://www.effedupmovies.com)

Imagen 20. Obayashi N. (1977). HOUSE. [Película]. Recuperado de: [effedupmovies.com](https://www.effedupmovies.com)

Imagen 21. Edificio de Rectoría de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Imagen 22. Fernando Curiel al interior del Instituto de Investigaciones Filológicas. [Fotografía].

Imagen 23. Portada del libro “Vida en Londres”. [Imagen].

Imagen 24. Fiesta de perreo en CDMX. [Fotografía].

Imagen 25. Curiel y Antonio Sierra en la presentación de “Puño Electrónico”. [Fotografía].

Imagen 26-37. Grijalva Zúñiga, A. (2022). *México, apropiador cultural*. [Fotografía].