Dialogismos y heterodoxias en el análisis del arte y la cultura

Jorge Arturo Chamorro Escalante • Manuel Coca Izaguirre • José Luis Rangel Muñoz (COORDINADORES)

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco

CUAAD
CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO

Dialogismos y heterodoxias en el análisis del arte y la cultura

Jorge Arturo Chamorro Escalante • Manuel Coca Izaguirre • José Luis Rangel Muñoz (COORDINADORES)

Universidad de Guadalajara

Dr. Ricardo Villanueva Lomelí
Rector General

Dr. Héctor Raúl Solís Gadea
Vicerrector Ejecutivo

Mtro. Guillermo Arturo Gómez Mata
Secretario General

Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño

Dr. Francisco Javier González Madariaga
Rector

Dra. Isabel López Pérez
Secretario Académico

Dr. Everardo Partida Granados
Secretario Administrativo

Dialogismos y heterodoxias en el análisis del arte y la cultura
Primera edición, 2023

Coordinadores
Jorge Arturo Chamorro Escalante
Manuel Coca Izaguirre
José Luis Rangel Muñoz

Textos
Jorge Arturo Chamorro Escalante
Ana Margarita Castillo Rodríguez
Ximena Gómez Goyzueta
Carlos Alcaraz Ramírez
Rodrigo Pardo Fernández
Romano Ponce Díaz
Karina Monserrat Acuña
Iván Ávila González
Sandra Leticia Cuevas Torres
José Luis Rangel Muñoz
Reynaldo Thompson López
Said Antonio Soberanes Benítez
Derli Romero Cerna
Juan Carlos González Vidal
Edgar Ávila González
Karina Lizeth Chávez Rojas
Arturo Morales Campos

Diseño de portada y diagramación
Jorge Campos Sánchez
Diana Berenice González Martín

D.R. © 2023, Universidad de Guadalajara
Av. Juárez 976. Col. Centro
C.P. 44100, Guadalajara, Jalisco, México.

ISBN 978-607-571-903-0

Este libro se terminó de editar
en junio de 2023.

Hecho en México.

Se prohibe la reproducción, el registro o la transmisión parcial o total de esta obra por cualquier sistema de recuperación de información, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, existente o por existir, sin el permiso por escrito del titular de los derechos correspondientes.

Todas las imágenes contenidas en este libro fueron utilizadas para fines académicos.

Índice

5 **Prólogo.**
Jorge Arturo Chamorro Escalante

8 | CAP. 1 | ***Torquemada.*** **La ironización de la tortura y la violencia del Estado como estrategia de militancia y resistencia.**
Ana Margarita Castillo Rodríguez y Ximena Gómez Goyzueta

31 | CAP. 2 | **Prácticas sociales genocidas en el mundo ficcional de *The Elder Scrolls V: Skryim.***
Carlos Alcaraz Ramírez y Rodrigo Pardo Fernández

47 | CAP. 3 | **Cartografía de la ideología, otredad y horror en el videojuego *Bioshock Inifnite*.**
Romano Ponce Díaz, Karina Monserrat Acuña e Iván Ávila González

72 | CAP. 4 | **Panorama de investigación actual sobre la realidad virtual y sus Implicaciones tecnológicas y socioculturales.**
Sandra Leticia Cuevas Torres, José Luís Rangel Muñoz y Reynaldo Thompson López

91 | CAP. 5 | **Llegar a Fuenteovejuna: Una reflexión deleuziana sobre la ironía como gesto de legitimación de la revuelta, en el trabajo de *Colectivo Lxs de Abajo.***
Said Antonio Soberanes Benítez y Ximena Gómez Goyzueta

115 | CAP. 6 | **Hacia una metodología de análisis de los aspectos lingüísticos y visuales de la obra Los desastres de la guerra de Francisco de Goya.**
Derli Romero Cerna

134 | CAP. 7 | **La sociocrítica como perspectiva de análisis de la producción cultural**
Juan Carlos González Vidal y Edgar Ávila González

153 | CAP. 8 | **La sociocrítica como dispositivo analítico-descriptivo para texto fílmicos**
Lizeth Chávez Rojas y Arturo Morales Campos

Prólogo

La aportación teórica y filosófica de Mikhail Bakhtin ha propuesto como punto de partida para el análisis de la novela y otros textos, el concepto de «dialogis*mo», desde su obra Dialogic Imagination, publicada en Moscú en 1975 y tradu*cida a la lengua inglesa por la Universidad de Texas en Austin en 1981. En esta se abordan temas del análisis como los que se proponen en este libro, con las investigaciones recientes de estudiantes y académicos del Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura, que incluyen cuestionamientos sobre la estética, el discurso, ideología, la ironía como gesto y aspectos lingüísticos.

El concepto de «dialogismo» se basa en el análisis de la filosofía del lenguaje y el «diálogo de los lenguajes». A partir del dialogismo y la diversidad de técnicas del lenguaje se crea el espacio para reflexión sobre la cultura, la sociedad y el arte, con nuevas caracterizaciones y mundos en los cuales los autores son libres de explorar los límites del diálogo.

El presente libro ofrece una nueva aportación teórica del dialogismo, y al igual que en Bakhtin, se abordan una diversidad de lenguajes, «hetero glosa» o «diálogo de lenguajes» que exponen los académicos literarios, pero también los que escriben productos de investigaciones sobre el arte y la cultura expresadas en lenguajes amplios y de manera abierta. A partir de un estudio específico y sus abstracciones, es posible distinguir categorías que pertenecen a / o se derivan de, pero además, las investigaciones específicas citadas por otros autores, o de manera más clara, diversidad de discursos académicos o mejor aún mu-

chos otros discursos sobre investigaciones específicas. El dialogismo permite entender la presencia de una cualidad «polifónica» de los textos académicos científicos o literarios, a partir del hecho de que todo discurso escrito ofrece una doble voz y fundamenta las bases de la «intertextualidad» concepto acuñado por Julia Kristeva, a partir de la obra de Bakhtin.

En cuanto las heterodoxias, desde la experiencia de la antropología cultural y social que examinó el antropólogo Claudi Steva Fabregat, en el volumen de *Ortodoxias y Heterodoxias en la Antropología Mexicana*, publicado por El Colegio de Jalisco A.C. en el 2016, examina la diversidad de metodologías que se han usado para categorizar los elementos culturales de una sociedad, así como la reestructuración de modelos epistemológicos, a partir las implicaciones éticas y filosóficas, la práctica y la experiencia antropológica o los modelos interpretativos de la cultura expresiva.

Por todo ello, el presente libro también aborda desde la puesta al día de heterodoxias de las recientes investigaciones de estudiantes y académicos del Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura, que ofrecen la variedad de modelos interpretativos en el análisis del arte y la cultura que abordan militancia y resistencia, el mundo ficcional, la realidad virtual y su implicación sociocultural y la sociocrítica como recurso analítico.

Dichos modelos, desde la heterodoxia, se basan en puntos de vista, opiniones o criterios diferentes que se pueden advertir como opuestos. Pierre Bourdieu en su obra de *Outline in the Theory of Practice* publicada por Cambridge University Press en 1977, hace patente la importancia del *doxa,* en un amplio rango de funciones de estudios empíricos de educación, arte y cultura. El doxa tiene una variedad de significados y comprensiones.

El presente volumen se ajusta en lo referente a dialogismos sobre la base de diálogos del lenguaje desde el análisis del arte y la cultura, pero también se orienta a las heterodoxias como la variedad de modelos en dicho análisis, algunos de ellos incluso contrapuestos, lo que sin duda el presente volumen ofrece la presencia del *doxa* en estudios empíricos.

En el presente libro, la puesta al día del *doxa* se advierte en los escritos de Ana Margarita Castillo Rodríguez y Ximena Gómez Goyzueta sobre *Torquema-*

da. La ironización de la tortura y la violencia del Estado como estrategia de militancia y resistencia. También en Carlos Alcaraz Ramírez y Rodrigo Pardo Fernández, «Prácticas sociales genocidas en el mundo ficcional *The Elder Scrolls V: Skryim»,* en Sandra Leticia Cuevas Torres, José Luis Rangel Muñoz y Reynaldo Thompson López, «Panorama de investigación actual sobre la realidad virtual y sus implicaciones tecnológicas y socioculturales», en Juan Carlos González Vidal y Edgar Ávila González, «La sociocrítica como perspectiva de análisis de la producción cultural», en Karina Lizeth Chávez Rojas y Arturo Morales Campos, «La sociocrítica como dispositivo analítico descriptivo para textos fílmicos».

En cuanto a la perspectiva del dialogismo se incluyen los trabajos de Romano Ponce Díaz, Karina Montserrat Acuña e Iván Ávila González, «Cartografía de la ideología, otredad y horror en el videojuego *Bioshock Infinite*», en Said Antonio Soberanes Benítez y Ximena Gómez Goyzueta, «Llegar a Fuenteovejuna: una reflexión deleuziana sobre la ironía como gesto de legitimación de la revuelta en el trabajo de *Colectivo Lxs de Abajo*», en Derli Romero Cerna, «Hacia una metodología de análisis de los aspectos lingüísticos y visuales de la obra *Los desastres de la guerra* de Francisco Goya».

Jorge Arturo Chamorro Escalante
Doctorado Interinstitucional en Arte y Cultura
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño
Universidad de Guadalajara

Torquemada. La ironización de la tortura y la violencia del estado como estrategia de militancia y resistencia

Ana Margarita Castillo Rodríguez
Universidad Autónoma de Aguascalientes, México
ana.castillo@edu.uaa.mx

Ximena Gómez Goyzueta
Universidad Autónoma de Aguascalientes, México
ximena.gomez@edu.uaa.mx

Contextualidades de *Torquemada.* La necropolítica de las dictaduras militares Latinoamericanas

> *Torquemada dice que su país es el país del futuro. Y trata de lograr que todos los países sean como el suyo. Hace la prueba con datos económicos, con métodos policiales, como cuando en España se probaron las armas que se iban a usar en la Segunda Guerra Mundial. Claro, el problema de Torquemada es un problema nacional, pero las naciones están hechas por los hombres; el problema de Torquemada nos concierne a todos, porque todos somos hombres. El concepto de nación no puede ser más fuerte que el concepto de humanidad. Con el pretexto de preservar la autodeterminación, ¿tendremos el derecho a permitir que un pueblo sea exterminado?*
> *(Boal, Torquemada, Segundo episodio, escena 6, explicación, pp. 153-154).*

Para poder comprender la dramaturgia de *Torquemada* y su inserción en el Teatro del oprimido, es básico establecer las coordenadas históricas de las que surge. Es la segunda mitad del siglo xx con las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial y sus efectos económicos, sociales y políticos en el contexto latinoamericano, de manera general, lo que da el trasfondo de este teatro. Desde finales de la década de 1950, en Latinoamérica se evidenció la crisis del estancamiento de los programas desarrollistas de industrialización que promovían los movimientos populistas y la más bien creciente dependencia económica a través de las importaciones y las empresas extranjeras (Filguera, 2009). Arturo Fernández (2014) plantea como una de las principales causas políticas y sociales, entre otras, que sostienen la presencia y continuidad de los modelos dictatoriales en Latinoamérica, el subdesarrollo de los países y la desintegración social. Destaca «una estructura económica desarticulada, cuya incorporación más o menos compulsiva al mercado mundial capitalista [...] implicó el predominio de la producción agraria y/o minera [...]; una burguesía nacional débil y, a menudo, carente de habilidades para dirigir la sociedad en su totalidad» (2014, p. 137). Lo que se suma con los intereses del Estado por mantener los privilegios de las oligarquías, de la burguesía y de las multinacionales. Y no solo eso, sino que todo esto se acompaña de la propia 'desnacionalización' de la fuerza pública, del ejército en general, de las empresas culturales, tecnológicas y los bancos, así como los endeudamientos interminables, sobre todo con el Fondo Monetario Internacional; todo ello atendiendo a los intereses, principalmente norteamericanos y bajo el pretexto de evitar las 'amenazas comunistas y socialistas'. Así, la fuerza pública se moderniza con nuevo armamento, radicalizando el control, la censura y la represión social a través del establecimiento de cárceles clandestinas, detenciones arbitrarias o desapariciones forzadas (Silva-Gotay, 1989).

Es así como prácticamente en todo el continente se puede reconocer el estancamiento económico, la marginalidad de la población rural agudizada por la organización de la propiedad y de la clase trabajadora ante la falta de empleo, las mínimas prestaciones y con un desarrollo organizacional limitado o fuertemente dependiente del Estado, así como las migraciones y la creación

de barrios-favelas-colonias periféricas alrededor de las grandes ciudades (Silva-Gotay, 1989).

Fernández añade que la relación entre el Estado y la ciudadanía implicaba una acción social altamente conflictiva y compleja,

> la cual derivaba de la mencionada desarticulación de la economía, de la imposibilidad de cobrar impuestos proporcionales a la riqueza, de la existencia de una pobreza estructural de amplios grupos rurales y urbanos marginales y de conflictos ideológicos y políticos que habitualmente tenían profundas raíces históricas adoptando formas clasistas, étnicas y lingüísticas [...] el predominio de ideologías y valores tradicionales que coexistían con los peculiares de una sociedad moderna, y los condicionaban o los deformaban (2014, pp. 137, 138).

Es de modo que, estas dictaduras latinoamericanas se sostuvieron bajo principios nacionalistas, anticomunistas, de censura absoluta para la prensa, y, en el caso de Brasil, bajo la idea de un supuesto «milagro económico»1 exhibido ante la prensa internacional, así como la privación de cualquier derecho electoral de sus opositores.2 He aquí algunas declaraciones de Boal que denuncian esta situación, escritas de manera simultánea al estreno de *Torquemada* y como un preludio, una suerte de gesto expandido, de lo que se verá en la obra.

> Cuidado! Hay gente que se impresiona con datos estadísticos (el producto nacional bruto creció un 9% en el año) pero no se impresiona con hechos reales (campesinos desesperados por el hambre, sin ninguna organización política, asaltan trenes llenos de víveres y ciudades enteras). - El hambre, eso no los impresiona; el 9%, eso sí. –

1 Se denominó «Milagro brasileño» al crecimiento acelerado del Producto Interno Bruto (del 9.8 al 14%) durante una parte de la dictadura militar de 1969 a 1973.

2 En el caso de Brasil, se identifica este periodo con la caída del presidente João Goulart y la entrada de Humberto de Alencar Castelo Branco (1964-1967), Artur da Costa e Silva (1967-1969), Emílio Garrastazu Médici (1969-1974), Ernesto Geisel (1974-1979) y João Baptista de Oliveira Figueiredo (1979-1985).

Cuidado! Esta maldición está siendo llamada «milagro». Sí es un milagro: cómo puede el ser humano caer tan bajo y por un poco de plata, y por dólares, torturar y matar otros seres, institucionalizar la delación, espantar al pueblo de las calles, retroceder a los tiempos de la esclavitud?. - Los obreros se convierten en esclavos: ¿cómo no va a haber un boom en la Bolsa? El proletariado y el campesinado, que producen la riqueza del país no la pueden consumir (el sueldo mínimo es de menos de 40 dólares, y, aún así, nadie lo respeta), cómo no va el país a exportar? - Milagro sería lo opuesto: esto es pura maldición (Boal, Recorte de publicación del Diario dependiente del *State Department* en Buenos Aires, s.f.).

Ahora bien, de manera emergente surgen también movimientos de organización social, muchos de estos izquierdistas, la mayoría antiimperialistas y anticapitalistas; por poner un ejemplo, las organizaciones estudiantiles. Con ello surge también una literatura y un arte latinoamericanos politizados; unos y otros comparten la lectura política y crítica sobre la ontología hegemónica y los movimientos nacionales de liberación en África, América Latina y Asia. En Latinoamérica se reconocen importantes movimientos como los que destaca Samuel Silva Gotay, quien realiza un recorrido importante por estos en *El pensamiento cristiano revolucionario en América Latina y el Caribe: implicaciones de la teología de la liberación para la sociología de la religión* (1989): la revolución cubana (1959); el Frente Sandinista de Liberación Nacional en Nicaragua (1961); el movimiento campesino comandado por el PC y el Ejército de Liberación Nacional en Colombia (1964); algunos movimientos guerrilleros de Paraguay, Argentina, Guatemala, Honduras, Ecuador y Brasil, entre 1960 y 1963; el movimiento campesino peruano dirigido por Hugo Blanco y el surgimiento del FIR (Frente Izquierda Revolucionaria) y del Movimiento de Izquierda Revolucionaria (MIR) (1965), entre otros.3

Para este trabajo, y en este diálogo en el que se entrecruzan historia, arte y política, es de particular interés la participación de la Teología de la Liberación

3 Son muy amplios y diversos los documentos que sistematizan dichos movimientos sociales y políticos en Latinoamérica, dentro de los cuales destacan los que se construyen para enmarcar al movimiento de la Filosofía y Teología de la Liberación. Leonardo Boof, Horacio Cerutti, Enrique Dussel, Mario Magallón, Leopoldo Zea o Augusto Salazar Bondy, por mencionar tan solo algunos.

en los movimientos sociales, el desarrollo de la Pedagogía del Oprimido de Paulo Freire y del Teatro del oprimido de Augusto Boal.

El teatro del Oprimido como sistema teatral decolonial

> *TORQUEMADA: Señor, mi teoría es otra. El progreso puede continuar, puede aumentar. Data venia, le pido hacer un nuevo experimento. Permitir el desarrollo, el progreso y, al mismo tiempo, percibir que vivimos en un mundo de clase, y las clases no tienen que desarrollarse en forma pareja: que una se vaya hacia adelante, hacia la riqueza, mientras que la otra se vaya hacia la Edad Media. Estamos divididos en clases, tenemos que asumirlo. Hagamos nuestro el progreso y suya la esclavitud*
> *(Boal, Torquemada, Escena 2, pp. 87-88).*

Parte de la historia y praxis del teatro latinoamericano de la segunda mitad del siglo xx, en su devenir histórico, es una muestra palpable de las prácticas decoloniales en el arte. En el caso del Teatro del oprimido, como sistema teatral surgido en los *Sures,* se ha convertido en un referente estético y político deliberado para diversos grupos o colectividades, no solo artísticas o teatrales, que se reconocen como oprimidos. Augusto Boal (1931-2009) construye este sistema teatral a partir de múltiples referentes que van desde una perspectiva sociológica centrada en el materialismo histórico marxista, la Pedagogía del oprimido de Paulo Freire como su referencia educativa-formativa, la Teología y la Filosofía de la liberación como parte del sustento teológico-sociológico, el Teatro épico de Bertolt Brecht como una influencia estética-artística fundamental y el Teatro Arena, su primer espacio de representación escénica y dentro del cual comenzará a desarrollar su propuesta desde el Sistema comodín hasta el Teatro del oprimido.

Boal recupera de Freire la categoría de 'oprimido' para señalar a los sujetos que se encuentran en relaciones de opresión, es decir, en

> [...] toda situación en que, en las relaciones objetivas entre A y B, A explota a B, A obstaculice a B en su búsqueda de afirmación como persona,

> como sujeto, es opresora. Tal situación, al implicar la obstrucción de esta búsqueda es, en sí misma, violenta. (...) hiere la vocación ontológica e histórica de los hombres: la de ser más (Freire, 2005, p. 36).

Tanto Freire como Boal integran en sus proyectos artísticos y educativos las implicaciones de estos roles y modos de relación de la larga tradición del pensamiento latinoamericano. En estas categorías se explicita cómo es que se inserta el 'sistema-mundo europeo/euro-norteamericano capitalista/patriarcal moderno/colonial' (Grosfoguel, 2005) en las relaciones concretas de los sujetos. Es decir, para el caso de la categoría de oprimidos y opresores como modos de relación que son atravesados por aspectos económicos, históricos, políticos y socioculturales que legitiman esta forma de distribuir y ejercer el poder.
Además, se entiende que los oprimidos se enuncian y constituyen desde la alteridad o la periferia como divisiones internacionales del trabajo4 y por «jerarquías globales, lingüísticas, culturales, etno-raciales, económicas, epistémicas, sexuales, humanas, etc., que se entrelazan las unas con las otras y se articulan en torno al mercado capitalista global, a la idea de raza y al sistema de sexo-género» (Adlbi, 2017, p. 21). Y más aún, a los oprimidos se les niega la búsqueda por reafirmar su humanización, la dignidad y la palabra, así como las posibilidades de accionar en su realidad concreta. Asimismo, se hace palpable la violencia horizontal a otras personas en situaciones de opresión, el conformismo, la auto-sumisión o la resignación ante situaciones consideradas como inmutables.

Al mismo tiempo, el Teatro del oprimido contiene conceptos como 'diferencia' y 'unidad' que dan cuenta de las contradicciones que persisten en el modo

4 La división internacional del trabajo refiere que hay una distribución o asignación de trabajos también entre países, es decir, unos que son productores de bienes industrializados y otros generadores de materia prima. Una de las principales críticas desde la perspectiva marxista es que esta división internacional también sirve al capital para aprovechar las diferenciaciones geográficas y que su acumulación tiende a ubicarse en los centros del capitalismo productores de esos bienes industrializados, lo que se traduce en un mayor valor agregado, mejor remuneración, el desarrollo de burguesías fuertes y relaciones laborales con un trabajo asalariado. Y, por el contrario, precariza a aquellos que son productores de la materia prima, e incluso establece modos de esclavitud directa con «actividades económicas de poco valor agregado, trabajos mal remunerados; por élites más feudales que capitalistas; por relaciones laborales dominadas por varias formas de trabajo forzado, y por estados débiles o incluso ausentes» (Parnreiter, 2016, p. 116).

de reproducción de las relaciones de producción. Es decir, no hay una ley o norma inamovible que determine o garantice inequívocamente las costumbres políticas, legales e ideológicas de un sujeto individual (perteneciente, o no, al sujeto individual y colectivo hegemónico). Y, al mismo tiempo, se reconoce que no puede haber una reducción a una dualidad entre ideología dominante y las ideologías subordinadas para describir la compleja interacción de conflicto ideológico, en la que se re-articulan las organizaciones y las cadenas semánticas en periodos históricos concretos.

En estos términos, es importante enunciar una cierta atracción por parte del oprimido por el opresor, particularmente por ciertos patrones de vida que se reconocen como una aspiración deseable y aparentemente inevitable. Es decir, que, si bien este tipo de oprimidos reconoce la dualidad instalada en él y que,

> [s]on ellos y al mismo tiempo son el otro yo introyectado en ellos como conciencia opresora. Su lucha se da entre ser ellos mismos y ser duales. Entre expulsar o no al opresor que está dentro de sí. Entre desalienarse o mantenerse alienado. Entre seguir prescripciones o tener opciones. Entre ser espectadores o actores. Entre actuar o tener la ilusión de que actúan en la acción de los opresores. Entre decir la palabra o no tener voz, castrados en su poder de crear y recrear, en su poder de transformar el mundo (Freire, 2005, p. 29).

Una de las particularidades que recupera Boal en el Teatro del oprimido es justamente potenciar la capacidad de transformación y subversión implícita en el oprimido. Si se asume que las personas que son subsumidas a un modelo de pasividad y silencio comprenderán la deshumanización promovida ante las prácticas que justifican la preservación del estado actual en un ejercicio de reconocimiento de una realidad histórica; luego, entonces, tanto la humanización y deshumanización, dentro de un contexto real, concreto y objetivo son posibilidades transformables, al apelar a la condición igualmente abierta e inconclusa de la propia conformación del sujeto. Además, Boal enfatizará, en diálogo con Freire, la humanización como una vocación propia de las personas, aun cuando

sea negada a partir de las distintas formas de violencia sistémica como la explotación, la discriminación o la injusticia. Es, entonces, que la lucha fundamental de los oprimidos debe ser la restitución de dicha humanidad.

Y esto es lo que explica parte del proyecto que sostiene a *Torquemada*: se trata de proponer una forma de restituir la verdad histórica desde la experiencia de los oprimidos, que reconstruyen también estas relaciones complejas con el sistema opresor; que reconocen su falta de organización para enfrentar de manera colectiva a un Estado represor o le justifican, al ser el medio para imponerse a través de la fuerza pública. Y, al mismo tiempo, se encuentra una salida a través del arte con una mirada irónica para exhibir y denunciarle.

1) Torquemada. La ironización de la tortura y la violencia de Estado como estrategias de militancia y resistencia en el teatro de Boal

> *TORQUEMADA: Nosotros les hemos mostrado la verdadera cara de nuestro sistema. Hicimos la demostración de que la esencia de un régimen está en sus excesos. El límite: esa es la esencia. Si el capital debe dar lucro, que sea el lucro máximo. Si existe lucha de clases, que sea sin cuartel. Si el hombre es vulnerable, que sea mantenido en el límite extremo de su resistencia física, que reciba el mínimo indispensable para su existencia animal. Así se consiguen los mayores lucros. [...]*
>
> *(Boal, Torquemada, Segundo episodio, escena 4, pp. 173-174)*

Augusto Boal escribe *Torquemada*[5] en 1971, a pocos meses de su liberación, en la prisión de Tiradentes en São Paulo, una de las tantas cárceles clandestinas que formaron parte del aparato violento, torturador y asesino del Estado

5 El primer inquisidor general de España fue el dominico fray Tomás de Torquemada (1420-1498), «quien elaboró la primera serie de reglas, las llamadas 'instrucciones antiguas', de 1485 a 1498, basándose en su propia experiencia y en su propia autoridad personal. [Asimismo], a diferencia de la Inquisición en el resto de Europa, la ibérica no dependía solamente del Vaticano, sino de los monarcas españoles» (Gojman, 2013, p. 13). No es casual, entonces, que Boal haya elegido al personaje histórico de Torquemada para denunciar los nada nuevos procesos de violencia, encarcelamiento y tortura que este personaje sanciona en la obra del brasileño, con la anuencia del rey, quien aparece un tanto subsumido por la autoridad del inquisidor en una escena. Es un personaje, por otro lado, producto del advenimiento de la modernidad occidental.

(*Torquemada em Buenos Aires*, 2017). En esta obra, el dramaturgo construye una estrecha relación entre su propia experiencia (se autoficcionaliza) y una compleja demostración de los argumentos que perversamente construye el Estado para preservar su estatus a través de la 'colonialidad de la vida'. Dicha figura, propuesta por Enrique Dussell (1994), se sostiene a través de acciones y tecnologías de la violencia y muerte que, en el caso de Latinoamérica, se hace vigente ante las condiciones de militarización y represión en los distintos ámbitos de la vida cotidiana, así como a través de diversos movimientos y organizaciones que emergen como estrategias de resistencia ante ello. Y, que, además, tal como señalan autores como Achille Mbembe (2011), dentro de las sociedades modernas siguen persistiendo formas más bien 'civilizatorias de matar' como herencia del imperialismo colonial y la industrialización de la muerte, que a su vez implican la sofisticación tecnológica y mayores consecuencias en las poblaciones masacradas.

Bajo esta mirada, Augusto Boal construye un paralelismo entre la figura del inquisidor Torquemada y la dictadura militar brasileña, al tiempo que presenta los múltiples mecanismos de tortura implementados y, sobre todo, el discurso que articula el sistema represor para sostenerse bajo un principio de 'soberanía' en tanto poder de decidir quién vive y quién muere (Mbembe, 2011). Así lo testimonia el propio Boal:

> Fui preso em São Paulo e fui, como todos, torturado. Mas, como acontece nas grandes tragédias shakespereanas, as cenas mais dolorosas se justapõem, às vezes, às cenas de ridícula farsa. Foi o que comigo aconteceu. Uma cena de tortura é una cena de tragédia desumana. Mas a infinita vestialidade daqueles sete orangotangos que me torturaram - a sua incomensurável boçalidade -criou absurdo diálogo de surdos.
> Entre os sete mastodontes, havia um que tudo procurava justificar com argumentos burocráticos. Enquanto me dava choques elétricos no pau-de-arara, onde eu estava nu, pendurado de cabeça para baixo, dizia assim:

> -Você vai me desculpar, viu? Mas eu estoy torturando você porque está no meu horário, viu? (Boal, 1996, p. 46).[6]

De esta manera, se reconoce a la obra en tanto recordatorio permanente de que estas historias, pequeñas micropolíticas, no son solamente hechos aislados, sino que se encuentran en relación con una macropolítica más compleja. Y, por otro lado, la obra exhibe al autor (Boal) dramaturgo (personaje) en esta suerte de artista irónico, que, tal como señala Susana Blas, tiene una «vocación híbrida, entre etnógrafo, viajero y pseudocientífico» (2007, p. 16), pues coloca su reflexión sobre la cultura como materia prima para la creación y « bucea entre los signos del entorno, concibiendo su obra con relación a los demás, a los colectivos; persiguiendo disolver las fronteras entre la producción y el consumo, original y copia [...] (2007, pp. 17-18).

> Dirigi Torquemada. Não acreditava no que me havia acontecido. Precisava vê-lo acontecer fora de mim, em cena, para que me pudesse ver, separar-me de mim. Eu e a palavra, eu e o ator. Só assim me entenderia. Não me bastava espelho nem memória: precisava me ver em alguém que me roubasse o nome, o Augusto Boal que eu pensava ser, que trazia colado ao rosto, as mãos, ao peito. Já não sabia quem eu era ou tinha sido. Queria ouvir palavras que pronunciei na tortura. Voz empostada de ator bem treinado reproduzindo gritos roucos. Ver-me, longe de mim. Dirigir-me como dirijo atores (Boal, s.f.).[7]

6 «Fui arrestado en São Paulo y, como todos los demás, torturado. Pero, como en las grandes tragedias de Shakespeare, las escenas más dolorosas se yuxtaponen a veces con escenas de ridícula farsa. Eso es lo que me pasó. Una escena de tortura es una escena de tragedia inhumana. Pero la infinita bestialidad de aquellos siete orangutanes que me torturaron -su inconmensurable estupidez- creó un absurdo diálogo de sordos. Entre los siete mastodontes, hubo uno que trató de justificar todo con argumentos burocráticos. Mientras me daba descargas eléctricas en el 'pau-de-arara', donde estaba desnudo, colgado boca abajo, dijo: -Me vas a disculpar, ¿de acuerdo? pero te estoy torturando porque estás en mi horario» (Traducción propia).

7 «Dirigí Torquemada, no creí lo que me había pasado, necesitaba ver que sucediera fuera de mí, en el escenario para que pudiera verme, separarme de mí, yo y la palabra, yo y el actor solo entonces lo entendería. No me bastaba un espejo o un recuerdo, necesitaba verme en alguien que me robara el nombre, el Augusto Boal que creí que era, que estaba pegado a la cara, a las manos, al pecho ya no sabía quién era o qué había sido, quería escuchar las palabras que pronuncié en tortura… La voz forzada

Boal estrena la obra en la Universidad de New York en 1972, prácticamente al mismo tiempo que la escribe en un trabajo imperante y urgente que se sostiene para develar múltiples cuestiones, sobre todo aquellas que refieren a la omisión y represión del Estado y ante una memoria histórica fragmentada. Son variados los mecanismos con que, podemos decir, Boal responde a través de *Torquemada.*

ACTOR: Uno de estos presos políticos fue acusado de difamar la «imagen» de su país, de su patria, en el exterior. Muy bien. ¿Pero por qué? Porque ese preso cuenta la verdad. En su país hay tortura. No se trata de un perverso comisario, de un indigno capitán, no: hay tortura como método de interrogatorio perfectamente aceptado por las autoridades. ¿Será difamar la imagen de su país al decir la verdad a quienes la quieran oír? ¿Quién es el verdadero creador de la mala imagen: el que tortura o el que revela la existencia de la tortura? ¿No sería humillar la imagen de su país, si alguien que padeciera o que supiera las torturas que son practicadas en su patria, callase? ¿No sería la imagen de un pueblo cobarde y canalla, un pueblo que conoce la sangre derramada, un pueblo que la conoce y la calla? Aquel que sepa, sea lo que fuere que sepa, hable. Difaman a su patria los que callan sobre los crímenes de su gobierno, jamás los que hablan (Escena 5, Explicación, pp. 107- 108).

Ahora bien, un aspecto importante a señalar como punto de partida es la perspectiva estética y artística que sostiene la tesis de esta obra y que, tal como la vasta obra de Boal, está claramente influida por el teatro brechtiano.8 Recupera,

de un actor bien entrenado que reproduce gritos roncos. Mirarme lejos de mí, me dirijo a mí mismo como dirijo a los actores» se me perdió la referencia, la estoy buscando en uno de los libros (Traducción propia).

8 En varios de sus textos, Boal discute en torno a los alcances de la poética épica-marxista desarrollada por Brecht. Uno de los libros más representativos al respecto es *Teatro del Oprimido* I (1980) en el que dedica un capítulo al análisis de la categoría de «épico» en tanto contraposición a la poesía idealista hegeliana, las diferencias estructurales con respecto a las «formas dramáticas» tradicionales y la relación de la construcción de la voluntad del sujeto en tanto que desde el planteamiento brechtiano «el verdadero sujeto son las fuerzas económicas[..] El personaje «no es libre» en absoluto. ¡Es objeto-sujeto!» (Boal, 1980, p. 212). Esto último dará un giro fundamental con respecto a su relación con la poética brechtiana y la necesidad de visibilizar un campo de acción concreta para el personaje y, por ende, para los sujetos en general.

así, el método actoral propuesto por Brecht en tanto que los actores y actrices construyen los personajes a partir de los gestos sociales, apuntando además al ejercicio de distanciamiento también con respecto al proceso de «encarnar» a los personajes que el teatro realista y naturalista había potenciado. En cambio, esta experiencia supone también un recurso didáctico que permite a las espectadoras y espectadores separar de manera más clara la relación de empatía y emocionalidad inmediata e intuitiva para, en cambio, establecer un vínculo desde una emocionalidad más compleja y situada9, así como una mirada reflexiva ante la obra.

El parlamento del «actor» citado arriba, así como la acotación inicial de *Torquemada*, son un ejemplo del uso en el Teatro del oprimido de los distanciamientos y, por otro lado, dan cuenta de la apuesta generada por el Teatro de Arena, con los planteamientos en torno al 'Sistema Comodín'. Dicha propuesta, es articulada por Boal junto con su grupo, el cual se valía de varias técnicas como la desvinculación del actor/actriz-personaje; el uso de un personaje o grupo narrador de la historia sin perder la acción dramática en presente de la obra; el eclecticismo del estilo en tanto un «saludable caos estético [...]» (1989, p.74) y bajo la premisa de que «[e]n el teatro, cualquier ruptura estimula» (1989, p. 74); o el uso de la música como una forma de «preparar al público a corto plazo, lúdicamente, para recibir textos simplificados que solo podrán ser absorbidos dentro de la experiencia razón-música» (1989, p. 75).10 Así, el autor repite estas consignas:

9 Brecht plantea en Escritos sobre teatro (2004), por un lado, que su propuesta de Teatro épico no se desmarca de generar emociones en la experiencia escénica y teatral, sino que estas sean el fin en sí mismo y, al mismo tiempo, recalca que las emociones nunca son humanas en general y atemporales. Por el contrario, las emociones que acompañan avances y movimientos sociales particulares perduran mucho tiempo en los seres humanos como emociones porque están estrechamente vinculadas a necesidades e intereses concretos.

10 Boal relata que en Arena conta Zumbi (1965), obra con la cual abre paso al periodo de laboratorio del Sistema comodín, los actores y actrices tenían que interpretar la totalidad de la obra, asegurando también que se agruparan en una única categoría: la de narradoras/es. «Nosotros somos el Teatro de Arena y nosotros todos juntos vamos a contar una historia, lo que todos pensamos sobre el asunto. Conseguimos un nivel de interpretación colectiva» (1989, p. 74).

> [e]l «estilo» de la representación debe ser básicamente realista, pero cada escena en particular debe ser hecha según el estilo que mejor convenga; en otras palabras: no hay ninguna necesidad de mantener un estilo, una forma de representación, etc., única para toda la obra.
> Los actores intercambian sus personajes en cada escena, es decir, ningún personaje debe ser representado por un mismo actor en dos escenas consecutivas (Acotación inicial, p. 66).

Asimismo, desde este primer señalamiento en la acotación, Boal recuerda que esta obra es para ser compartida con sus iguales, de allí el énfasis de pensar la escena siempre fuera de los espacios convencionales. Hay, así, una consigna inicial, la obra está pensada para los espacios de asamblea, convivio y de organización civil. Se intuye, además, una segunda consigna: será una obra que invitará a debatir tras ella.

De este modo, se despliega en distintos niveles el juego del distanciamiento brechtiano; por un lado, en términos estéticos, artísticos y consecuentemente con la experiencia y participación de quienes espectan la obra y, por otro lado, será un recurso fundamental, asociado a la experiencia irónica en tanto dialéctica del cuerpo (personal) y la racionalidad (colectividad). Lo que lleva también al despliegue de las múltiples formas en las que la propia ironía se jugará dentro de la obra, desde la corporalidad en imágenes plásticas, a través de la ironía de la palabra y el discurso del torturador que se legitima a sí mismo, así como del entrecruce de ambas posibilidades.

Tal es el caso de este momento entre el inquisidor y Paulo, un burgués que apoya las decisiones políticas de este porque generan un claro beneficio económico para sus empresas pero que, al mismo tiempo, se despliega como un elemento que pone en cuestión la lógica imperante de la tortura. Ello revela, entonces, que «culpable o inocente» la tortura es eficiente por sí misma, independientemente de la condición del detenido/a. En este sentido, también el espejeo entre la primera escena de la obra, aquella en la que se tortura al dramaturgo, y que activa y despliega la ironía racional y la corporal para denuncia de la tortura, y esta del torturador y el burgués, resulta en un reflejo irónico.

La discusión se complementa con un cuadro plástico, el ritual de la cena y la comida se diluyen entre sí.

> Torquemada y Paulo. Torquemada cena mientras Paulo es torturado por frailes armados. La conversación es como si estuvieran ambos dialogando serenamente. Paulo está colgado. Los mismos frailes que lo torturan son los que le sirven a Torquemada el vino y las comidas [...]
>
> **TORQUEMADA:** La tortura está muy desacreditada hoy en día. Hay que restablecer su dignidad. (*Come*). Se dice que el torturado es capaz de confesar hasta lo que no hizo. Muy bien. Pero el torturador consciente no acepta las declaraciones sin pruebas. La confesión es el comienzo del proceso, no su término. Torturar significa vencer ciertas resistencias morales, ideológicas, que ponen al paciente en un estado espiritual contrario al del inquisidor. Vencidas estas resistencias muy comprensibles, el paciente estará listo para mostrar su buena voluntad, su cooperación.
>
> **PAULO:** No digo que no sea eficaz, pero cuestiono su carácter humano [...]
>
> **TORQUEMADA:** ¿Y qué es «humano»? Humano es todo lo que hacen los hombres. ¿No son humanos los caníbales? ¿Por qué serán humanas solamente la música y las matemáticas y no el asesinato, la violencia? No, hermano mío, el concepto de «humano» tiene que ser muy bien aclarado; yo lo explicaría así. (*Come*). Delante de cada problema que enfrenta el hombre, debe ser tomado como «humana» la solución más eficaz. Ahora tenemos un problema: el pueblo tomó consciencia de que el desarrollo de la ciencia hará que su trabajo rinda diez veces más, pero él no recibirá diez veces más, sino todo lo contrario. Él no se conforma, quiere tomar por asalto los bienes de producción. Ese es el problema. ¡«Humana» será la mejor solución! (Segundo episodio, escena 4, pp. 138- 139).

Dirá Valeriano Bozal que la ironía no se concibe como una experiencia distinta o alejada de aquello que ironiza, pues se desenvuelve en una doble posición que ocurre de manera simultánea; una que comunica de manera indirecta, a

través del discurso que replica, al mismo tiempo que aleja al sujeto irónico de aquello que está ironizado y que está frente a este. Y eso mismo ocurre con Boal en *Torquemada*. Así, «[l]a ironía no rechaza lo ironizado, sino que, poniéndose a distancia, descubre que lo que éste dice no es tal […] La ironía no dice que la utopía no sea posible […] afirma que la historia natural que se ha empeñado en lo sublime no conduce a utopía alguna y que legitima en tal [no conducir] cualquier totalitarismo» (Bozal, 2005, pp. 99-100).

En la siguiente escena, el procedimiento irónico se activa a través de un doble estadío de las palabras (ironía intelectual) y el cuerpo (ironía corporal) del dramaturgo: por un lado, en un evidente gesto de complicidad con la audiencia, quien razonará la ironía y al mismo tiempo reconocerá la denuncia que se hace de la tortura a través de exhibir el propio cuerpo; y por otro lado, en cómo esas palabras del dramaturgo con los torturadores, llevan la situación a un extremo en el que se desbordan, pues el cuerpo ironizante se superpone y con ello se hace la denuncia del objeto-discurso ironizado. Al ser ironizado el objeto-discurso, se pone en evidencia la afirmación de que «la historia natural [...] legitima en tal cualquier totalitarismo» (Bozal, 2005, p. 99-100):

DRAMATURGO: Yo voy al exterior con mis espectáculos, presento mis obras. Eso no es difamar.

BARBA: Difamas ¡y chau! ¡confiésalo de una vez!

DRAMATURGO: Pero ¿cómo? ¿Cómo difamo?

BARBA: Difamas, porque cuando te vas al exterior dices que en nuestro país hay tortura. (*Un silencio. El dramaturgo colgado en el palo no entiende muy bien)*

BAJITO: Él se está riendo.

DRAMATURGO: (*Percibe que se está riendo*). No, no me estoy riendo, me reí solo un poquito. Porque como usted dijo que yo difamo porque no hay tortura, cómo… yo…

BARBA: ¡Dale para que aprenda! (*El atleta va a hacer el juego normal de prender la electricidad solo un poquito y sacarla*). Deja, deja un poco más. Para

que aprenda. (*El dramaturgo grita continuamente, y no es broma, porque le duele. Suspende la corriente eléctrica*) (Prólogo, p. 73-74).[11]

Cabe señalar que, al encarnar en el personaje del dramaturgo la experiencia de tortura que Boal padeció y su denuncia mediante el desdoblamiento irónico, como se señaló, el dramaturgo no solo funciona como ese objeto-sujeto intersticial desde el cual se activa el mecanismo irónico que devela y revela, sino que, como dispositivo irónico, se activa su uso y funcionamiento en el tejido de toda la obra. En esta misma línea, Gilles Deleuze recuerda que los libertinos y tiranos emplean más que el lenguaje, pues muestran una versión perversa e hipócrita del orden y el poder establecidos. De este modo, el filósofo plantea que, «[c]omo regla general, el verdugo no emplea el lenguaje de la violencia que ejerce en nombre de un poder establecido, sino el del poder, que lo excusa en apariencia, lo justifica y le procura una razón de ser elevado» (2001, p. 21).

En *Torquemada* son múltiples los ejemplos en torno a ello: son policías y militares, inquisidores y burgueses; todos encuentran la manera de construir argumentos sórdidos sobre su actuar. Pero es, sin duda, la mirada del torturador, la que ejerce la acción última, devuelve una imagen mucho más contundente. En este momento, por ejemplo, en una de las escenas que funciona como 'Noticiero cruzado', los locutores presentan un segmento de entrevistas, en este caso, a Desiderio, un torturador, para que hable de su trabajo como una profesión más, necesaria y claramente conocida para el devenir del país.

LOCUTOR 2: Estamos hablando de números, de números fríos, solo de números y nos estamos olvidando del aspecto humano, de la parte que nos dice respeto a todos, la parte humana, la mía, la suya, la de la señora, la de sus hijos, repito, la parte humana. ¿Cómo reacciona el hombre, la mujer, el niño? ¿Cómo reacciona el ser humano delante de tantos cam-

11 Esta escena recuerda lo menciona Gojman sobre que «el proceso penal inquisitorial se basaba en el secreto y en la sospecha. Nadie podía revelar nada de lo que acontecía al interior del recinto. Los ejecutores del tormento cubrían sus rostros con una capucha para proteger su identidad. A los sentenciados se les hacía jurar que no revelarían nada de cuanto hubiese sucedido durante su estancia en el Tribunal y en caso de no cumplir su juramento, quedaban sujetos a un nuevo proceso» (2013, p.23).

bios sociales? Aquí tenemos al señor Desiderio de Oliveira. Él nos va a dar su testimonio personal, su opinión intransferible. ¿Qué piensa el señor Desiderio sobre la situación de nuestro país? [...]

DESIDERIO: Con muy buenos ojos: tenemos que trabajar más. Porque los subversivos no colaboran. Demoran muchas horas, muchos días, para confesar muy pocas cosas. Son anti-Patria. Consumen dinero de la nación. Mi sueldo me lo paga la Patria, los subversivos tienen que comprenderlo. Cuanto más rápido confiesen, más productivo es nuestro trabajo y más rinde nuestro sueldo. Aquí, en su programa, aprovecho la oportunidad para hacer un llamado a todos los subversivos: ¡sean patriotas! Cuando sean torturados, confiesen todo en los primeros minutos. Digan la verdad. Cuando iniciamos una tortura estamos dispuestos a ir hasta las últimas consecuencias, es decir, hasta el cementerio. ¿Me explico? Denuncien, delaten, ¡el delator sirve a la Patria!

LOCUTOR 2: Gracias, señor Desiderio, por su oportuno mensaje (Segundo episodio, escena 1, Noticiero cruzado, p. 106).12

Hay también en el lenguaje del libertino un dejo de la ironía que se descubre. Dirá Deleuze que, hay una suerte de permanente demostración de sus argumentos como una función superior de su lenguaje; sean explicaciones aparentemente rigurosas que se sostienen bajo amplias teorías. Sin embargo, esta acción tan recurrente en el libertino no tiene fines pedagógicos o de convencimiento hacia su víctima, agrega Deleuze (2001, pp. 22-23). Por el contrario, es una manifestación de que el razonamiento mismo es violencia «que está del

12 En la nota anterior remitimos a la política del secreto durante el proceso inquisitorial en su época. En la obra de Boal, tal política permanece, si no en el estricto marco del «proceso» puesto que una de las políticas del inquisidor de Boal es extender su política de secreto, control, censura y terror como propaganda de su régimen en un país en específico, al mismo tiempo dentro de ese mismo círculo del «secreto a voces», los funcionarios que acompañan al inquisidor y sus procesos interiorizan y encarnan la propaganda del régimen como un régimen ejemplar, como lo vemos en esta escena. Algo similar ocurría en la España inquisitorial con el auto de fe una vez que el reo se declaraba culpable tras terribles sesiones de tortura, como lo comenta Gojman, «Lo habitual era que las sentencias se hicieran públicas en el marco de un auto de fe o al interior de un recinto religioso en caso de delitos menores. Esta lectura pública era imprescindible para lograr la ejemplaridad de las penas y la humillación del reo y sus familiares» (2013, p. 25).

lado de los violentos con todo su rigor, toda su serenidad, toda su calma […] una demostración que se confunde con la soledad perfecta y con la omnipotencia del demostrador (2001, p. 23). Las siguientes palabras de Torquemada son, en este sentido, no solo una especie de manifiesto de esa omnipotencia, son, sobre todo, un monólogo, un escucharse a sí mismo en esa soledad perfecta, en la que el violento se asume inmune y en esa inmunidad extiende su realidad como un hecho natural, monolítico:

> **TORQUEMADA**: Todos nosotros tenemos que ser virtuosos, practicar todas las virtudes, especialmente la virtud más alta: la Justicia. ¿Y qué es la Justicia? […] la Justicia es la proporcionalidad. Sería injusto dar a personas desiguales partes iguales. Sería igualmente injusto dar a personas iguales partes desiguales […] ¿Y cuáles son los criterios de proporcionalidad? […] Los criterios de desigualdad están en la realidad misma, debemos buscarlos empíricamente en nuestra propia vida social y verificar cuáles son las desigualdades reales y sobre ellas basar nuestra justicia. Así, prácticamente, viendo al mundo tal cual es, percibimos la existencia de ricos y pobres, hombres y mujeres, señores y esclavos. No se les puede dar partes iguales a un señor y a un esclavo, a un hombre y a una mujer, a un rico y a un pobre. No. Al señor, al hombre, al rico, a ellos les toca la parte más grande, para ellos haremos nuestra justicia: seremos virtuosos […] Pero nuestra virtud todavía no es completa: tenemos todavía restos de democracia. Nuestros interrogatorios son democráticos. Aquí la tortura es para todos, en partes iguales, para ricos y pobres, cristianos y judíos, viejos y niños, culpables e inocentes. La tortura es la única cosa democrática en nuestro país (Escena 6, Interrogatorio, p. 108).13

13 Estas palabras de Torquemada, las más brutales por remitir a la colonialidad de la vida en pleno siglo xx, recuerdan los procesos y algunos de sus efectos en la vida de las personas procesadas en su época: «El secreto en el proceso, los testigos protegidos bajo el anonimato, la práctica de la tortura como método interrogatorio; los azotes, el escarnio público, el secuestro de los bienes que implicaba la ruina y la miseria de toda la familia; el encierro en la cárcel inquisitorial, conventos, claustros y hospitales, el destierro y la relajación como pena máxima [romper el cuello a los herejes si confesaban durante el auto de fe para no ser quemados vivos] formaban parte de la cotidianidad de la Inquisición

Otra respuesta se da con el contraste entre lo que no se alcanza a decir y lo que se enuncia; se juega con la figura de las mencionadas escenas del 'Noticiero cruzado' que funcionan como un periódico vivo desde las voces de las personas y las diversas colectividades, que dice lo que en el papel no se puede. Se informa, se argumenta, se evidencia la falla del sistema, pero desde un contraste tonal en la acción dramática que la lleva a la farsa.14

LOCUTOR 1: ¡Todo comenzó con el progreso! 1955. Desarrollismo, 1960. 1964.
LOCUTOR 2: Se inventa un nuevo proceso de alfabetización.
LOCUTOR 1: Funciona especialmente para adultos.
LOCUTOR 1: Uno ya no tiene que aprender que…
LOCUTOR 2: … el águila vino volando varias veces.
LOCUTOR 1: Uno ya puede saber que…
LOCUTOR 2: Proletarios empieza con pro… (Escena 1, Noticiero, pp.84-85).

Por otro lado, los personajes que se presentan juegan roles y relaciones que se descubren tras el gesto social. «Los actores intercambian sus personajes en cada escena […] Cada personaje debe tener su «máscara de comportamiento» (movimientos, voz, etc.) que debe ser mantenida por todos los actores (Acotación inicial, p. 66). Así, Boal permite desacralizar a las distintas colectividades a través de lo irónico y lo grotesco de cada uno de ellos; sean subversivos o torturadores, les reconoce en sus propias contradicciones y ambigüedades. Sin embargo, no desaparece del todo la esperanza. Hay algo latente que el dramaturgo deja abierto y que se puede leer entre líneas. Una suerte de resistencia que se esconde en la historia viva del continente. Hay un aire combativo que se resiste y que se esconde en los gestos más sencillos de la música y el convivio. Y aún allí, Boal le da salida a través de la ironía; los torturadores no son capaces de entender del todo cómo es que eso sea posible.

y sus protagonistas» (2013, p. 25).

14 El noticiero cruzado es una técnica utilizada dentro del Teatro periodístico propuesto por Augusto Boal, que permitía diversas estrategias para contra informar ante la censura del gobierno en la prensa. Así, a través de diversos ejercicios y variables que complementa, contrasta, contextualiza, y, sobre todo, se dialoga la información que se ofrece a través de distintos medios.

BARBA: ¿Y para qué querías tantas músicas subversivas? ¿Acaso estabas preparando la programación de Radio Nacional para después de la toma del poder? […]

DRAMATURGO: Estaba preparando una cinta para un espectáculo musical.

BARBA: ¿Y por qué solamente música subversiva? ¿Sería que no hay nada más que subversión en Latinoamérica? ¿No hay también paz, trabajadores pacíficos, buenos padres de familia, y familias en general? ¿Nada de eso? Sólo bombas y manifestaciones y montañas, ¿y nada más? ¡¡Subversión, subversión!! Mira a Chile: no hace ni dos meses que subió Allende ¡y ya empezaron las sequías!

DRAMATURGO: No es precisamente que sean subversivas: son músicas populares. Músicas del pueblo (Prólogo, pp. 79-80).

Del mismo modo, un espacio fundamental se abre paralelamente al personaje central de Torquemada, para dar paso a una franca discusión en torno a la construcción de los ideales de las organizaciones subversivas, estudiantiles y obreras. La obra se detiene en ellos, en los momentos de intimidad tras el encierro; hay confusión, incertidumbre y desacuerdos. El propio autor reconoce la necesidad de una mirada autocrítica ante los propios movimientos de organización civil, aunque sin dejar de lado los momentos heroicos que retrata en la parábola que comparte de la 'Madre de los Siete hermanos Macabeos'; así, enfatiza que «[l]a mentira no puede ser nunca un arma de revolucionarios» dijo Fidel.- Y así es.- Por lo tanto, la autocrítica es indispensable [...] Mostrar ese heroísmo en la cárcel sería ingenuo y poco eficaz.- Mostrarlo allí, a través de la Biblia resulta más claro y potente» (Boal, Recorte de publicación del Diario dependiente del *State Department* en Buenos Aires, s.f.).

De este modo, se revela un ejercicio dialéctico entre las discusiones de los presos. El ejercicio irónico se descubre, entonces, en la vulnerabilidad de estos personajes en distintos momentos:

PRESO 1: El principal problema es que nosotros estamos fraccionados.

ISMAEL: Ustedes son muy teóricos, son los teóricos de las fracciones, de las disidencias, los teóricos de la teoría, en cambio, yo no entiendo nada de teoría, yo soy dialéctico. Yo, cabecita negra, soy dialéctico. No entiendo nada de teoría.

PRESO 2: ¿Dialéctico?

ISMAEL: Sí, dialéctico.

PRESO 2: ¿Cómo dialéctico?

ISMAEL: ¡Dialéctico! Yo nunca fui de ninguna dirección de ninguna microfracción. Yo siempre pertenecí a Grupos Tácticos Armados, GTA, Acción, ¿me entienden? Acción (Escena 4, pp.100-101).

Ahora bien, el autor, por otro lado, propone también una salida para los personajes, no de manera individual sino desde su dimensión colectiva. La acción y convicción ética-política se restituyen en un ejercicio mesiánico de los personajes presos, que vuelven a la vida y permanecen a pesar de la violencia y el sistema. Y que, al mismo tiempo, se revela la propia voz del autor en la acotación final para reafirmar su presencia y claro posicionamiento ante la obra que escribe y la tesis que plantea.15

PRESO: [...] Pero entre nosotros hay algunos que no están totalmente muertos. Entre nosotros hay algunos que con su boca pueden decir bajito: «¡Yo estoy vivo!» Algunos todavía no murieron. Y si dicen bajito, primero bien bajito: «¡Yo estoy vivo!» Tal vez ocurra el milagro, tal vez se espante el silencio profundo del cementerio, tal vez se espante un pajarito en un árbol, tal vez se espante el miedo, y tal vez, diciendo un poquito

15 Aunado a ello, el giro irónico se mueve también a través de personajes que tienen espacios particulares de acción; desde 'el japonés' que disfruta por breves instantes la confusión y cree que será liberado del encierro, aunque después entendamos que no será así; o la presencia de Cristina Yacaré, un personaje que se reconoce en sí mismo como intersticial y al que Boal enuncia como un preso común encargado de la limpieza y al que califica como «un escandaloso homosexual» (Escena 4, p. 97). Este personaje se dibuja también con una tonalidad distinta, juguetón y alegre, que deja entrever otras formas de violencia a través del sometimiento y la objetivación del cuerpo, así como la resignación del propio personaje que no resulta más que cruel.

> más fuerte: «¡Yo estoy vivo! Tal vez se espanten los muertos y tal vez los muertos puedan gritar «¡Yo estoy vivo!», tal vez ocurra el milagro, el pueblo gritando fuerte, muy fuerte: «¡Yo estoy vivo!» «¡Yo estoy vivo!» [...] *Y es verdad: ¡Ellos están vivos, todos, todos!* (Segundo episodio, escena 5, pp. 175-176).

Finalmente, Boal establece, así, una relación también compleja con la propia audiencia, pues no deja del todo resuelto el camino y devela preguntas centrales: ¿cómo se responde ante la censura y la represión sino es poniendo todo el cuerpo frente a ella?, ¿cómo el humor se reconoce como ruta de escape ante el dolor, la vergüenza o la impotencia?, ¿cómo construir complicidades en el encierro y la antesala a la muerte? No hay manera de ser indiferente ante la catástrofe del pasado que continúa en nuestro presente. Boal, artista y militante, muestra que no hay forma de separar su acción artística, estética y política. La resistencia y la mirada crítica convergen así en esta dramaturgia tan particular y propia, la de los oprimidos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADLBI, S. (2016). La cárcel del feminismo. Hacia un pensamiento islámico decolonial. México: Akal.

BOAL, A. (1989). *Teatro del oprimido I. Teoría y práctica.* 4ta edición. Trad. Graciela Schmilchuk. México: Editorial Nueva Imagen.

BOAL, (s.f.). «Augusto Boal Advierte. Cuidado!» Diario dependiente del *State Department* en Buenos Aires. [9 de marzo de 2022]. Recuperado de http://augustoboal.com.br/2017/10/11/torquemada-em-buenos-aires/

BLAS, S. (2007). «Roberto de la Torre_ La sabiduría de un funambulista» en _de la Mordida del camello. Diamantina México (pp. 17-24).

BRECHT, B. (2004). *Escritos sobre teatro*. Trad. Genoveva Dietrich. Barcelona: Alba Editorial.

BOZAL, V. (2005). La necesidad de la Ironía. Madrid: Editorial Machado.

GOJMAN DE BACKAL, A. (2013). «Los engranajes de la máquina. El funcionamiento del Santo Oficio como institución y su Tribunal». *La Inquisición en la Nueva España.* México: Universidad Nacional Autónoma de México.

DELEUZE, G. (2001). *Presentación de Sacher–Masoch. Lo frío y lo cruel*. Trad. Irene Agoff. Amorrortu. Buenos Aires: Editorial Letra e.

DUSSEL, E. (1994). *El encubrimiento del otro. Hacia el origen del mito de la modernidad*. Quito: Ediciones Abya-Yala.

FILGUERA, F. (2009). *El desarrollo maniatado en América Latina: estados superficiales y desigualdades profundas.* Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales- CLACSO.

MBEMBE, A. (2011). *Necropolítica*. Trad. Elisabeth Falomir Archambault. España: Editorial Melusina.

PARNREITER, C. (2016). «La división del trabajo como una relación socio-espacial, o cómo reconciliar la ciencia económica y la geografía». *Economía UNAM*, 13, 39. Sep./dic (pp.106-119).

SILVA-GOTAY, S. (1989). El pensamiento cristiano revolucionario en América Latina y el Caribe. Implicaciones de la teología de la liberación para la sociología de la religión. Puerto Rico: Ediciones Huracán.

VARIOS. (1972). «Torquemada» en Teatro Latinoamericano de agitación. El asesinato de «X», Torquemada y Un despido corriente. La Habana: Casa de las Américas.

VARIOS. (1973). «El gran acuerdo internacional del tío Patilludo». 3 obras de Teatro. Colección Los Lanzallamas. Buenos Aires: Ediciones Noé.

VARIOS. «Torquemada em Buenos Aires». *Boal*. 11 de octubre de 2017, [9 de marzo de 2022]. Recuperado de http://augustoboal.com.br/2017/10/11/torquemada-em-buenos-aires/

Prácticas sociales genocidas en el mundo ficcional de *The Elder Scrolls V: Skryim*

Carlos Alcaraz Ramírez
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México
2147051c@umich.mx

Rodrigo Pardo Fernández
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México
rodrigo.pardo@umich.mx

Introducción

El objetivo de este trabajo es esbozar un modelo que permita analizar las prácticas sociales que Daniel Feierstein (2020) identifica como constitutivas de un genocidio, y aplicar este modelo a un mundo ficcional,[1] el del videojuego *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2021).

1 Una descripción operativa de mundo ficcional, desde una perspectiva semiótica, es «en tanto que texto imaginario, un mundo posible, de carácter ficcional, basado en el mundo de la realidad física objetiva y más o menos similar a él, pero siempre alternativo y ontológicamente distinto por su existencia meramente textual» (Valles & Álamo, 2002, p. 452).

Nuestro trabajo se enmarca, por un lado, en los nuevos estudios latinoamericanos sobre genocidio,[2] una corriente de corte sociológico que concibe el aniquilamiento masivo como un proceso de exterminio cuya peculiaridad, explica Feierstein, «radica en que se propone la destrucción de un grupo, no solo de los individuos que lo conforman; su objetivo último radica en la destrucción de la identidad del grupo, logrando imponer la identidad del opresor» (2016, p. 250). En este sentido, el genocidio va más allá de la violencia física, operativa , y trasciende a aspectos simbólicos que se abordarán más adelante, relacionados con la intencionalidad y el trasfondo primero y último de esta práctica.

Por otra parte, nuestra investigación se inscribe en los *game studies*, el campo de conocimientos que se centra en las formas digitales de los juegos (Mäyrä, 2008, sec. 8).[3] Analizaremos un segmento del mundo ficcional del videojuego

2 Para conocer otras perspectivas, sobre la negación del genocidio, ver Cox, Khoury & Minslow (2022) if any, books have offered a comparative overview and analysis of this problem. Denial: The Final Stage of Genocide? is a resource for understanding and countering denial. Denial spans a broad geographic and thematic range in its explorations of varied forms of denial-which is embedded in each stage of genocide. Ranging far beyond the most well-known cases of denial, this book offers original, pathbreaking arguments and contributions regarding: competition over commemoration and public memory in Ukraine and elsewhere transitional justice in post-conflict societies global violence against transgender people, which genocide scholars have not adequately confronted music as a means to recapture history and combat denial public education's role in erasing Indigenous history and promoting settler-colonial ideology in the U.S. \triumphalism\ as a new variant of denial following the Bosnian Genocide denial vis-à-vis Rwanda and neighboring Congo (DRC; el fenómeno desde la criminología, Pruitt (2021); en una perspectiva histórica, asociada al origen del término, Moses (2021)but also how the relatively new idea and law of genocide organises and distorts our thinking about civilian destruction. Taking the normative perspective of civilian immunity from military attack, this book argues that the implicit hierarchy of international law, atop which sits genocide as the \ crime of crimes,\ blinds us to other types of humanly caused civilian death, like bombing cities, the \ collateral damage\ of missile and drone strikes, blockades, and sanctions. In other words, talk of genocide functions ideologically to detract from systematic violence against civilians perpetrated by governments. The Problems of Genocide also contends that this violence is the consequence of \ permanent security\ imperatives: the striving of states, and armed groups seeking to found states, to make themselves invulnerable to threats. To solve the problems of genocide, this book proposes replacing it with permanent security, which should be criminalized\, call-number: HV6322.7, collection-title: Human rights in history, event-place: New York, NY, ISBN:978-1-316-21730-6, number-of-pages: 1, publisher: Cambridge University Press, publisher-place: New York, NY, source: Library of Congress ISBN, title: The Problems of Genocide: Permanent Security and the Language of Transgression, title-short: The problems of genocide, author:[{family: Moses, given: A. Dirk}], issued: {date-parts:[[2021]]}}, suppress-author:true}], schema: https://github.com/citation-style-language/schema/raw/master/csl-citation.json} , y desde una perspectiva cultural, que cuestiona las visiones física y biológica asociadas al genocidio, ver Mundorff (2020).

3 Sobre los game studies, su desarrollo y perspectivas contemporáneas: desde su narrativa, ver Bateman (2007) y Heussner et al., (2015); desde un contexto histórico, Donovan (2010).

The Elder Scrolls V: Skyrim. Partimos de la noción de mundo ficcional de Egenfeldt-Nielsen *et al*., «an imaginary construct created by the descriptions of a text. Readers –and viewers, and players– infer that there is a make-believe universe in which the events they are reading about (or viewing or performing) make sense» (2020, sec. 15). De esta manera, lo ficcional se basa en una convención, propuesta por el texto o los textos particulares y quienes los decodifican o consumen; la aproximación a un mundo ficcional dado presupone su coherencia y verosimilitud a partir de sus propios parámetros.

Según estos autores, el mundo ficcional de los videojuegos, en tanto textos con características particulares, está compuesto por las cinemáticas (imágenes en movimiento, dispersas y múltiples en sus posibilidades y expresiones), los espacios de juego (los escenarios, tramas y posibilidades de elección) y los personajes. Con este antecedente, analizaremos un segmento de *The Elder Scrolls V: Skyrim* en el que se presentan prácticas sociales genocidas con la intención de ponerlas en contexto y explicarlas.

Genocidio, memoria y proceso

A propósito de la memoria, Daniel Feierstein explica que el cerebro humano, en términos fisiológicos, no posee un almacén o un registro de experiencias, una base de datos en la que reposan nuestros recuerdos esperando el momento de manifestarse, sino que los recuerdos son, en realidad, reconstrucciones cuya materia prima son registros muy primarios, fragmentarios, que se articulan de múltiples formas; «la memoria y la imaginación, por lo tanto, están mucho más cerca de lo que pensamos» (2020, p. 253).

Refiere este mismo autor que el recuerdo es el producto del acto creativo de vincular los registros fragmentarios de lo que ocurrió, y que en esta operación es imprescindible el aporte de la imaginación para construir un relato. Consideramos que los relatos, como producto de la memoria, la cual está indisolublemente ligada con la imaginación, procuran al sujeto, «inmerso en una estructura de vida articulada como una narración», experiencias de carácter cognitivo, emocional y sensorial a las que Ruiz Collantes denomina «vivencias narrativas» (2012, p. 22), las cuales, por tanto, se relacionan con el modo en el que organizamos nuestro estar-en-el-mundo, tanto en términos de praxis

(la experiencia física y sensible) como de modelos cognitivos (el modo en que conocemos y nos reconocemos).

Por las profundas transformaciones que implica la aniquilación de un grupo humano, a los genocidios se les ha atribuido un aura sobrenatural, de maldad absoluta o, cuando menos, de locura.[4] Con base en los registros fragmentarios a los que alude Feierstein, se construyen relatos que sitúan a los genocidios en algún lugar fuera de los márgenes de la condición humana, en los territorios de la locura o del mal, en el dominio del horror. Y el horror, por lo menos el horror abstracto, «lo único que hace es paralizarnos» (2020, p. 122).

A esta denuncia de que el horror abstracto es paralizante y contraproducente, nosotros añadimos que es un reclamo publicitario para las manifestaciones culturales que se hallan en el mercado y que permiten la creación de relatos en torno al genocidio. Por ejemplo, en la cuarta de forros de uno de los libros del periodista y escritor francés Jean Hatzfeld sobre el genocidio perpetrado en Ruanda, en 1994, se le describe como «una radiografía moral inédita en los límites de la condición humana», y se valora que el texto se halla «tan cerca del mal absoluto como quizás nadie lo había estado» (Hatzfeld, 2004).

Así, consideramos necesario ahondar en los modos en que memoria e imaginación construyen el relato del genocidio, entendido este como proceso social y no como manifestación pura del horror. La postura de los nuevos estudios sobre el genocidio en la que se inscribe el trabajo de Feierstein no es aséptica, desinteresadamente curiosa, sino que tiene como uno de sus fines la comprensión del genocidio para evitarlo, y, en función de este objetivo último, advierte que una condición imprescindible para la comprensión del fenómeno es disociarlo de las narrativas del horror. En lugar de ahondar en los juicios que suponen al genocidio como una manifestación suprema del mal o de la locura, Feierstein propone estudiar los mecanismos que se activan para que salga de su estado

4 Sobre el genocidio como algo sobrenatural, ver Galeano Atehortúa (2020); Flores (2016)issue: 36, page: 261-274, title: El caso por genocidio de Ríos Montt y la elaboración cultural del terror entre los q'eqchi' de Guatemala, volume: 20, author:[{family: Flores, given: Carlos Y.}], issued: {date-parts:[[2016]]}}, suppress-author: true}], schema: https://github.com/citation-style-language/schema/raw/master/csl-citation.json} e Izaguirre (2015). En términos de expresión de maldad absoluta, ver Velasco de la Fuente (2018) y Soto (2014), y el genocidio como acciones relacionadas con la locura, ver Ferrer y Sánchez-Biosca (2019), y Martín Alegre (2008).

de latencia la potencialidad genocida de «gran número de los miembros de nuestras sociedades» (2020, p. 58).

Con base en la propuesta de Feierstein, pretendemos elaborar un modelo de análisis de las prácticas que constituyen el proceso de genocidio: estigmatización, hostigamiento, aislamiento, debilitamiento sistemático, exterminio[5] y realización simbólica del genocidio. En este trabajo nos ocuparemos de las dos primeras. Esta decisión implica excluir el estudio de la materialización de un proceso genocida, es decir, del exterminio, y no entrar tampoco, por ahora, en la sexta, la realización simbólica del genocidio, aunque es relevante precisar que el modelo que esbozamos se aplica en un mundo ficcional, en el plano de lo simbólico.

¿Podemos indagar en el genocidio sin analizar el exterminio? Creemos que sí. Feierstein apunta que en el plano legal difícilmente se puede hablar de genocidio sin la ejecución de un proceso de exterminio en términos de la Convención para la Prevención y la Sanción del Delito de Genocidio, la cual requiere que se perpetren algunas de las acciones que se enlistan en su artículo 2:

a. Matanza de miembros del grupo;
b. Lesión grave a la integridad física o mental de los miembros del grupo;
c. Sometimiento intencional del grupo a condiciones de existencia que hayan de acarrear su destrucción física, total o parcial;
d. Medidas destinadas a impedir los nacimientos en el seno del grupo;
e. Traslado por la fuerza de niños del grupo a otro grupo (Convención para la Prevención y la Sanción del Delito de Genocidio, 1948).

Pero la inexistencia de estos actos no implica que no se cometa un genocidio. La propuesta de Feierstein implica que se reconozca el genocidio no como un acontecimiento súbito, inesperado, una locura o un triunfo repentino del mal

5 El exterminio se entiende como «una conducta criminal […] que supone privar de la vida a seres humanos inocentes. […] el crimen de exterminio se daría en casos que difieren de los comprendidos en el crimen de genocidio. El exterminio comprende los casos en que se mata a grupos de personas que no comparten características comunes. Se aplica también a casos en que se mata a algunos miembros de un grupo, pero no a otros.» (González, 2011, p. 166).

que lleve a la matanza, a la lesión grave, al sometimiento o a la imposición de condiciones que acarreen la destrucción física, sino como un proceso encaminado a «la destrucción de las relaciones sociales de autonomía y cooperación y de la identidad de una sociedad, por medio del aniquilamiento de una fracción relevante (ya sea por su número o por los efectos de sus prácticas) de dicha sociedad», cuyo fin último es »el establecimiento de nuevas relaciones sociales y modelos identitarios» (2007, p. 83). De esta manera se hace evidente el paso de una violencia física, relacionada con el exterminio, a una simbólica, que modifica el imaginario colectivo y trastoca los referentes identitarios comunes.

El concepto de «prácticas sociales genocidas» resulta pertinente porque permite identificar claramente todo el proceso previo al exterminio, es decir, al momento en el que los asesinatos en masa se convierten en la práctica hegemónica. La palabra «hegemonía» (relacionada con la supremacía social o política de un grupo sobre otro) es clave, puesto que, en la visión de Feierstein, un proceso genocida se compone, a grandes rasgos, de seis prácticas, a veces sucesivas, a veces complementarias, pero cada una de ellas, en algún punto, prevalece sobre las otras.

En esta primera aproximación nos ceñiremos a las dos primeras prácticas, aquellas que son hegemónicas cuando todavía no se puede hablar de un genocidio, pues no ha ocurrido el exterminio material. Las dos primeras, estigmatización y hostigamiento, «en realidad se desarrollan todo el tiempo en todas nuestras sociedades modernas, preexisten a la posibilidad de un genocidio pero implican que un genocidio comienza de cero» (Feierstein, 2020, p. 76). Al hostigamiento sigue el aislamiento –tampoco lo abordaremos ahora–, al que Feierstein denomina el punto de quiebre entre la realidad cotidiana –en la que coexistimos con la estigmatización y el hostigamiento– y la virtualidad del genocidio: la posibilidad de aislar a un sector de la población, apunta, es la que determina si el exterminio es viable o no.

Estigmatización o construcción de una identidad negativa

Feierstein propone que un proceso genocida comienza cuando el perpetrador,[6]

6 Desde la perspectiva de este trabajo, perpetrador es el sujeto o el grupo social que promueve y realiza el genocidio, físico y simbólico.

o los perpetradores, rompen con la noción de «nosotros» e incluyen la categoría de que hay sujetos en la sociedad que son ajenos. En la etapa del genocidio en que es hegemónica la estigmatización, el genocida «puede apelar a la ideología racista, a una negativización política, la biologización de lo político, a cuestiones de género, de identidad sexual, de lo que fuere» (2020, p. 80), con el objetivo de transformar o de consolidar las concepciones de la identidad: quiénes somos, quiénes son ajenos a nosotros.

La estigmatización, apuntan Barañano *et al*., se entiende como la presunción de un signo que distingue a una persona o a un grupo como distinto, desde el punto de vista de: «[…] el cuerpo, las marcas físicas corporales y la indumentaria, el –bajo– nivel de instrucción reglada, el oficio u ocupación, los escasos ingresos obtenidos y un nivel de pobreza habitual, el hábitat familiar, también el barrio o territorio en el que se vive y, finalmente, una desconfianza más o menos generalizada hacia el estigmatizado.» (2007, p. 126).

De esta manera, la estigmatización tiene lugar en el plano de lo simbólico, pero da pie al hostigamiento, el cual ocurre en el plano de lo material; según Feierstein, el punto en el que un proceso genocida pasa de lo simbólico a lo material ocurre gracias al concepto de la tolerancia, la cual «se trata de la legitimación de los modos de estigmatizar» (2020, p. 81), pues el verbo tolerar solo se utiliza para algo que es negativo y que se considera distinto de una norma o convención social históricamente determinada.[7] De esta manera, la construcción del otro se define no solo a partir de la diferencia, sino de su (pretendida, pero asumida de lleno) inferioridad que se es capaz de «aceptar» (tolerar) hasta cierto punto.

Así, cuando se invoca la tolerancia a grupos sociales, se asume que no solo hay un «nosotros», sino que lo que está afuera de ese nosotros es algo negativo que se debe «tolerar». Y, cuando se discute la tolerancia, añade Feierstein, se está planteando a su vez la posibilidad de establecer «niveles de tolerancia» (desde el derecho, ver Botero Bernal, 2009), que es justamente el paso a los actos de hostigamiento.

7 Para una aproximación a la historia de este pensamiento en Occidente, ver Jaramillo (2002).

Hostigamiento

Como se ha mencionado antes, el hostigamiento, a diferencia de la estigmatización, ya ocurre en el plano de lo material. El hostigamiento consiste en acciones concretas sobre la fracción de la población que previamente ha sido estigmatizada, la fracción excluida del nosotros, catalogada como ajena:

> Impedir que circulen por ciertos lugares, agredir sus viviendas, atacarlos cuando se los encuentra en la calle, impedirles los matrimonios mixtos, el acceso a determinadas profesiones, la realización de determinados actos. En resumen: conjuntos de prácticas que tienen que ver con acciones físicas directas sobre su cuerpo o sobre sus acciones (Feierstein, 2020, p. 82).

La peculiaridad de este hostigamiento es que no es ejercido directamente por los órganos que formalmente constituyen un Estado, sino por grupos que se articulan con este por vías informales; por ejemplo, miembros de las fuerzas armadas o de los aparatos de Estado que encabezan las clases dominantes, paramilitares, criminales... El papel del Estado, o, dicho de otra forma, de las fuerzas que constituyen el Estado, actúan por omisión: «Las fuerzas de seguridad ese día no se encuentran presentes o justo se van cuando llegan los escuadrones o, en el caso de intervenir, terminan atacando a las víctimas o facilitando la huida de los atacantes» (Feierstein, 2020, p. 83). Las acciones y la inacción de los aparatos estatales facilitan y propician la consolidación de prácticas que, más pronto o más tarde, se integran en la justificación de la violencia, y en casos particulares al genocidio.

Esta segregación de funciones (las fuerzas paraestatales agreden, el Estado es omiso) no es casual, advierte Feierstein, pues en algún momento permitirá al Estado reclutar una fuerza específica para las labores genocidas, pues la formación de cuadros en las fuerzas armadas no es compatible con la formación de cuadros genocidas, una vez que las funciones militar y genocida obedecen a diferentes valores y lógicas.

Un soldado, en su calidad de miembro de una fuerza militar, actúa en una situación relativamente simétrica[8], mientras que un genocida se halla en la posición opuesta:

> En una situación de profunda asimetría, debe secuestrar y atacar a población indefensa, mujeres, ancianos y niños. Debe llevar a cabo su destrucción en situaciones donde no hay confrontación o donde las condiciones y posibilidades de la confrontación no son en absoluto simétricas. (Feierstein, 2020, p. 84).

El nazismo, añade Feierstein, descubrió que la forma de resolver las incompatibilidades en ambas funciones fue reclutar a las fuerzas que, bajo el amparo del Estado, operaban de manera paralela para después ser incorporadas como fuerzas genocidas especializadas, capaces de romper el comportamiento natural que consiste en detener una agresión en el momento en el que el rival se rinde: «Para formar a un genocida hay que lograr quebrar este límite a nuestro ejercicio de la violencia, hay que volverlo capaz de continuar la agresión en condiciones donde no hay respuesta» (2020, p. 80). Los cuadros formados de este modo, pues, son los que integrarán en las etapas siguientes del proceso genocida: aislamiento, debilitamiento sistemático, extermino y realización simbólica del genocidio.

Mundo ficcional

Hemos dicho que ahora solo abordaremos las dos primeras prácticas que constituyen un genocidio, lo que implica que excluiremos la etapa hegemónica, su realización simbólica, posterior al exterminio. Esta, la simbólica, se perpetra en el territorio de la memoria, la cual, como se ha mencionado en páginas previas, está estrechamente emparentada con la imaginación, con la que da a luz a los relatos. También hemos mencionado que los relatos, y, añadimos ahora, los juegos, procuran al individuo vivencias narrativas, aunque, como apunta Ruiz

8 «La guerra –por lo menos para la guerra clásica, la guerra entre naciones, la guerra prototípica del siglo XIX– requiere de valores contradictorios con aquellos necesarios para cometer un genocidio.» (Feierstein, 2020, p. 84), dado que presupone cierto equilibrio de poderes factuales, un marco jurídico común y reglas de operación que se mantienen o realizan hasta cierto punto.

Collantes, hay una diferencia fundamental entre ambos:

> En los relatos, los individuos, como oyentes, espectadores o lectores, experimentan de forma vicaria una historia en la que no están incluidos como protagonistas, como agentes que puedan variar con sus decisiones y acciones el curso de los acontecimientos propios de la historia. En los juegos, los individuos experimentan, de forma directa, la inmersión en una narración que ellos mismos, a través de sus decisiones y acciones, contribuyen a desarrollar, por lo que se convierten en agentes protagonistas (2012, p. 23)

En el caso específico de las formas digitales de los juegos (Mäyrä, 2008), es decir, los videojuegos, consideramos que su potencia para generar vivencias narrativas obedece a lo que Martín Rodríguez denomina retronarratividad: el proceso «que invierte la dirección del mensaje, permitiendo al receptor (jugador) crear él mismo su propio argumento a partir de lo diseñado» (2015, pp. 7, 8). A la propuesta de los diseñadores del juego para que el jugador desarrolle la retronarratividad, Martín Rodríguez la denomina «narrativa proposicional». En esta etapa de nuestra investigación, nosotros trabajamos bajo la idea de una narrativa considerada como una sucesión de eventos que discurren en un mundo ficcional (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, sec. 8).

Según la propuesta de Egenfeldt-Nielsen *et al*., el mundo ficcional de los videojuegos está compuesto por el espacio de juego, las cinemáticas y los personajes. Los espacios de juego, apuntan estos autores, «*they reproduce some features of the real world but create their own rules*»; las cinemáticas son secuencias del juego en el que el jugador tiene muy limitada capacidad de movimiento o acción, pero que cumplen diversas funciones en el juego: introducen una tensión narrativa, orientan la acción en cierta dirección, compensan huecos en las historias y proveen al jugador de mayor información sobre los otros elementos del mundo ficcional; mientras que los personajes son «*not just the people that the game is about but also the people who are making action happen and thus producing different stories*» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2020, sec. 15).

Nuestro objeto de estudio es un fragmento del mundo ficcional de *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2021). El videojuego salió a la venta el 11 de noviembre de 2011. Nosotros trabajamos con la edición de aniversario, que se publicó justamente una década después del juego original. *The Elder Scrolls V: Skyrim* es la quinta entrega de una saga que comenzó en 1994. En *Skyrim* el protagonista asume la identidad de un héroe profetizado al que, en la versión en español, se le denomina «Sangre de Dragón». Cooper sostiene que *Skyrim* se sitúa «in a recognizably medieval world that takes inspiration from real-world medieval Europe, particularly the history and literature of medieval Scandinavia» (2016, p. 12). En ese sentido, está emparentado con las obras de J.R.R. Tolkien (1954-1977) y de las películas basadas en su obra, o de Andrzej Sapkowski (1992-2013), con juegos de tablero de temática medieval, juegos de rol como *Dungeons & Dragons* (1974) y con otros videojuegos.[9]

En específico, analizamos una cinemática en la que se muestran dos personajes hostigando a un personaje de un grupo previamente estigmatizado.

Prácticas genocidas en el mundo ficcional de Skyrim

El espacio del juego en el que nos situamos es una de las ciudades más grandes que aparecen en Skyrim: Ventalia. Se trata de la mayor ciudad de la comarca Marca Oriental, y gobierna en ella un jarl[10] de raza nórdica llamado Ulfric Capa de la Tormenta, quien encabeza una rebelión contra el Imperio. El lema de Ulfric es «Skyrim para los nórdicos», y los Capas de la Tormenta, como se denomina a su ejército, combaten por «los verdaderos hijos e hijas de Skyrim».[11]

La cinemática que analizamos aparece cuando el protagonista llega a la ciudad de Ventalia por primera vez. Al cruzar la puerta se ve a dos hombres nórdi-

9 Cooper acuña el calificativo de «pseudo-medieval» para los productos que imaginan y reimaginan un mundo medieval.

10 Palabra de origen nórdico, que suele considerarse equivalente a los títulos nobiliarios de conde o duque; de manera similar, era concedido por los reyes a caudillos militares como premio por su respaldo, y solía ser hereditario (Fernández & Antón, 2003).

11 Call y Lecaque estudian el discurso etno-nacionalista de este videojuego, que se manifiesta inequívocamente en el personaje Ulfric Capa de la Tormenta (2021).

cos que increpan a una mujer dunmer[12]. Uno de ellos, de nombre Rolff Puño de Piedra, le dice a la mujer: «Vienes aquí, donde no te queremos, te comes nuestra comida, contaminas nuestra ciudad con tu hedor, y rehúsas ayudar a los Capas de la Tormenta». Ella, Suvaris Atheron, responde: «No hemos tomado partido porque no es nuestra lucha». El otro nórdico, un vagabundo llamado Angrenor Antaño Honrado, le dice a su compañero: «Tal vez estos pieles grises no ayudan en la guerra porque son espías imperiales». Suvaris niega que ella y los dunmer sean espías del bando imperial, tras lo cual Rolff Puño de Piedra la amenaza: «Quizá te hagamos una visita esta noche, pequeña espía. Tenemos formas de descubrir quién eres en realidad»[13].

Tras esta cinemática, el protagonista tiene la posibilidad de charlar con Suvaris por el acto de hostigamiento que acaba de ocurrir. El protagonista puede preguntar «parece que esos nórdicos os causan problemas», a lo que Suvaris responde: «Pero no es nada nuevo. A la mayoría de los nórdicos en Ventalia no les importamos en absoluto. Pero Rolff es el peor, con diferencia. Le gusta emborracharse y pasearse por el Barrio Gris lanzándonos insultos de madrugada. Un tipo encantador, sin duda». Si el protagonista le pregunta «¿Por qué iba alguien a pensar que eres una espía?», Suvaris responde: «A algunos de esos nórdicos les vale cualquier excusa para despreciarnos. No odian solo a los elfos oscuros: también tienen su mira puesta en los argonianos».

En esta cinemática podemos apreciar que en la sociedad de Ventalia está fracturada la noción del nosotros de la que habla Feierstein, pues hay sujetos que son ajenos a ese grupo identitario. El nosotros lo encarnan los nórdicos que apoyan a los Capas de la Tormenta y su discurso nacionalista, mientras que los ajenos son los elfos oscuros y los argonianos. En el breve diálogo se aprecia que Rolff y Angrenor apelan a una ideología racista y a una negativización política, justo lo que Feierstein explica que es la estigmatización o construcción de una otredad negativa, y, como ya hemos escrito, este punto constituye el comienzo de un proceso genocida.

12 Los dunmer también son conocidos como elfos oscuros. Uno de sus rasgos físicos distintivos es el color de su piel, por lo que se les llama despectivamente «pieles grises» (Bethesda Game Studios, 2021).
13 La amenaza no se cumple.

La intimidación y la amenaza de Rolff a Suvaris nos parece un evidente acto de hostigamiento contra un grupo previamente estigmatizado. Y lo que nos resulta más interesante es que este hostigamiento lo practican no los soldados, las fuerzas del Estado, sino grupos vinculados de forma indirecta con este.

En este sentido, Rolff no es un soldado, pero es hermano de Galmar, quien es el segundo en el escalafón de los Capas de la Tormenta, solo debajo del jarl Ulfric. Cerca de donde ocurre el hostigamiento hay guardias de la ciudad, pero no impiden ni castigan el ataque. Es decir, las fuerzas del Estado cumplen un papel, en este caso por omisión, en el éxito de los actos de hostigamiento que las fuerzas paraestatales perpetran contra la facción previamente estigmatizada.

Conclusiones

Este análisis es el comienzo de una indagación de los modos en los que nos relacionamos con el genocidio en la configuración de mundos ficcionales que recrean el modo en el que operan las prácticas sociales que constituyen un proceso genocida. De manera similar a como se desarrollan distintas prácticas sociales entre distintos grupos humanos, en relación con los aparatos de Estado o al margen de él, en el caso de la cinemática analizada vemos la aparición de ciertas expresiones discursivas que remiten a los pasos que refiere Feierstein con respecto al proceso habitual del genocidio.

Resulta especialmente relevante la aproximación a los discursos que configuran la, digámoslo así, justificación simbólica del genocidio, al menos en sus primeros elementos reconocibles: la estigmatización y el hostigamiento.

Más allá de acciones particulares o la descripción de procesos ya acaecidos, como los casos de los armenios a principios del siglo xx y los tutsis en la última década del mismo periodo, resulta relevante para los estudios transdisciplinares sobre los videojuegos describir y poner en cuestión el modo en el que estos textos recrean, validan o reproducen ciertos mecanismos que identificamos como parte del imaginario colectivo y la configuración simbólica de los genocidios.

Dada su penetración en el mercado mundial, en distintos grupos y estratos, los videojuegos constituyen un conjunto de discursos que permean en las configuraciones colectivas e individuales relativas a lo simbólico: hasta cierto punto,

en la representación y la modelización de los otros (en términos de superioridad, indiferencia o franca negación) con respecto a un nosotros. Si a eso sumamos aspectos como la trivialización de las violencias o ciertos discursos discriminatorios relativos al género, que debieran ser objeto de otros estudios, podríamos apreciar la complejidad del modo en que la narrativa de los juegos puede consolidar o poner en cuestión el modo en el que configuramos el mundo.

En cuanto a *The Elder Scrolls V: Skyrim*, como en otros juegos o narrativas similares, podemos decir que no es un juego que centre su desarrollo en el genocidio, pero a partir de este primer ejercicio de análisis a partir de mínimas unidades resulta interesante indagar en la posibilidad de crear un modelo de análisis de prácticas que pueden calificarse como genocidas y el modo en que se integran en el espacio de lo simbólico. Se aprecia por tanto la necesidad de sistematizar esta aproximación, y extenderla a otros pasajes y cinemáticas, de modo que apreciemos si se trata de casos aislados o de un ejercicio y perspectiva recurrentes.

La pretensión sería que este modelo se pudiera aplicar a productos culturales de distinta índole, producidos y consumidos en diferentes códigos, soportes y experiencias de lectura: literatura escrita u oral; periodismo en sus distintas posibilidades; cine y video, videojuegos y otras expresiones digitales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARAÑANO, A., GARCÍA, J. L., CÁTEDRA, M., & DEVILLARD, M. J. (Eds.). (2007). *Diccionario de relaciones interculturales: Diversidad y globalización* (1. ed). Editorial Complutense.

BATEMAN, C. M. (Ed.). (2007). *Game Writing: Narrative Skills for Videogames* (1st ed). Charles River Media.

BETHESDA GAME STUDIOS. (2021). *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Anniversary Edition) [Xbox Series]. Bethesda Softworks.

BOTERO BERNAL, A. (2009). *La tolerancia en la historia.* Universidad de Medellín.

CALL, J., & LECAQUE, T. (2021). From Hero to Zero: Nationalistic Narratives and the Dogma of Being Dragonborn. En M. Piero & M. A. Ouellete (Eds.), *Being Dragonborn. Critical Essays on* The Elder Scrolls V: Skyrim (pp. 14-27). McFarland & Company, Inc., Publishers.

COOPER, V. E. (2016). *Fantasies of the North: Medievalism and Identity in Skyrim* [Tesis de doctorado]. University of Leeds.

COX, J. M., KHOURY, A., & MINSLOW, S. (Eds.). (2022). *Denial: The Final Stage of Genocide?* Routledge.

DONOVAN, T. (2010). *Replay: The History of Video Games.* Yellow Ant.

EGENFELDT-NIELSEN, S., SMITH, J. H., & TOSCA, S. P. (2020). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (Fourth edition). Routledge, Taylor & Francis Group.

FEIERSTEIN, D. (2007). *El genocidio como práctica social. Entre el nazismo y la experiencia argentina.* Fondo de Cultura Económica.

FEIERSTEIN, D. (2016). El concepto de genocidio y la «destrucción parcial de los grupos nacionales». Algunas reflexiones sobre las consecuencias del derecho penal en la política internacional y en los procesos de memoria. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, LXI* (228), 247-266.

FEIERSTEIN, D. (2020). *Nuevos estudios sobre genocidio.* Heredad.

FERNÁNDEZ ÁLVAREZ, P., & ANTÓN, T. M. (2003). *Antología de la literatura nordica antigua (edición bilingüe).* Ediciones Universidad de Salamanca.

FERRER, A., & SÁNCHEZ-BIOSCA, V. (2019). *El infierno de los perpetradores. Figuras y conceptos de las matanzas políticas.* Bellaterra.

FLORES, C. Y. (2016). El caso por genocidio de Ríos Montt y la elaboración cultural del terror entre los q'eqchi' de Guatemala. *Investigaciones Sociales,* 20(36), 261-274.

GALEANO, A. (2020). El sobrenatural histórico y la Iglesia. *Cuestiones Teológicas,* 47(107), 1-21. https://doi.org/10.18566/cueteo.v47n107.a01

GONZÁLEZ GONZÁLEZ, J. L. (2011). Los delitos de lesa humanidad. *Revista de la Facultad de Derecho,* 30, 153-170.

HATZFELD, J. (2004). *Una temporada de machetes.* Anagrama.

HEUSSNER, T., FINLEY, T. K., HEPLER, J. B., & LEMAY, A. (2015). *The Game Narrative Toolbox.* Focal Press/Taylor & Francis Group.

IZAGUIRRE, I. (2015). Guerra, capitalismo y genocidio. *Sociales en Debate,* 8, 33-42.

JARAMILLO, J. (2002). Tolerancia e intolerancia. Sus orígenes y consecuencias en la historia de la civilización occidental. *Historia Crítica,* 23, 143-146.

MARTÍN ALEGRE, S. (2008). De la Primera Guerra Mundial al Holocausto. El uso de la tecnología en la destrucción en masa del cuerpo humano–textos y contextos. En F. E. Chávez & D. Falconi (Eds.), *Body that Could Never Rest: Relaciones entre cuerpo y cultura en las tradiciones anglófonas* (Vol. 2, pp. 15-20). Editorial UOC.

MARTÍN RODRÍGUEZ, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego.* Universidad de Granada-Síntesis.

MÄYRÄ, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture.* SAGE. https://ereader.perlego.com/1/book/861394

MOSES, A. D. (2021). *The Problems of Genocide: Permanent Security and the Language of Transgression.* Cambridge University Press.

MUNDORFF, K. (2020). *A Cultural Interpretation of the Genocide Convention.* Routledge.

CONVENCIÓN PARA LA PREVENCIÓN Y LA SANCIÓN DEL DELITO DE GENOCIDIO, (1948). Recuperado de https://www.icrc.org/es/doc/resources/documents/misc/treaty-1948-conv-genocide-5tdm6h.htm

PRUITT, W. R. (2021). *An Introduction to the Criminology of Genocide.* Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-65211-1

RUIZ COLLANTES, X. (2012). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. En C. Scolari (Ed.), *Homo Videoludens* 2.0. *De* Pacman *a la* gamification (pp. 20-50). Universitat de Barcelona y Universidad Mayor.

SOTO, L. (2014). Cuando hablar de árboles... *Cuadernos Americanos, 1* (147), 167-194.

VALLES CALATRAVA, J. R., & ÁLAMO FELICES, F. (2002). *Diccionario de teoría de la narrativa* (J. R. Valles Calatrava, Ed.). Editorial Alhulia.

VELASCO DE LA FUENTE, P. (2018). *Criminal-mente: La criminología como ciencia. A*riel.

Cartografía de la ideología, otredad y horror en el videojuego Bioshock Inifnite

Romano Ponce Díaz
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México
romponce@outlook.com

Karina Monserrat Acuña
Universidad Autónoma de Querétaro, México
mon.acunamurillo@gmail.com

Iván Ávila González
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México
ivan.avila@umich.mx

Introducción[1]**:**

En el año 2021, Monserrat Acuña Muriño y Romano Ponce Díaz realizaron un análisis intratextual del filme *Get Out* (2017) de Jordan Pelee, en el cual se planteó

1 Este artículo es parte de las actividades del Proyecto 320702 «La semiosis entre redes culturales y procesos mentales. Modelos cognitivos y cultura», Ciencia Básica y/o Ciencia de Frontera. Modalidad: Paradigmas y Controversias de la Ciencia 2022-Conacyt; proyecto promovido y desarrollado por el CA-UMSNH-219, Estudios de literatura, arte y cultura. De igual forma, el presente texto es uno de los productos de los trabajos de investigación académica realizados en la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo bajo el contexto del programa de «Estancias Posdoctorales por México» del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología [CONACyT], en el periodo del 1 de octubre de 2021 al 30 de septiembre de 2022, con el proyecto de investigación titulado «Diseño y aplicación de la cartografía de un modelo de análisis del discurso para las narrativas ergódicas» presentado por Romano Ponce Díaz, bajo la dirección del Dr. Juan Carlos González Vidal.

que el filme de Pelee realizaba una resignificación de la otredad en las narrativas de terror. De tal forma, los primeros segmentos del presente podrán parecer reiterativos para quienes conozca nuestro análisis del filme de Jordan Pelee. Si bien ese no fue un texto con intenciones modelizantes, ahora somos conscientes de que tal estructura de análisis puede servir de mapa para abordar otras formas de narrativa -un videojuego en este caso-, y con ello abonar para las cartografías de análisis del discurso ideológico en los videojuegos.

Por lo tanto, en el presente texto nos proponemos realizar un desarrollo descriptivo y un análisis intratextual del discurso ideológico del videojuego *Bioshock Infinte* (2013) del diseñador Ken Levine, desde las miradas transdisciplinares de los Estudios Visuales, Estudios Decoloniales y el Análisis del discurso. En este análisis tomamos como punto de partida las proposiciones teóricas de la ponencia *Un viajero en tierras salvajes: La resignificación de la raza y la otredad en el filme Get out de Jordan Peele* (Acuña & Ponce, 2022) y las reformulamos para el videojuego *Bioshock Infinite* (Levine, 2013). El siguiente cuestionamiento fungirá como punto de partida: En la narrativa ergódica[2] de *Bioshock Infinite* ¿Existen puntos ideológicos que le asemejen o le diferencien de otras narrativas de horror occidental contemporáneo?

Nuestra respuesta hipotética es: El videojuego de Levine se apropia de las convenciones genéricas de las narrativas de terror occidental, y realiza una inversión de la representación de la otredad (Quijano, 2014; Smith, 2017); *Bioshock Infinite* cuenta con elementos discursivos que cuestionan y deconstruyen postulados ideológicos recurrentes en a la narrativa de horror popular occidental contemporánea, que comparte genealogía con el ethos de algunas narraciones europeas realizadas por colonizadores europeos en sus relaciones (Acuña & Ponce, 2022).

Por medio de una lectura enfocada en el *intentio operis* (Eco, 1992) de la obra y, recurriendo a los modelos de análisis para armar y desarmar narrativa de Lauro Zavala (2014), Slavoj Žižek (2009) y las premisas de identificación ideológica de Heriberto Yépez (2020), formularemos una cartografía dinámica provisional para el análisis del discurso ideológico dentro de *Bioshock Inifinite*, partiremos

2 Sistemas narrativos en los que sus lectores tiene la capacidad de alterar o construir el relato a partir de sus acciones directas no-triviales; esos objetos narrativos que son conocidos formalmente como cybertextos o narrativas ergódicas (Aarseth, 1997)

de la condición de que todos los productos culturales contienen una carga ideológica, colocada voluntaria, involuntariamente o de forma no-consciente[3] por sus creadores (Yepez, 2020).

Argumentamos que —dentro del videojuego— la blanquitud (Echeverría, 2010; Frankenberg, 1993; Morrison, 1992) y los valores de nacionalismo y excepcionalismo norteamericanos son las fuentes del terror y amenaza para los protagonistas. Tal resignificación de la otredad se contrapone a la estructura canónica de la narrativa homogénica de horror occidental, donde la trama presenta a los personajes principales internándose al mundo amenazante de las poblaciones racializadas.

Los procesos de creación visual y artísticos, y sus productos, están atravesados por la mirada, entendiendo a la mirada como un esquema de posicionamiento en el mundo (Berger, 1990); Walter Benjamin argumentaba que en el sistema de producción capitalista todos los productos artísticos y culturales tienen la capacidad de asimilar e incluso propagar temas revolucionarios «[…] sin poner por ello seriamente en cuestión ni su propia existencia ni la existencia de la clase que lo tiene en propiedad» (Benjamin, 2004); en el mismo tenor Luis Villorio enuncia: «Un mismo conjunto de creencias puede, en una ocasión, cumplir con una función disruptiva y, en otra, ejercer una función reiterativa de un dominio» (Villorio, 2007). Concibiendo que la función de la ideología –como enuncia Heriberto Yepez- es la de mantener el orden político o *statu quo* intacto, es decir: «conservar en el poder a quienes ya tienen el poder, hasta conseguir que los cuerpos experimenten lo falso y social como indudablemente cierto y natural» (Yepez, 2020), y desde la perspectiva de Luis Villorio «Las ideologías corresponden a creencias insuficientemente justificadas. Por ello encubren la realidad» (Villorio, 2007).

3 «El no-consciente es una noción formulada por Lucien Goldmann en el campo del estructuralismo genético, y no debe confundirse con el inconsciente freudiano. Él basa su concepción en el hecho de que los individuos, a lo largo de su vida, se integran o, cuando menos, tienen contacto con diferentes conjuntos sociales, a los que denomina sujetos transindividuales. Cada conjunto tiene convenciones y formas de comportamiento que lo particularizan. Las convenciones tienen un carácter significante, y es, pues, mediante la asimilación de contenido semántico, que el individuo incorpora visiones de mundo y modelos de actuación que se convierten en estructuras intelectuales [1966]. Lo que hay que enfatizar es que frecuentemente esas visiones pasan al margen del consciente tanto durante su interiorización como su exteriorización. El sustrato del no-consciente es eminentemente social.» (González & Ávila, 2020)

De tal forma, nuestro abordaje y análisis de esta narrativa ergódica busca contemplar las siguientes premisas críticas tomadas de Heriberto Yépez (2020):

La obra encubre ideología: esto también nos permitirá vislumbrar el valor artístico del videojuego, ya que Yépez señala que si el contenido de la obra coincide con la ideología des-cubierta, y si la forma en que la ideología se encubrió coincide con la forma de la obra, entonces, no hay obra de arte, sino mera obra ideológica [propaganda ideológica].
La obra tiene un contenido interno: un sentido interno proporcionado por los autores y materializado por medio de la narrativa, es decir, los valores y estructuras ideológicas presentadas responden a una ideología y clima social en el que la obra fue producida, a una intertextualidad particular.
El contenido es involuntario al autor: es de naturaleza no-consciente (González & Ávila, 2020). Siguiendo las formulaciones de Yépez, no se aspira a realizar una arqueología de la intención consciente de los autores de la obra narrativa, sino de identificar y describir un contenido ideológico que involuntariamente se ha depositado en la obra.
El Sujeto de la obra es un inconsciente colectivo: las obras son construidas no necesariamente a partir del no-consciente personal del autor, también responden al no-consciente de su clase social, es decir, las obras son construidas desde una postura social, económica e ideológica determinada.

Teniendo la intención de vislumbrar cuál —o cuáles— ideología[s] habita[n] en los videojuegos, y cómo la ideología del jugador puede inferir en la narrativa, a continuación, se sugiere una cartografía de descubrimiento de sentido narrativo. La cartografía propuesta la articularemos en conjunto con las siguientes preguntas, permitirá identificar las especificidades mediáticas (Bordwell, 1985), particularmente aquellas vinculadas con la ergodicidad (Aarseth, 1997) y las relaciones de poder (Foucault, 2010) que los usuarios ejercen sobre sujetos y objetos dentro de la narrativa. Se considera a la estetización de la imagen violenta como la relación ergódica entre usuario-sujetos-objetos que puede ayudarnos a desvelar los componentes ideológicos y políticos (Benjamin, 2004) ocultos en *Bioshock Infinite* desde su *intentio operis* (Eco, 1992). El diseccionar contra cuáles sujetos –y contra cuáles no- se ejerce violencia estetizada nos indicaría las articulaciones culturales de los grupos sociales que emiten este tipo de expresiones audiovisuales.

¿Hay algún tipo de violencia dentro del relato?
¿Es indispensable que el jugador ejerza algún tipo de violencia?
¿Contra quién o quiénes se ejerce la violencia?
¿Cuál es la justificación narrativa para ejercer la violencia?
¿Se ejerce la violencia contra algún grupo social en particular?
¿Existe algún tipo de consecuencias a los actos de violencia?

La cartografía de análisis a continuación presentada se debe considerar como una horizontalidad interconectada y no una jerarquía vertical:

Determinar el tema: señalar sobre qué trata el videojuego y por qué sobre ese tema y no otro.
Determinar el motivo: señalar qué imágenes, recursos lingüísticos y semióticos son recurrentes en el videojuego, además de argumentar el sentido narrativo y de cohesión que proporcionan al relato.
Determinar el estilo: señalar a las estrategias, imágenes, figuras literarias, intertextos, recursos auditivos, el diseño de interfaz y su función narrativa en el videojuego.
Postura: determinar los valores o creencias ideológicas que son transparentes en el texto, es decir, concepciones de la organización social, económica o política que son evidentes en las mecánicas de juego.
Determinar la perspectiva: señalar desde qué lugar se enuncia el relato, la carga ideológica a la que es sujeta el jugador o las variantes ideológicas que el jugador puede insertar en el relato a partir de su acción ergódica en el mismo.

Estos elementos de análisis se deben considerar como una cartografía dinámica y, provisionalmente, se considerará a los videojuegos objeto de estudio como formas de cuento posmoderno, es decir, rizomáticos (Deleuze & Guattari, 2009), intertextuales, itinerantes y antirrepresentacionales (Zavala, 2006a), lo que implica que se abordará a los videojuegos como sistemas ficcionales autónomos.

Viajeros, el cotidiano y el horror, una cuestión ideológica

En el contexto contemporáneo de producción audiovisual, las fronteras que diferencian formalmente a los géneros narrativos están cada vez más diluidas. Las narrativas audiovisuales contemporáneas, tanto comerciales como con-

templativas, cuentan con elementos formales que les podrían clasificar dentro un género o en otro.

Lauro Zavala (Zavala, 2006a, 2006b, 2014) establece que el horror es una fórmula narrativa de la tradición cinematográfica clásica en la que un individuo común se enfrenta a una situación excepcional, una complicidad con lo extraño. Nosotros nos aventuramos a añadir que tal acercamiento a lo excepcional y lo extraño tiene consecuencias trágicas y terribles en el cuerpo o la psique de aquellos individuos. Isabel Christina Pinedo (1997) señala que el horror cuenta con cinco descriptores: 1) El horror perturba el orden cotidiano, 2) hay una transgresión y violación de las fronteras, 3) perturba la validez de la racionalidad, 4) resiste el cierre narrativo, 5) articula el provocar miedo. Ambas perspectivas se pueden empatar con la estructura del monomito de Joseph Campbell (2013) en la que los protagonistas son separados del mundo de lo ordinario y arrojados a un trayecto que les transformará irremediablemente.

Ahora bien, enunciaciones como «orden cotidiano», «excepcionalidad» y «ordinario» nos pueden remitir a Susan Sontag, quien apuntaba que la producción de imágenes también suministra una ideología dominante (Sontag, 2004). De tal forma que toda producción narrativa que establece un orden de lo cotidiano y lo excepcional, lo hace desde una mirada ideológica determinada.

Las autoras Isabel Christina Pinedo (1997) y Robin R. Means Coleman (2011) señalan que las narrativas de horror producidas en occidente tienden a codificar a la fuente del horror como un otro racializado. Por lo tanto, en la cinematografía de horror occidental –por ejemplo-, el orden de lo cotidiano se establece desde una mirada hegemónica –Eurocéntrica y/o de Excepcionalismo americano-, y el horror que perturba al orden y racionalidad tiende a tener orígenes y connotaciones raciales y/o étnicas. Considerando lo anterior, nuestro objeto de interés son aquellas narrativas de horror en los que su protagonista es separado del mundo cotidiano y arrojado a un territorio ajeno: un viajero en tierras salvajes.

El horror de un viajero en tierras salvajes –y sus connotaciones raciales- puede ser tan antiguo como la tradición oral. Sin embargo, en la tradición occidental moderna y contemporánea se puede identificar en los altamente populares H.P. Lovecraft y Bram Stoker; ambos presentan a protagonistas varones, blan-

cos, europeos que viajan a territorios exóticos en los que encuentran horrores que amenazan a la cordura de la civilización europea. En el caso de Stoker, el Conde Drácula es un monstruo rumano racializado que eventualmente emigra a Inglaterra, y cuya infiltración es una amenaza para la civilización occidental; en palabras de la Antropóloga social y guionista de cómic Bernardita Ojeda: «Renfield es una metáfora de Inglaterra que sirve para ejemplificar cómo Drácula toma posesión de a poco y cómo éste se resiste» (Ojeda, 2020). En el caso de Lovecraft, todo aquello que no puede enmarcarse en la epistemología estadounidense y europea occidental se aborda como amenazante, malévolo y detonante de locura.

Robin R. Means Coleman (2011) apunta que en la cinematografía occidental la representación de las étnicas –específicamente los africanos y afrodescendientes- como origen del horror se puede observar en el filme de propaganda racista *The Birth of a Nation* (Griffith, 1915); si bien tal filme genéricamente no puede denominarse como horror, fue el precursor de lo que Means Coleman denomina como lo negro-como-monstruoso, donde se inocula la ideología racista de vincular a los africanos y afrodescendientes como sujetos de maldad inherente. Means Coleman documenta que fue a partir de 1930 que comenzó a popularizarse la denominación genérica de «películas de horror», cuyas convenciones de lo negro-como-monstruoso permearon de las producciones racistas estadounidenses de principio de siglo xx. Paralelamente, los filmes *Drácula* (Stoker & Deane, 1931), *The Mummy* (Freund, 1932), también contienen la estructura ideológica de los viajeros occidentales que confrontan a las etnias como origen del horror.

Durante esa misma década, la cinematografía de horror occidental evidenció una fijación por la «conquista de África» y todas las regiones de la periferia subecuatorial. El filme *King Kong* (Creelman & Rose, 1933) presenta una narrativa de viajeros en tierras salvajes, en la cual se encuadra a los nativos de la isla calavera como seres malévolos y salvajes, todos ellos representados con estereotipos arraigados en el imaginario norteamericano. La representación del gorila Kong encapsula al mundo de la periferia que es una amenaza al mundo de lo cotidiano. Tal representación de las etnias, como origen del terror, se reiteró

durante décadas, ya fuesen representados como alienígenas, el comunismo o los enemigos en turno de los Estados Unidos de América.

En los 1970 y 1980 apareció en Italia una tendencia de horror cinematográfico denominada Caníbal Boom, caracterizada por la representación sensacionalista de tribus y etnias no-occidentales, las cuales eran las antagonistas en los filmes. Se mostraban a las etnias realizando actos de canibalismo, violencia sexual y tortura animal. Todos estos filmes seguían la estructura del viajero en tierras salvajes, es decir, occidentales adentrándose en la selva amazónica, el sur de Asia, cualquier región de África o Latinoamérica, y enfrentan al horror representado en las etnias. Entre los filmes más conocidos de esa tendencia están*: Il paese del sesso selvaggio* (Lenzi, 1972), *Natura Contro* (Climati, Merlo, & Prosperi, 1988), *Holocausto Caníbal* (Deodato, 1980), *Apocalipsis Caníbal* (Mattei & Fragasso, 1980), entre decenas de otras.

Los videojuegos *Resident Evil 4*, *Resident Evil 5*, a pesar de mantener un aparente discurso anti corporativista, anti aristocrático y en contra de la eugenesia, sus narrativas sostienen la estructura del viajero en tierras salvajes muy similar a las del Caníbal Boom, los antagonistas siguen siendo etnias racializadas –campesinos españoles y pueblos originarios de África Central, respectivamente. En el videojuego *Diablo 2*: *Lord of Destruction* los adversarios son demonios y criaturas sobrenaturales, la mayoría de ellas tiene representación codificada de pueblos no hegemónicos, es decir, los diseños de vestimentas se asemejan a aquellas de relatos orientalistas y de otreadad estereotipada. Al igual que en la cinematografía, los ejemplos presentados no son las únicas historias que sostienen la narrativa del viajero en tierras salvajes. En *Un viajero en tierras salvajes: La resignificación de la raza y la otredad en el filme Get out de Jordan Peele* (Acuña & Ponce, 2022) se exploró cómo Jordan Pelee realiza una exploración y deconstrucción del horror y presenta al liberalismo como fuente de terror. Ahora exploraremos una obra narrativa anterior a *Get Out* (Peele, 2017) en la que se resignifican las ideas de raza y se presenta a la blanquita norteamericana, al excepcionalismo, la doctrina Monroe y el expansionismo norteamericano como la fuente del terror.

Viajeros en tierras salvajes y narrativa norteamericana

A propósito del tópico del viajero en tierras salvajes, es importante mencionar que se trata de un tópico que es nodal para la cultura estadounidense, en tanto que es un ancla que permite narrar su genealogía como nación. El primer gran relato del viajero sería el mito fundacional: la llegada del Mayflower a la Costa Este el once de noviembre de 1620 y la creación de las «trece originales» son el punto de partida del pueblo norteamericano. En ese sentido, es posible añadir que la mentalidad puritana resignificó los peligros del viaje como un rito de iniciación cuya recompensa sería la posesión de la tierra y la riqueza.

En el s. XIX, la expansión hacia resto de los territorios de Estados Unidos daría pie a uno de los géneros que, por antonomasia, retoman el tópico del viajero: el *western*. Este género presenta historias donde el viaje se asocia nuevamente con la búsqueda de un paraíso. Sin embargo, estas tierras salvajes e indómitas, pobladas de un otro amenazante [los habitantes originales de ese territorio] son vinculadas en el imaginario al reencuentro con lo primitivo como antítesis del ya urbanizado Este. De este modo, la idea de las tierras por encontrar se asocia al entorno salvaje y no explotado que se presenta siempre como peligroso.

Como es posible ver, el viajero que se interna en tierra salvaje es un tópico sumamente visitado por la narrativa estadounidense. Con el paso del tiempo, se han creado dos vertientes principales: 1) aquellas historias donde el desplazamiento geográfico y las aventuras en torno a este son el centro de la narración [por ejemplo, las aventuras de Doc Savage y el más contemporáneo Indiana Jones] y 2) aquellas historias donde el viaje es metáfora de una búsqueda mucho más profunda: la de la identidad [con autores como Joseph Conrad y Henry Melville]. La segunda vertiente del tópico es la que se ha popularizado hasta nuestros días, el viaje es usado ahora como un vehículo para hacer profundas críticas sociales. Es precisamente a esta vertiente a la que se adscribe –Y deconstruye- el viajero planteado por Jordan Peele en el filme *Get Out* (Acuña & Ponce, 2022), y con Booker Dewitt en *Bioshock Infinite* (Levine, 2013).

Por consiguiente, al momento de abordar al arquetipo del viajero, recurrir a lo que Sergio Pitol denominó el héroe Conrandiano (Pitol, 2013) nos puede proporcionar un marco de referencia estable. El arquetipo del viajero y el héroe

Conrandiano nos refiere a un individuo que busca una victoria moral a costa de una derrota material. En el mismo tenor, Andrei Tarkovski describió al Stalker (Strugatskiy, Strugatskiy, & Tarkovski, 1979): «Stalker aparentemente es débil, pero es en realidad esencialmente invencible a causa de su fe y de su voluntad para servir a los demás» (Tarkovski, 2016). Pitol formuló que el héroe Conrandiano triunfaba sobre sus adversarios a consecuencia de hacerse añicos o luego de permitir que algún ser despreciable lo hiciese añicos física o emocionalmente. De esta manera, es posible establecer un paralelismo entre los relatos de viajeros occidentales y la estructura de las novelas de Conrad diseccionadas por Sergio Pitol: son relatos de acción, plagadas de aventuras situadas en escenarios exóticos, eminentemente salvajes desde un sentido material y/o espiritual (Pitol, 2013).

Juan Carlos González Vidal e Iván Ávila González apuntan que «las sociedades, conforme van desarrollándose, incrementan sus formas expresivas y, consecuentemente, sus potencialidades comunicativas y cognitivas» (González & Ávila, 2019). La idea subvertida de viaje como instrumento narrativo pasaría a asociarse en el ámbito del género de terror a aquellos espacios alejados de lo urbano (tanto ámbitos rurales, como tierras lejanas). De ese modo, se sitúa al monstruo al margen de la sociedad, ignorados por esta en lugares alejados y aislados, las víctimas han de realizar forzosamente un viaje que los conecte argumental y físicamente con ellos. Sin embargo, en los ejemplos que hemos presentado, se reproduce la idea de que la fuente del horror se encuentra en los márgenes. Es el Otro, el que vive en los márgenes, quien ejerce la violencia.

Considerando lo anteriormente expuesto, es posible afirmar que históricamente la narrativa de terror ha producido representaciones culturales donde las personas racializadas se muestran como cuerpos peligrosos y abyectos (Acuña & Ponce, 2022); (Montes, 2017). Ahora bien, el videojuego *Bioshock Infinite* de Ken Levine se apropia de las convenciones genéricas de la narrativa de horror occidental, la estructura del viajero en tierras salvajes y realiza una inversión de la representación de la otredad (Quijano, 2014; Smith, 2017).

Un faro, una persona y una ciudad

Bioshock Infinite es un videojuego publicado en 2013 bajo la dirección de Ken Levine y la producción de Rod Ferguson, genéricamente es una hibridación de horror occidental y de ciencia ficción. Es la secuela nominal de *Bioshock* (2007) del mismo autor, si bien no tienen una –aparente- relación secuencial, sí mantienen estrechos vínculos temáticos[4]. La trama de *BioShock Infinite*[5] nos coloca en el año 1912 en la costa de Maine, Estados Unidos. En esta narrativa ergódica realizamos metempsicosis[6] en Booker Dewitt, un hombre con ascendencia étnica en los pueblos originarios de Norteamérica casi imperceptible. Booker es un detective privado, alcohólico y endeudado que es amenazado de muerte por sus acreedores para embarcarse en una búsqueda. Durante el planteamiento de la trama se nos implica que Booker fue encomendado a encontrar a una mujer llamada Elizabeth Comstock, llevarla indemne a New York, y así saldar su deuda. Desde los primeros minutos de la trama se hace la ruptura con el mundo de lo cotidiano: el faro en el que comienza la aventura es un dispositivo de alta tecnología ficcional, es una plataforma de lanzamiento que eleva a Booker hacia la ciudad ficcional de Columbia. Columbia será la tierra salvaje en la que seremos viajeros.

4 Bioshock (2007) es una crítica a la postura libertaria del objetivismo de Ayn Rand.

5 No abordaremos diversos elementos de la trama, circunstanciales y otros estructurales, ya que podrían desviar la atención del objeto de estudio de este texto, además de no arruinar determinados giros que pueden resultar interesantes a personas que deseen introducirse en el videojuego.

6 Metempsicosis: [bajo el contexto de las narrativas ergódicas] es el acto de transmigración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de «ser y estar ahí» (Heidegger, 1996) dentro de un espacio digital navegable – realidad virtual – (Ponce, 2020), es decir, transfiere su personalidad, su moralidad, incluso su ética a un nuevo cuerpo simbólico: el del personaje (Ponce, 2017). El navegante, además de aportar movimiento y acción al personaje, transmigra su conciencia en un acto de «ser y estar ahí» (Heidegger, 1996).

Imagen: 01 BioShock Infinite.png

La ciudad ficcional de Columbia es una urbe que flota a quince mil pies de altura sobre Estados Unidos América. Dentro de la narrativa se nos revelará que la ciudad fue comisionada por el gobierno de los Estados Unidos de América a Zachary Hale Comstock —antagonista principal del videojuego— para ser un símbolo de los ideales políticos y religiosos norteamericanos. El estado norteamericano buscaba que la ciudad fuera una demostración del excepcionalismo americano, que pudiera recorrer todo el mundo para mostrar e impartir tal doctrina. Columbia emprendió el vuelo en 1893 e hizo secesión de los Estados Unidos de América en 1902. Los habitantes de Columbia sostienen que la ciudad fue construida por el mandato divino dado a Comstock por un ángel, con la intención de ser un arca que protegiera a los valores norteamericanos de «la Sodoma debajo de nosotros».

Imagen: 02 BioShock Infinite.png

En el momento en que Booker pone pie dentro de una catedral que funciona como antesala y aduana hacia Columbia, se ve rodeado por imágenes en las que se representan a los fundadores de Estados Unidos de América como figuras religiosas. Así se nos presenta que el sistema de gobierno en Columbia combina aspectos políticos y religiosos en una misma función: George Washington, Benjamin Franklin y Thomas Jefferson son venerados religiosamente y Zachary Hale Comstock se autodenomina su profeta y, por lo tanto, es el líder político de Columbia. «En el nombre del profeta, en el nombre de los fundadores y en el nombre del señor» son algunos de los axiomas con los que nos encontraremos, más adelante en la trama veremos pinturas que representan a John Wilkes Booth como un santo religioso y a Abraham Lincoln como un demonio. Booker es presionado a recibir un bautismo por inmersión en el agua hasta quedar inconsciente, y en consecuencia es llevado hasta las calles de Columbia. Durante ese segmento se nos presenta a la ciudad de Columbia como una utopía realizada, podemos recorrer sus calles y observar cómo la población eminentemente

blanca y norteamericana viven en comunión con su estado teocrático. Poco a poco en las calles observaremos propaganda política y religiosa que representa a los pueblos no-norteamericanos y a las etnias racializadas como una amenaza para Columbia y su gente. Los juegos de feria, desfiles y afiches colocan a grupos étnicos como fuentes de miedo, mofa y desprecio.

Imagen: 03 BioShock Infinite.png

Imagen: 04 BioShock Infinite.png

Imagen: 05 BioShock Infinite.png

El punto de ruptura y en el que se presenta a la blanquitud y el excepcionalismo como la fuente de terror, es cuando Booker es conminado en participar en «La lotería». La lotería consiste en dar a todos los asistentes a la feria una pelota de béisbol numerada, de una canasta se saca un número ganador y, el ganador podrá ser el primero en arrojar la pelota para golpear a una pareja inmovilizada conformada por un hombre blanco y una mujer afroamericana; Booker DeWitt es el ganador de la lotería. Aquí el jugador podrá realizar una elección con consecuencias inmediatas y a largo plazo en la narrativa: A) Puede intentar lanzar la pelota al presentador de la lotería, B) Intentar lanzar la pelota a la pareja maniatada. La decisión repercutirá en cómo más adelante la población racializada y proletaria se comportará con Booker; le considerarán un aliado si trata de defender a la pareja o como un racista si no lo hace. En el momento de intentar lanzar la pelota, Booker será confrontado por la policía y señalado como «el falso profeta», el presentador de la lotería implicará que Booker será linchado, por lo tanto, Booker comenzará a defender su vida de forma violenta.

Imagen: 06 BioShock Infinite.png

A partir de ese momento, el desarrollo de *Bioshock Infinite* girará en torno a la lucha contra las fuerzas armadas de Columbia y la búsqueda de Elizabeth Comstock. Por cuestiones de brevedad no desarrollaremos todos los momentos y giros narrativos de la trama, pero resaltaremos aquellos relacionados que consideramos vinculados con una inversión de la representación de la otredad (Quijano, 2014; Smith, 2017), a la blanquitud (Echeverría, 2010; Frankenberg, 1993; Morrison, 1992) y los valores de nacionalismo y excepcionalismo norteamericanos como las fuentes del terror y amenaza para los protagonistas. Los adversarios estarán compuestos por fuerzas policiales, elementos del ejército, supremacistas blancos vestidos con las capuchas características del Ku Klux Klan, androides con la apariencia de George Washington, y demás personajes que intercalan el horror, la comedia y la sátira a la iconografía nacionalista de Estados Unidos de América. La trama llevará a Booker y Elizabeth a conocer a las clases proletarias de Columbia, integradas por minorías étnicas afroamericanas, latinoamericanas, y diversas regiones de Asia. Booker renuentemente colaborará con el grupo revolucionario denominado «Vox populli» y junto con Elizabeth serán piezas clave de la insurrección.

Imagen: 07 BioShock Infinite.png

Es importante recalcar que durante y al final de la trama Booker no es enmarcado como una figura heroica; dentro de los puntos de revelación de la verdad ficcional se mostrará que Booker formó parte del ejército de Estados Unidos de América y participó en la masacre de 1890 de más de trescientas personas del pueblo originario de Lakota. Debido a su ascendencia en los pueblos originarios, Booker mostró suma crueldad contra las personas Lakota, mutilando y torturando a sus víctimas, lo que acarreó que sus compañeros del ejército le apodaran «The White Injun[7]». Arrepentido por sus acciones, Booker intentó convertirse al cristianismo y asistió a una ceremonia de bautismo por sumersión, de la cual huyó en el último momento. Años más partes engrosó las filas de Pinkerton's National Detective Agency, organismo utilizado para reventar con suma violencia huelgas de obreros en los años de 1890. Durante ese periodo, Booker desarrolló

7 El «injun» blanco, Injun es un peyorativo que utilizan grupos racistas para referirse a las personas de los pueblos originarios de Norteamerica.

alcoholismo y sus deudas se acrecentaban, tocando fondo en el momento en que vendió a su hija Anna al Padre Comstock, quien le prometió saldar todas sus deudas. Cerca de la conclusión se muestra que Elizabeth Comstock es Anna DeWitt, y la naturaleza de la relación entre Zacharias Comstock, Booker DeWitt, las masacres pasadas y presentes en las que ha participado Booker. La trama concluye con Booker arrepentido por las atrocidades que ha cometido y suplicando perdón a Elizabeth, ella le externa que hay males en el mundo que no se pueden perdonar, que los pecados no pueden lavarse. Elizabeth no perdona a Booker por los asesinatos cometidos y por haber vendido a su hija, es sumergido a manera de bautismo y muere ahogado.

Breve cartografía de análisis del discurso ideológico de *Bioshock Infinite*

¿Hay algún tipo de violencia dentro del relato? Los enfrentamientos con los adversarios son violentos y constantes.
¿Es indispensable que el jugador ejerza algún tipo de violencia? El relato ni el *gameplay*[8] contemplan soluciones no-violentas a los conflictos.
¿Contra quién o quiénes se ejerce la violencia? Fuerzas militares y policías de la ciudad de Columbia, eventualmente contra revolucionarios de Vox Populi.
¿Cuál es la justificación narrativa para ejercer la violencia? Los pobladores de Columbia quieren linchar a Booker, ya que consideran que es un falso profeta que busca destruir su sociedad.
¿Se ejerce la violencia contra algún grupo social en particular? Militares y fuerzas policíacas, presentadas, fenotípicamente, como personas blancas, caucásicas, racistas y fanáticas religiosas.
¿Existe algún tipo de consecuencias a los actos de violencia? Booker es reprochado y confrontado por la violencia que ha ejercido –dentro y fuera del tiempo narrativo-, muere sin poder retribuir sus faltas.

8 Gameplay: «[…] es el grado y la naturaleza de la interactividad que incluye el juego, es decir, cómo el jugador puede interactuar con el mundo del juego y cómo reacciona ese mundo del juego a las elecciones que hace el jugador» (Rouse, 2001).

Determinar el tema: El tema recurrente es el bautismo, como la creencia de que el mero acto de sumergirse en el agua purifica de las acciones del pasado. El final de la narrativa se opone a esa propuesta y señala que un bautismo no es suficiente para enmendar las faltas, hay faltas y atrocidades que no pueden ser olvidadas ni perdonadas.
Para poder ingresar en la ciudad, todos los viajeros se deben bautizar, en un intento de expiar su vida en «el mundo debajo». Si bien Booker participa del bautismo inicial de forma involuntaria, a lo largo de la trama DeWitt tendrá repeticiones de ese evento. Booker participó en 1890 del lado del gobierno en la masacre de Wounded Knee, y fue parte de grupos rompe huelgas en los 1900. En la conclusión, Elizabeth no perdona a Booker por los asesinatos cometidos y por haber vendido a su hija, es sumergido a manera de bautismo y muere ahogado.
La mayoría de los personajes principales cometieron alguna atrocidad en nombre de los valores de Estados Unidos de América –en eventos históricos reales, no ficcionales-, y creen que el bautismo –el integrarse en la hegemonía de los valores norteamericanos- en Columbia es suficiente para expiar sus faltas. La narrativa de *Bioshock Infinite* establece que el arrepentimiento y el adherirse a los valores políticos no es suficiente para borrar las afrentas de los protagonistas y por ende de Estados Unidos de América.

Determinar el motivo: Las figuras históricas y políticas representadas como deidades. Cuando Columbia está bajo el control de Zachkary Comstock se representan por medio obras monumentales a Benjamin Franklin, George Washington y Jefferson como figuras religiosas, y al mismo Comstock como un profeta.
Luego de la revolución de Vox Populi, por medio de afiches, murales y propaganda, se representa a Booker como un mártir, ideólogo y héroe de la revolución.
Tras el fracaso de la revolución de *Vox Populi,* Elizabeth es representada en los templos y recintos religiosos como el nuevo profeta de Columbia. Se establece a estos personajes [religiosos] por medio de una visión [narración] providencialista.
La ciudad en Columbia es en sí misma una representación de los valores norteamericanos, inicialmente como una idealización utópica, y conforme la trama progresa, como una fuente de horrores, genocidios, guerra, abusos y colonización.

Determinar el estilo: La mayoría de los elementos narrativos se presentan por medio de una anamorfosis, los diálogos de los peatones, cárteles y elementos ambientales que conforman el paisaje exteriorizan elementos contextuales para la historia de la ciudad, sus políticas, prejuicios y perspectivas.
La revelación del pasado de la ciudad, la relación de Booker con Zachary Comstock y los vínculos entre los mundos interiores de los personajes se hace por medio de una estructura epistolar, en la que mensajes de audio, cartas y diarios nos van proporcionando información para que podamos construir el relato global.
La propaganda política y religiosa que decora a la ciudad de Columbia recurre a representaciones de hipérboles, estereotipos étnicos y discurso de odio.

Postura: La postura central de la narrativa, en concordancia con sus temas, es que las atrocidades no pueden ser olvidadas ni perdonadas a pesar de lo aparentemente altruistas que puedan parecer las motivaciones. La postura es aplicada tanto a los protagonistas, antagonistas, la ciudad de Columbia y el excepcionalismo norteamericano. Se muestra al excepcionalismo, supremacismo blanco y los valores imperialistas de Estados Unidos de América como la fuente del horror. De igual forma, hay una crítica a la violencia que ha ejecutado Booker DeWitt a lo largo de su vida, en el ejército, en las fuerzas policiales y en los eventos del videojuego. A pesar de ser el protagonista, sus acciones se enmarcan como terribles y se le contextualiza como una forma de traidor de clase.
Ahora bien, en *Bioshock Infinite* se reproduce la narrativa hegemónica de las revoluciones fallidas:
«[En las narrativas ficcionales homogénicas] recurrente observar temas que abordan la insurrección de los marginados contra regímenes opresivos y explotadores, pero son raras las ocasiones en las que triunfe tal revolución, y en el caso de triunfar se muestra como una victoria pírrica que poco beneficia a la causa que detonó a la insurrección.» (Ponce, 2021)
De igual forma debemos mencionar que en la narrativa de *Bioshock Infinite* la violencia se presenta de una forma estetizada y dinámica. Las acciones de Booker si bien no se presentan como heroicas, se contextualizan como notables y emocionantes; lo mismo sucede con las habilidades de Elizabeth, las cuales son contextualizadas como extraordinarias y sorprendentes. El relato no es una apología a la violencia, pero sí la presenta de forma estatizada y desprovista de las consecuencias reales de la misma.

Determinar la perspectiva del relato a manera de conclusión:

Bioshock Infinite presenta una inversión de la representación de la otredad (Quijano, 2014; Smith, 2017) colocando a la blanquitud (Echeverría, 2010; Frankenberg, 1993; Morrison, 1992), los valores de nacionalismo, excepcionalismo, expansionismo y colonialismo norteamericanos como las fuentes de terror. Ahora bien, tales valores no son únicamente representados en la ciudad de Columbia, Booker DeWitt también es una representación del producto de esos valores. Tanto Booker DeWitt como Zachary Comstock cometieron atrocidades en nombre de los valores norteamericanos, y fueron partícipes en la prolongación de esos sistemas racistas y colonialistas. Si bien Comstock es una crítica a la faceta más notoria y conocida del racismo, colonialismo y excepcionalismo, Booker DeWitt es una crítica a quienes participan y se benefician de esos sistemas sociopolíticos. Booker a pesar de tener actos de altruismo y cierta consciencia de clase, toda su vida fue un ejecutor de los valores colonialistas. *Bioshock Infinite* postula que hay faltas que no se pueden remediar o perdonar, tanto en lo individual —

Booker vendiendo a su hija—, en lo colectivo —Booker y Comstock participando en la masacre de Wounded Knee—, en lo social —Columbia como una máquina de guerra para expandir las fronteras de Estados Unidos—, y en lo humano —la pasividad ante la maldad de otros—.

Bioshock Infinite propone un tajante «hay cosas que no pueden ser lavadas con un bautismo». A pesar de tener buenas intenciones, Booker DeWitt nunca encuentra la redención, mucho menos el perdón, a lo único que puede aspirar es a dejar de hacer daño, y la narrativa plantea que solo puede lograrlo, es muriendo. Lo mismo se plantea con la ciudad de Columbia, ni la revolución ni el cambio de liderazgo puede remediar todas las masacres realizadas en su nombre, no se le puede dar un uso ético del poder militar y tecnológico de la ciudad. Slavoj Zizek y Mark Fisher (Fisher, 2009) enuncian las sociedades capitalistas prefieren imaginar el fin del mundo antes que el fin del capitalismo. En *Bioshock Infinite* se plantea que el fin del mundo es la única forma de darle fin al capitalismo. *Bioshock Infinite* manifiesta que no hay redención o perdón dentro del colonialismo.

¿En verdad hay acciones individuales, colectivas y nacionales que no pueden ser perdonadas? Esa es una respuesta que solo podrían responder aquellas personas agraviadas por las faltas cometidas.

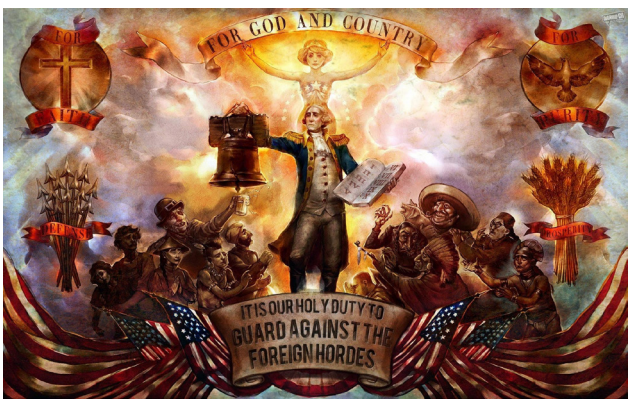

Imagen: 08 BioShock Infinite.png

Referencias bibliográficas

AARSETH, E. J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1st ed.). Baltimore, Maryland. US.: The Johns Hopkins University Press

ACUÑA MURIÑO, K. M., & PONCE DIAZ, R.. (2022). *Un viajero en tierras salvajes: La resignificación de la raza y la otredad en el filme Get out de Jordan Peele.* Ponencia. V Coloquio Narrativas FCCOM BUAP. México.

BENJAMIN, W. (2004). *El autor como productor.* México: Editorial Itaca.

BERGER, J. (1990). *Ways of Seeing*. United Kingdom: Penguin. BBC London.

BORDWELL, D. (1985). *Narration in the Fictional Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.

CAMPBELL, J. (2013). *El Héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito.* (Luisa Josefina Henández, Trans. XIV ed.). México: Fondo de Cultura Económica

CLIMATI, ANTONIO, MERLO, MARCO, & PROSPERI, FRANCESCO (Writers) & Antonio Climati (Director). (1988). Natura Contro. Italia: Dania Film.

CONRAD, J. (2013). *El corazón de las tinieblas* (Sergio Pitol, Trans. 2a. ed.). México: Penguin Random House Grupo Editorial.

CREELMAN, J. & ROSE, R. (Writers) & Merian C. C. & Ernst B. S. (Directors). (1933). King Kong. United States of America: RKO Radio Pictures.

DELEUZE, G. & GUATTARI, F. (2009). *Rizoma*. México: Fontamara.

DEODATO, RUGGERO (Writer) & Ruggero Deodato (Director). (1980). Holocausto Caníbal *Ruggero Deodato's Cannibal Holocaust*. Italia: F.D. Cinematografica.

ECHEVERRÍA, B. (2010). *Modernidad y Blanquitud*. Ciudad de México: Editorial Era.

ECO, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona Lumen.

FISHER, M. (2009). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Londres: O Books.

FOUCAULT, M. (2010). *Las palabras y las cosas: una arqueologia de las ciencias humanas.* (Elsa Cecilia Frost, Trans.). México: Siglo XXI Editores.

FRANKENBERG, R. (1993). *White Women, Race Matters: The Social Construction of Whiteness*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

FREUND, K. (Writer) & Nina Wilcox-Putnam, Richard Schayer, & John Balderston (Directors). (1932). The Mummy. United States of America: Universal Pictures.

González Vidal, J. C. & Ávila González, I. (2020). El Bautismo y su función en la producción de sentido en El Padrino, de Francis Ford Coppola *Cultura y Comunicación: Transdiciplinariedad Textual* (pp. 79-95). Morelia: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

González Vidal, J. C. & Ávila González, I. (2019). El texto: una noción problemática. *Revista Amauta, 17*(34), 17-26.

Griffith, D.W. (Writer) & Dixon Jr. Thomas (Director). (1915). The Birth of a Nation. United States of America: Epoch Producing Corporation.

Heidegger, M. (1996). *Being and Time: A Translation of Sein und Zeit*. Albany, N.Y. United States of America: State Universtiy of New York Press.

Lenzi, U. (Writer). (1972). Il paese del sesso selvaggio. Italia: Medusa Distribuzione.

Levine, K. (Writer) & Ken Levine (Director). (2013). *BioShock Infinite* [videojuego]. In Adrian Murphy (Producer), *BioShock*. Boston, Massachusetts: 2K.

Mattei, B. & Fragasso, C. (Writers) & Rosella Drudi & José María Cunillés (Directors). (1980). Apocalipsis Canibal. Italia y España: Beatris Film.

Means Coleman, R. R. (2011). *Horror Noire: blacks in american horror films from the 1980s to present*. New York and London: Routledge. Taylor & Francis Group.

Montes, A. (2017). El cuerpo otro y los monstruos. Imaginarios del miedo y la exclusión. *Amérique Latine Histoire et Mémoire*(34). doi:https://doi.org/10.4000/alhim.5767

Morrison, T. (1992). *Playing in the dark: Whiteness and the literary imagination*. Massachusetts: Harvard University Press.

Ojeda Labourdette, B. (2020). Literatura gótica como literatura de castillos. Recuperado de https://malditaberna.wordpress.com/2020/05/08/favorito-literatura-gotica-como-literatura-de-castillos/

Peele, J. (Writer). (2017). Get Out. In Jason Blum (Producer). Estados Unidos de América: Blumhouse Productions.

Piñedo, I. Ch. (1997). *Recreational Terror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*. New York: Suny Press.

PITOL, S. (2013). Invitación a la lectura. *Corazón de las Tinieblas*. México: Penguin Random House Grupo Editorial.

PONCE DÍAZ, R. (2017). El ser y estar ahí: Metempsicosis, Dasein, Erlebnis y videojuegos. In Tarik Torres (Ed.), *Estudios del abordaje multidisciplinario del arte* (Vol. 1, pp. 55-71). Guanajuato, México: Universidad de Guanajuato.

PONCE DÍAZ, R. (2020). *Espectador, caminante, actor y autor: La potencia de los videojuegos como formas de relatos ergódicos*. Paper presented at the Coloquio internacional: Nuevos acercamientos al arte cinematográfico., Querétaro, México.

PONCE DÍAZ, R. (2021). No es suficiente tomar el control de la máquina, tenemos que abandonar el tren: Análisis narratológico intratextual del discurso ideológico en Snowpiercer y su deconstrucción de la ciencia ficción occidental contemporánea. In Araceli Enríquez-Ovando & Edgar Ávila-González (Eds.), *Comunicación y discursos cotidianos*. Morelia, Michoacán: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

QUIJANO, A. (2014). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina *Cuestiones y horizontes : De la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder*. Buenos Aires: CLACSO.

ROUSE, R. (2001). *Game Design: Theory & Practice.* Plano, Texas: Word Ware.

SMITH, T. (2017). A decolonizar las metodologías. *Investigación y pueblos indígenas*. Santiago de Chile: LOM Ediciones.

SONTAG, S. (2004). *On Photography*. United States of America: Picador.

STOKER, B. & DEANE, H. (Writers) & Tod Browing & Karl Freund (Directors). (1931). Dracula. United States of America: Universal Pictures.

STRUGATSKIY, ARKADIY, STRUGATSKIY, BORIS, & TARKOVSKI, ANDREY (Writers) & Andrey Tarkovski (Director). (1979). Stalker. Unión Sovietica: Mosfilm.

TARKOVSKI, A. (2016). *Esculpir el Tiempo* (Miguel Bustos García, Trans.). México: Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM.

VILLORIO, L. (2007). *El concepto de ideología y otros ensayos*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica

YEPEZ, H. (2020). *Cómo Zizek des-cubre y re-cubre ideología*. Ensayo. Colabdecritica. México.

ZAVALA, L. (2006a). *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura* (Félix Suarez Ed. 3rd ed.). Toluca, Estado de México, México: Universidad Autónoma del Estado de México.

ZAVALA, L. (2006b). *Manual de análisis narrativo: literario, cinematografía intertextual*. Ciudad de México: Editorial Trillas.

ZAVALA, L. (2014). *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*. México: Trillas.

ŽIŽEK, S. (2009). *Primero como tragedia, después como farsa*. España: Ediciones Akal.

Panorama de investigación actual sobre la realidad virtual y sus implicaciones tecnológicas y socioculturales

Sandra Leticia Cuevas Torres
Universidad de Guadalajara, México
sandra.cuevastorres@gmail.com

José Luís Rangel Muñoz
Universidad de Guadalajara, México
jluis.rangel@academicos.udg.mx

Reynaldo Thompson López
Universidad de Guanajuato, México
thompson@ugto.mx

Introducción

La realidad virtual desde su posible aparición en la literatura de ciencia ficción como categoría conceptual ha generado controversia, desde el cuestionamiento filosófico al respecto de qué es la Realidad misma, y si acaso esta cualidad de virtualidad únicamente se refiere a aquello que también hemos definido como «digitalidad», deviniendo en todo aquello que se encuentra en potencia de ser realidad o realizable, este universo al que podemos acceder mediante computadoras, teléfonos celulares y demás dispositivos móviles e inteligentes que se encuentran disponibles actualmente en el mercado, a los que cada vez un mayor

porcentaje de la población puede recurrir debido a la reducción de su costo a causa de la gran oferta existente.

La realidad virtual se encuentra en constante cambio, construcción y expansión, creada y adaptada por seres humanos e inteligencias artificiales que han permitido, por poner un ejemplo, la migración del sistema educativo al espacio virtual en tiempos de pandemia, que, si bien ha sido complejo, también ha representado una oportunidad para aprovechar las herramientas que nos brinda la tecnología digital. Actualmente, se han generado cambios de paradigma en cuanto a las formas de tratar condiciones médicas, desde tratamientos de tipo terapéutico para personas con capacidades diferentes, hasta la visualización de órganos y su manipulación mediante herramientas virtuales. El universo de la realidad virtual comienza a establecer sus propios espacios, redes sociales, que implican dinámicas peculiares, proponiendo sus propios términos y trabajando sobre la legalidad y la justicia a la que deberían obedecer. Hay quienes se cuestionan si tendremos la capacidad de crear un espacio distinto al que vivimos en la realidad física o domesticaremos la realidad virtual a las conveniencias del capitalismo, hasta ahora el espacio virtual ha representado un espacio de cambios, de libertad, de creación y producción en todos los ámbitos en los que se desenvuelve el ser humano.

Llevando a cabo un rastreo de las investigaciones sobre realidad virtual, es posible identificar que en los últimos diez años la tendencia versa alrededor de temas recurrentes, los cuales hemos dividido en cuatro categorías que abordaremos de la siguiente manera:

La Imagen digital en la realidad virtual

1. Las prácticas virtuales digitales
2. La educación virtual
3. Los procesos mentales alrededor de la virtualidad

En primer lugar, planteamos «La imagen digital en la realidad virtual» debido a que esta es la primera que causa impacto a nivel visual en el usuario o en el espectador. Después observaremos Las prácticas virtuales digitales, pues estas

conllevan un proceso particular que será posible analizar, entre ellas podríamos identificar «La educación virtual», que debido a nuestro interés y a su extensión requiere de su propio apartado. Por último, y dada la complejidad que implica el tema, abordaremos «Los procesos mentales alrededor de la virtualidad».

A continuación, observaremos de qué manera se comporta **La imagen digital en la realidad virtual:**

> La imagen digital se define como toda aquella representación bidimensional que se produce a partir de una matriz numérica a través de coordenadas x, y, z, en un lenguaje binario conformado por unos y ceros. Un conjunto de píxeles que se obtienen por medio de dispositivos de entrada conversión analógica-digital como los escáneres y las cámaras digitales o directamente mediante programas informáticos, editores de mapas de bits y dibujo vectorial, como por ejemplo realizando dibujos con el ratón o tableta digitalizadora gráfica incluyendo el lápiz óptico, por otro lado, mediante un programa de renderización 3D a mapa de bits. De acuerdo con Manovich «Las imágenes sintéticas creadas por ordenador no son una representación inferior de nuestra realidad, sino una representación realista de una realidad diferente» (2005, p. 26).

Las investigaciones alrededor de la construcción y redefinición de la imagen a través de la virtualidad, ya sea desde la representación gráfica, en el diseño, la ilustración, la imagen fija o en movimiento, el cine o cualquier tipo de producción audiovisual, tienen como objetivo principal analizar el efecto de la imagen digital en el espectador, mediante metodologías que van desde la Semiótica o la Psicología Gestalt hasta el análisis del lenguaje cinematográfico entre otros, destacando que la movilización de la imagen al espacio virtual digital, ha traído consigo efectos que involucran al individuo como sujeto activo en la conformación de nuevas sociedades y nuevas formas de culturización en este espacio virtual digital, tales que se encuentran en fase de desarrollo, experimentación e investigación.

La producción de imagen se ha vuelto una necesidad básica para todos aquellos que pretenden impactar a un espectador, Herranz de la Casa, Caerols y Sidorenko-Bautista analizan el uso del formato multimedia con capacidad inmersiva a fin de delimitar su intencionalidad para concienciar, educar, entretener, informar o desarrollar estrategias de marketing, poniendo como referencia producciones audiovisuales creadas en empresas privadas, instituciones u organizaciones culturales, instituciones públicas, instituciones deportivas y ONG, accesibles mediante internet, principalmente en plataformas digitales tales como *YouTube*. «La realidad virtual y el vídeo 360º en la comunicación empresarial e institucional» (Herranz de la Casa, Caerols & Sidorenko-Bautista, 2019, pp.177-199) nos muestra el uso de esta tecnología en distintos rubros tanto públicos como privados, poniendo de manifiesto la creciente oferta de producciones audiovisuales que tapizan las pantallas de computadores y dispositivos móviles.

Haciendo evidente que vivimos en una sociedad donde los teléfonos inteligentes han cobrado un lugar protagonista en la vida de casi la mitad de la población mundial y en ellos se deposita la atención de millones de usuarios Herranz de la Casa, Caerols y Sidorenko-Bautista hacen un amplio análisis al respecto de los medios de difusión, consumo, generación de datos e información, evidenciando la evolución y relevancia de las redes sociales, destacando que hoy en día las producciones audiovisuales de tipo promocional o informativo no solo son creadas por empresas o instituciones, estas producciones también son generadas por los propios consumidores que han dejado de ser entes pasivos y se han convertido en prosumidores, esta última categoría conceptual se define como aquel consumidor de un producto o un servicio que al mismo tiempo participa en la producción del mismo.

No hay una tendencia o una estrategia clara en el uso de esta nueva narrativa de manera sostenida en el tiempo, pese a que sí hay ejemplos de organizaciones que apuestan por ello de manera reiterada, transformando sus experiencias y sumando nuevas propuestas. La incorporación de la realidad virtual en los procesos de comunicación interna y externa de las organizaciones, su desarrollo tecnológico, la demanda de nuevas propuestas y formatos por parte

de las audiencias, parecen ser factores determinantes para que, en el ámbito empresarial e institucional, sumen esta alternativa a su oferta de contenidos y vías de difusión.

En cuanto a la producción cinematográfica virtual se refiere, Bonilla y Galán-Fajardo analizan el reciente uso de las cámaras 360° para la realización de películas de realidad virtual , la manera en la que el cine ha establecido su propio lenguaje y cómo es que en fechas más recientes el cine de realidad virtual ha venido a desestabilizar el paradigma alrededor de la percepción e interpretación en los encuadres cinematográficos, tales que no existen en la producción y proyección del cine de realidad virtual , pues el usuario o espectador determina su propio punto de vista o enfoque.

En su artículo titulado «El cine sin encuadre: propuesta de escala de implicación narrativa en realidad virtual» Bonilla & Galán-Fajardo (2020, p. 13) nos permiten apreciar que los productores audiovisuales han encontrado nuevas posibilidades en la creación cinematográfica, cuestionando la perspectiva del espectador, si es posible lograr la total inmersión del espectador en la propuesta audiovisual, o si las posibilidades son tan amplias que el espectador termina por dispersar su atención por completo. Esta exploración alrededor del lenguaje cinematográfico expone la manera en la que las nuevas tecnologías de captura de imagen como lo son las cámaras 360° y su accesibilidad han llevado a la producción audiovisual a desarrollar nuevas técnicas, nuevas formas y nuevos lenguajes que se encuentran en proceso de adopción y entendimiento, tanto de productores, creadores, desarrolladores de realidad virtual como del público, usuarios o espectadores.

La realidad virtual y el cine tradicional tienen diferentes impactos en la implicación narrativa con el espectador. Teniendo en cuenta que la inmersión provista por los visores y la habilidad para determinar lo que se ve de manera acentuada, se especula que la mayor diferencia entre los resultados del MNEQ (*Measuring Narrative Engagement Questionnaire*) implementado por Bonilla y Galán-Fajardo será registrada entre la realidad virtual y la versión de cine tradicional o la versión para televisión. Pretendiendo hacer un estudio exploratorio secundario que ayude a profundizar en el conocimiento general relacionado

con el uso de la realidad virtual para la narración de historias ficcionales. Lo que pone en pausa la investigación nos da cuenta de la importancia de la percepción subjetiva de las distintas audiencias.

Otro rubro de la producción de imagen digital tiene la intención de informar o dar a conocer situaciones que se presentan en diferentes latitudes del mundo, el periodismo virtual digital resulta una de las formas en las que es posible acceder a datos que nos presentan una supuesta realidad global, Domínguez-Martín (2015, pp. 413-423), enfatiza la potencia del trabajo periodístico a través de dispositivos que permiten la inmersión de los usuarios o espectadores en ambientes de realidad virtual aunada con la interactividad que proporcionan los videojuegos con las mismas cualidades, poniendo al espectador dentro de una supuesta situación extrema de tal forma que puede experimentar la vivencia del mismo periodista o incluso ser el protagonista de la noticia. El periodismo inmersivo es una forma narrativa que busca la inmersión a través de técnicas interactivas y visuales consistentes en fomentar el rol activo del usuario en el relato y una experiencia sensorial de exploración del espacio.

Domínguez-Martín define las características narrativas de la retórica inmersiva digital a partir de las reflexiones teóricas y las investigaciones de distintos ámbitos, presentando una matriz conceptual que después será aplicada como una herramienta de evaluación y análisis de una muestra con carácter exploratorio. De acuerdo con la manera en la que el cerebro percibe esta inmersión y hace esta clase de diferenciación Domínguez-Martín nos presenta varios puntos que se deben cumplir para lograr la inmersión de los usuarios:

- Un marco único (la imagen ocupa toda la interfaz, sin compartimentaciones)
- Metáforas de un escenario;
- La sensación de movimiento en la escena, debido a la fluidez de la imagen (no por montaje de planos, más parecido a un plano secuencia);
- Tridimensionalidad;
- Detallismo de los objetos y personajes representados; preponderancia de la ocularización en primera persona

Si bien esta investigación no corresponde a un estudio cerebral especializado, es más bien en el estudio de las reacciones de los diferentes usuarios ante diferentes escenarios de realidad virtual, con características diferentes, que pretende lograr una mayor empatía respecto al conocimiento de situaciones sensibles, con noticias sobre la guerra, los refugiados, situaciones de secuestro entre otras.

Hemos podido observar en estos ejemplos que nos estamos enfrentando a dispositivos de construcción y visualización de imagen digital que responden y corresponden a necesidades y dinámicas distintas a las originarias, en un primer momento notamos la exposición del sentido de la vista a la imagen, pasando de ser espectadores a productores de imagen digital, con nuevas herramientas como celulares y cámaras de captura de imagen a 360º surge la necesidad de replantear el lenguaje de la imagen, el lenguaje mercadológico, cinematográfico y periodístico.

De acuerdo con el planteamiento anterior, cuáles o cómo son **Las prácticas virtuales digitales.** En corto tiempo nos hemos acostumbrado a la interfaz que nos presentan las pantallas de las computadoras, tabletas o dispositivos inteligentes a nuestro alcance:

> La moderna interfaz entre el hombre y el ordenador tiene una historia mucho más corta que la palabra impresa o el cine; pero no deja de tenerla. Los principios como la manipulación directa de los objetos en la pantalla, las ventanas que se solapan, la representación icónica y los menús dinámicos se fueron desarrollando poco a poco en escasas décadas de comienzos de los cincuenta a principios de los ochenta, [...] Desde entonces, se han convertido en las convenciones aceptadas para el uso del ordenador, y en un lenguaje cultural por derecho propio (Manovich, 2005, p. 122).

El universo virtual digital tiene menos de 100 años de existir, se encuentra en fase de exploración y construcción. Hemos ido migrando a tal territorio, pero aún hay muchas bases que sentar y mucha reflexión al respecto de las prácticas tanto en la realidad física, como en la realidad virtual.

A través de estas investigaciones será posible percatarnos de qué manera los usuarios interactúan mediante el internet, su nivel de inmersión en el universo virtual, la posibilidad que existe de llevar a cabo una etnografía virtual mediante las diferentes herramientas que nos proporcionan los sitios, las páginas y aplicaciones en la web, la construcción de una especie de filosofía digital en donde se cuestiona la ética digital a la cual se exponen los usuarios de manera constante, la forma en la que las tecnologías de Información y Comunicación han evolucionado mediante los dispositivos móviles inteligentes.

En el ámbito de la virtualidad, dado su creciente uso y popularidad, Galindo-Núñez (2019, pp. 1-18) establece que el propósito de su investigación es conocer, clasificar y entender las prácticas discursivas en el entorno digital sobre los derechos digitales para conocer los intereses, los actores, los discursos y los contextos que se abordan a través de una etnografía virtual. Comienza por explicar de manera breve el tránsito que han tenido los derechos humanos y su clasificación generacional, para comprender la relación entre derechos de cuarta generación y derechos digitales, para después evidenciar la pertinencia y extensión de los derechos humanos en la virtualidad, por último, presenta los resultados e identifica las principales prácticas encontradas en la etnografía virtual. El autor no es quien establece los derechos digitales, funge de manera informativa refiriéndonos a los sitios en donde podemos ahondar en materia de los derechos humanos digitales, también menciona cuentas de usuarios de internet, en su mayoría usuarios independientes, que sin ningún tipo de fin lucrativo llevan a cabo una difusión constante, lo que nos lleva a cuestionarnos dónde se encuentran los organismos institucionalizados en el mundo virtual y por qué no son ellos quienes están llevando a cabo estas campañas de difusión.

Como hemos podido ver, los derechos digitales hacen alusión a derechos fundamentales, los cuales se ven constreñidos en los entornos digitales y, siendo un tema con principios jurídicos, ponen en evidencia la transversalidad de los asuntos sociales, culturales, económicos y políticos. De manera que el planteamiento apunta a una propuesta eficiente, eficaz y que se apegue a los derechos humanos, pero a la vez que tome en cuenta los espacios desde donde se producen y reproducen las prácticas que atacan estos derechos.

Resulta importante entender que a través de las prácticas digitales se puede cuestionar y contribuir en una dinámica proactiva, de manera que sea posible proponer nuevas modalidades de entendimiento entre la tecnología y el desarrollo tecnológico, no solo frente al acceso o al uso de los medios, sino también frente a las nuevas desigualdades y formas de exclusión o desconexiones sociales.

Por otro lado, Rubio y Gértrudix (2016, pp. 1-24) manifiestan la generación de una taxonomía y un lenguaje científico que permita la clasificación de las cualidades de la realidad virtual, a partir de la literatura científica que ya existe al respecto, pues esto facilitará una mejor exposición y entendimiento de las posibilidades de dicha tecnología y su desarrollo en distintos ámbitos a largo plazo. A través del artículo podemos observar la evolución tanto del concepto como de la tecnología que implica la realidad virtual, como se introdujo a partir de literatura de ciencia ficción y como ha sido su desarrollo técnico, los usos que se le han brindado en distintos ámbitos y su creciente popularización al paso del tiempo. Evidenciando que «existe una diferencia fundamental entre apretar un botón de un mando para disparar a un personaje en un videojuego, con la distancia de una pantalla, a hacerlo con una pistola y unas gafas de realidad virtual (aunque sea un acto de ficción)» (Rubio y Gértrudix, 2016, pp. 1-24). Haciendo referencia a la manera en que se percibe, se experimenta o se vive la ficción y con ella la realidad virtual.

Es necesario plantear la inclusión de nuevos conceptos y figuras retóricas asociados a este tipo de tecnología, que faciliten la comprensión del lenguaje emergente que nace de la mano de la interacción y la comunicación con los entornos virtuales. Se observa una tendencia en la que cada área del conocimiento intenta profundizar en los requerimientos de comunicación específicos de su especialidad. Esto implica adaptar sus contenidos y sus dinámicas de comunicación a sus propias exigencias, lo que pone de relieve la necesidad de continuar explorando en los estudios sobre el lenguaje y la comunicación mediante las nuevas tecnologías.

Este relativamente nuevo medio, el internet y con él la virtualidad, requiere de consideraciones en cuanto a las posibles implicaciones de su devenir, pues

dado que nos estamos enfrentando a un nuevo universo, sería importante tener en cuenta si cabe la posibilidad de establecer nuevos paradigmas, someter el universo virtual a las reglas que ya hemos establecido en la realidad tangible o permitir el desarrollo libre de un nuevo espacio con sus propios términos y bajo sus propias condiciones.

Entre estas prácticas como anteriormente mencionamos encontramos **La educación virtual.** La educación siempre ha ido de la mano del continuo desarrollo tecnológico. Previo a las restricciones de convivencia a las que nos ha sometido la pandemia del COVID-19, la educación ya había comenzado su migración al espacio virtual digital, teniendo consecuencias evidentes en los individuos, en la sociedad y la cultura.

Desde la década de 1980, al incluir las computadoras al ámbito educativo, los profesionales docentes han buscado los métodos o las herramientas más adecuadas para promover el conocimiento:

> *As we have seen, the purchase and use of home computers and new media in the home was, until relatively recently, often for broadly educational reasons. Both optimistic cybercultural discourses and more cautious analyses of the effects of computers on everyday life share the view that digital technologies cannot be understood only at the local, domestic level but through their linking of individual use and global forces and relationships. So, if we take a concern with 'knowledge': on a local level the computer may invite comparisons with the human brain, while on the 'global' level a broader sense of information or networks is invoked to explain current economic and social transformation* (Lister, Dovey, Giddings, Grant, y Kelly, 2003, p. 258).

Desde la aparición de las TICS (Tecnologías de la información y la Comunicación) considerando entre ellas a la prensa, la radio y la televisión, hasta las computadoras y el internet, han sido incluidas en el ámbito educativo debido a su gran impacto y relevancia social y cultural. El uso de dispositivos móviles inteligentes ha acrecentado la inquietud de niños, jóvenes y adultos, que requieren de una competencia digital para la cual no siempre hay una guía particular, debido

a que la inclusión de estos dispositivos a la vida cotidiana se llevó a cabo de manera intuitiva, pues fue a partir de la creación de la necesidad de la comunicación celular y la creciente demanda y oferta de estos dispositivos que los fuimos adquiriendo y acercando a los miembros más pequeños de la familia, haciendo necesaria una Tecnoeducación y con ella el desarrollo de una Didáctica Virtual. Ahora escuchamos hablar del *Mobile Learning*, donde no solo nosotros aprendemos a usar las máquinas, también las máquinas aprenden sobre el comportamiento humano.

En el artículo escrito por Aznar Díaz, Romero Rodríguez y Rodríguez García (2018, pp. 256-274) podemos observar mediante gráficas obtenidas en bases de datos, la forma en la que la tecnología móvil ha facilitado y acercado el uso de la realidad virtual en la educación, su popularización debido a la universalización de los smartphones y el abaratamiento de los visores de realidad virtual. «La tecnología móvil de realidad virtual en educación: una revisión del estado de la literatura científica en España», hace una revisión estadística acerca de la accesibilidad de contenidos científicos educativos en realidad virtual a través de dispositivos móviles, evidenciando la facilidad con la que la población en España puede acceder a esta tecnología, teniendo un crecimiento exponencial a partir del año 2015. De tal manera se ha determinado un creciente interés por la investigación de la realidad virtual a partir del año 2015, siendo artículos de revista la mayor parte de los documentos publicados, constatando el auge en la investigación y el uso de la realidad virtual en diferentes niveles y ámbitos educativos.

Aznar Díaz, Romero Rodríguez y Rodríguez García nos muestran la ascendente producción tanto de investigaciones como de contenido relacionado con la realidad virtual , lo fácil que es acceder a esta tecnología desde cualquier computadora con internet, ya sea que se prefiera una experiencia no inmersiva, llevando a cabo recorridos a lugares o museos mediante la pantalla y el ratón del ordenador; o inmersiva sin hacer mayor inversión de tiempo ni dinero más que descargando una plantilla para construir tu visor de realidad virtual de cartón.

A nivel universitario el uso de la realidad virtual como un método de aprendizaje basado en la experiencia, Flores Cruz, Camarena Gallardo y Avalos Villarreal

(2014, pp. 1-10) enfatizan las cualidades en la prevención de accidentes mientras los estudiantes a nivel ingeniería experimentan con la energía eléctrica, mediante representaciones tridimensionales multisensoriales, facilitando la toma de decisiones y desarrollando su destreza con mayor seguridad, aseguran «La realidad virtual, una tecnología innovadora aplicable al proceso de enseñanza de los estudiantes de ingeniería» promueven el uso de la realidad virtual en espacios universitarios especialmente dirigiéndose a estudiantes de ingeniería, quienes requieren de una experimentación constante y segura en espacios virtuales, lo cual potencializa su conocimiento y una mejor toma de decisiones al ejercer su carrera.

La convergencia de tecnología en las TICs ha favorecido que los costos relacionados con la implementación de sistemas basados en realidad virtual disminuyan, y ha abierto la posibilidad de que cada vez más centros educativos la incorporen mediante equipos de cómputo más potentes y de mayor rendimiento. La realidad virtual tiene aplicación en la enseñanza de la ingeniería, permitiendo involucrar a los estudiantes en situaciones muy parecidas a la realidad, pero sin los riesgos que esta podría representar.

En esta pesquisa será necesario tener presentes los obstáculos didácticos y la convergencia tecnológica que va desde la visualización, el hardware, los sistemas de comunicación, los equipos de adquisición de información y los accesorios complementarios, la inversión tanto de recursos económicos como de recursos humanos, teniendo como objetivo la inmersión y la interacción en las nuevas formas de aprendizaje alrededor de la realidad virtual.

En la educación se debe tener en consideración tanto al docente como al dicente, cada uno con cualidades particulares, pero con el objetivo en común de lograr un aprendizaje, López Belmonte *et al* (2019, pp. 1-15) proponen que hace falta mayor conocimiento de la tecnología por parte de los docentes para poder desarrollar una competencia digital que les permita efectuar un proceso de enseñanza aprendizaje mediante nuevas tecnologías tales como la realidad virtual, que a fechas recientes ha cobrado popularidad.

En el artículo de López Belmonte *et al*, nos presentan una introducción donde se muestra la problemática al respecto de la aparición y la rápida inclusión de

las nuevas tecnologías en la vida cotidiana, desde los objetivos de la investigación que plantean llevar a cabo encuestas para determinar el nivel de competencia tecnológica de los alumnos mediante un método cuantitativo transversal a través de un diseño de tipo descriptivo y correlacional, la muestra es de 169 docentes pertenecientes a la educación superior, finalmente los resultados son concluyentes al decir que los alumnos la mayoría de las veces tienen mayor competencia tecnológica que los docentes. Los nuevos paradigmas tecnoeducativos de la sociedad de la información requieren que el docente disponga de un determinado nivel de competencia digital, para poder llevar a cabo con eficacia, diversas acciones formativas desde una perspectiva innovadora, fundamentada en la utilización de herramientas y metodologías emergentes que se han ido incorporando paulatinamente a los espacios educativos como consecuencia de los avances tecnológicos e investigaciones que demuestran su validez y relevancia en estos ámbitos.

Es de llamar nuestra atención la preocupación por parte de López Belmonte *et al* ante el hecho de que los docentes no se encuentren actualizados en temas de tecnología, todo dependerá del tipo de conocimiento que se desea adquirir por parte de los estudiantes, habría que preponderar el conocimiento y experiencia de los docentes por encima del artilugio y el entretenimiento que proveen las nuevas tecnologías. La prospectiva que surge de esta investigación se fundamenta en la necesidad de revisar e incorporar a los programas formativos contenidos más relacionados con la tecnología educativa y su uso eficiente en la población escolar, con la intención de mejorar la calidad educativa actual y contribuir a efectuar una praxis docente propia de una época digital.

Las tesis expuestas alrededor del uso de la realidad virtual en la educación ilustran la amplitud de las posibilidades que plantea esta tecnología, la mayoría de las veces desde un acercamiento positivista, que nos permite observar los beneficios y las virtudes de esta tecnología.

Después de los planteamientos y observaciones a los que la realidad virtual nos desplaza, qué es lo que sucede en cuanto a **Los procesos mentales alrededor de la virtualidad.** El pensamiento, como proceso cognitivo, reflexivo

abstracto, representa un acto complejo, no implica únicamente nuestras capacidades físicas o biológicas.

> El pensamiento es intelectual, colectivo, sentimental y material. La sociedad piensa en la realidad: la realidad es la sociedad; y viceversa. El conocimiento crea lo desconocido para conocerse a sí mismo. La modernidad dicotomiza a la sociedad y separa al conocimiento de la realidad. En esta separación abre un hueco de sinsentido en medio. Se intenta tapar el hueco con cantidades de cosas y paradójicamente el hueco se agranda… (Fernández, 2004, p. 9).

Los estudios e investigaciones alrededor del cerebro como órgano que rige el pensamiento y la psique humana han resultado un gran desafío, pues aún en estos tiempos de desarrollo de alta tecnología seguimos descubriendo las incalculables capacidades del cerebro mismo, las herramientas de la realidad virtual han facilitado algunos de estos procesos.

Según Jonathan Raúl *et al* (2019, pp. 98-107) existen aplicaciones clínicas, médicas y terapéuticas en las que se ha comprobado la efectividad del uso de la realidad virtual, al igual que la generación de neuronavegaciones mediante softwares de creación de imágenes en 3D que permiten el diagnóstico y el tratamiento terapéutico en cuestiones relacionadas con el cerebro. Su artículo titulado «La realidad virtual como herramienta en el proceso de aprendizaje del cerebro» (Raúl *et al*, 2019, pp. 98-107) nos acerca a distintos estudios médicos alrededor del cerebro humano mediante el uso de la realidad virtual en terapias de tipo psicológicas y psiquiátricas, entre otras, desde el punto de vista del paciente, así como desde el punto de vista del médico, proponiendo la producción de neuronavegaciones que permitan un mejor estudio y entendimiento de los procesos y del funcionamiento del cerebro humano.

La realidad virtual es una valiosa herramienta en el estudio del cerebro humano llevado a cabo a través de la neurocirugía, la asistencia de nuevas imágenes, las técnicas que permitan una identificación más precisa y la ubicación de objetivos que hacen que el aprendizaje mejore y se logre mitigar ostensiblemente el

tiempo destinado al estudio para el desempeño y conocimientos de las partes que conforman el cerebro humano. Los entornos virtuales parecen proporcionar diversas ventajas en el proceso de aprendizaje, buen desempeño en sus áreas de estudio, tanto como en actividades motoras (psicomotricidad), como en el tratamiento psicológico, incluso del uso de videojuegos de realidad virtual en diferentes áreas de la salud.

Algunos de los usos terapéuticos más novedosos de la realidad virtual son: el tratamiento del dolor, como una alternativa a la anestesia durante intervenciones quirúrgicas dolorosas; el manejo de miedos y fobias, creando nuevas realidades o exponiendo al paciente gradualmente y de forma controlada y segura a sus miedos; en fisioterapia, ayudando a la reanimación física y cognitiva de las personas; solo por nombrar algunos ejemplos de este tipo de experimentaciones.

La «realidad virtual ofrece opciones interesantes en la evaluación neuropsicológica de muchos procesos cognitivos» (Climent *et al*, 2014, p. 58). Particularmente los procesos que involucran las «funciones ejecutivas», relacionadas con la corteza prefrontal cerebral, encargada de que nuestra conducta sea eficaz, creativa y adaptada socialmente. A lo largo de su texto, Climent *et al*, nos presentan lo que en teoría implican los procesos cognitivos relacionados con la corteza prefrontal, la dificultad que ha representado el estudio y la correcta categorización de los procesos, debido a que es necesario llevar a cabo pruebas fuera de los laboratorios exponiendo a los pacientes a distintos estímulos, lo que representa una dificultad, un gasto y movilización de recursos tanto materiales como humanos, finalmente nos presentan la manera en la que llevar a cabo pruebas en realidad virtual ha permitido una ecología de los recursos eficientando los procesos de evaluación.

Para que sea posible que la realidad virtual se convierta en poco tiempo en una herramienta dominante en el área médica, son necesarios los continuos avances en las tecnologías subyacentes y la reducción de costes en el hardware del sistema. Se espera que propuestas como las de Climent *et al*, permitan un entorno evaluativo cercano a las actividades de la vida diaria del paciente y pueda cubrir, al menos en parte, la carencia de validez ecológica y de generali-

zación de resultados existente en las pruebas de evaluación del funcionamiento ejecutivo normal y patológico que existen hasta la fecha.

Después de haber leído y analizado numerosos textos e investigaciones que proponen la realidad virtual como una tecnología con amplias posibilidades, estas son nuestras conclusiones preliminares sobre las **Implicaciones tecnológicas y socioculturales de la realidad virtual:**

Las anteriores investigaciones nos permiten observar que la experiencia de realidad virtual puede llegar a sentirse como una experiencia real, en el estudio que hacen Climent *et al* para poder evaluar los procesos cognitivos cerebrales será importante tener en cuenta que el cerebro percibe estos estímulos de una manera muy semejante a la realidad tangible, esta posibilidad podría considerarse un riesgo, lo que da pauta a imaginar que han sido estos factores precisamente los que han limitado la experimentación, el desarrollo, la oferta y la exposición a las experiencias de realidad virtual .

> La virtualidad no sólo es un problema tecnológico, es un problema constitutivo de la construcción misma de lo humano: para desarrollarse como especie el homo no ha cesado de virtualizar, es decir, su constitución de organismo vivo perecedero solo pudo convertirse en conciencia de sí como mortal por su capacidad virtualizante (Parra, 2016, pp. 259-285).

El hombre ha habitado lo virtual mucho antes de los desarrollos tecnológicos de la era digital, solo que nuestro campo perceptivo nunca, hasta ahora, había estado tan estimulado por experiencias directas de mundo sin requerimientos de filtros conscientes. Cada uno de los artículos consultados para la escritura de este artículo ha brindado nuevas perspectivas desde distintos campos de especialidad, considerando que la realidad virtual es una tecnología relativamente reciente, se pretende explorar escenarios de posibilidad en un futuro cercano, haciendo uso de herramientas prospectivas que nos brinden un panorama que ya se ha planteado desde la ciencia ficción.

Desde la literatura de ciencia ficción, el arte, el diseño y los estudios visuales se posibilita la concreción del concepto de realidad virtual como una tecnolo-

gía que implica a distintos niveles y desde distintos ámbitos a la sociedad y a la cultura.

Referencias bibliográficas

AZNAR DÍAZ, I., ROMERO RODRÍGUEZ, J.M., Y RODRÍGUEZ GARCÍA, A.M. (2018). La tecnología móvil de Realidad Virtual en educación: una revisión del estado de la literatura científica en España. EDMETIC, *Revista de Educación Mediática y TIC*, 7 (1), 256-274, doi: https://doi.org/10.21071/edmetic.v7i1.10139

BAUDRILLARD, J. (1996). *El crimen Perfecto*. Editorial Anagrama. Barcelona, España.

BONILLA, D., Y GALÁN FAJARDO, H. (2020). El cine sin encuadre: propuesta de escala de implicación narrativa en realidad virtual. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social «Disertaciones»*, 13 (2), [fecha de consulta 13 de febrero de 2021]. Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5115/511563779013

CLIMENT MARTÍNEZ, G., LUNA LARIO, P., BOMBÍN GONZÁLEZ, I., CIFUENTES RODRÍGUEZ, A., TIRAPU USTÁRROZ, J., Y DÍAZ ORUETA, U. (2014). Evaluación neuropsicológica de las funciones ejecutivas mediante realidad virtual. *Rev Neurol* 2014; 58: 465-75.

DEBORD, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Revista Observaciones Filosóficas.

DOMÍNGUEZ MARTÍN, E. (2015). Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. Profesional De La Información, 24(4), 413-423. https://doi.org/10.3145/epi.2015.jul.08

FERNÁNDEZ CHRISTLIEB, P. (2011) *Lo que se siente pensar*, Taurus. México. p. 8

FLORES CRUZ, J. A., CAMARENA GALLARDO, P., Y AVALOS VILLARREAL, E. (2014). La realidad virtual, una tecnología innovadora aplicable al proceso de enseñanza de los estudiantes de ingeniería. Apertura, 6 (2),1-10. [fecha de consulta 13 de febrero de 2021]. ISSN: 1665-6180. Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=688/68835725008

FOLMAN, A. (dir.) (2013). *El congreso* [película]. Pandora Filmproduktion.

GALINDO NÚÑEZ, A. C. (2019). Derechos digitales: una aproximación a las prácticas discursivas en internet desde la etnografía virtual. Paakat: *Revista de Tecnología y Sociedad*, (16),1-18. [fecha de consulta 20 de febrero de 2021]. Recuperado de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4990/499063310005

HANCOCK, T., Y BEZOLD, C. (1994). Possible futures, preferable futures. *The Healthcare Forum journal*. 37. 23-9.

HERRANZ DE LA CASA, J. M., CAEROLS M., R., Y SIDORENKO BAUTISTA, P. (2019). La realidad virtual y el vídeo 360º en la comunicación empresarial e institucional. *Revista de Comunicación*, 18 (2), 177-199. https://dx.doi.org/10.26441/rc18.2-2019-a9

LANIER, J. (1992). Virtual Reality: The Promise of the Future. Interactive Learning International, 8 (4), 275-79.

LEM, S. (2014). *El congreso de futurología* (Kandel, M. trad.). Alianza Editorial (Original publicado en 1971).

LISTER, M., DOVEY, J., GIDDINGS, S., GRANT, I., Y KELLY, K. (2003). New Media: a critical introduction. Routledge. USA, Canada. p. 258

LÓPEZ BELMONTE, J., POZO SÁNCHEZ, S., MORALES CEVALLOS, M. B. & LÓPEZ MENESES, E. (2019). Competencia digital de futuros docentes para efectuar un proceso de enseñanza y aprendizaje mediante realidad virtual. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa,* (67), 1-15. https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1327

MANOVICH, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Ediciones Paidós. España. p. 122

RUBIO TAMAYO, J. L., Y GÉRTRUDIX BARRIO, M. (2016). Realidad Virtual (HMD) e Interacción desde la Perspectiva de la Construcción Narrativa y la Comunicación: Propuesta Taxonómica Icono 14, volumen 14 (2), pp. 1-24. doi: 10.7195/ri14.v24i2.965

RAÚL, J., BECERRA, J., PEÑALOZA-TARAZONA, M., CHACÓN, G., BERMUDEZ, V., AÑEZ, R., Y RODRÍGUEZ, J. (2019). La realidad virtual como herramienta en el proceso de aprendizaje del cerebro Resumen Virtual reality as a tool in the brain learning process. Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica. 28. 98-107.

RYAN, M. L. (2001). *La Narración como Realidad Virtual*. (Fernández Soto María, ed.) Barcelona: Paidós.

Llegar a Fuenteovejuna: una reflexión deleuziana sobre la ironía como gesto de legitimación de la revuelta, en el trabajo de colectivo Lxs de Abajo

Said Antonio Soberanes Benítez
Universidad Autónoma de Aguascalientes, México
said.soberanes@edu.uaa.mx

Ximena Gómez Goyzueta
Universidad Autónoma de Aguascalientes, México
ximena.gomez@edu.uaa.mx

No somos las violadas de estos pueblos,
no somos las asesinadas,
somos las que sobrevivieron.
Mujeres con memoria
con nuestras rabias y dolores
que junto a nuestras hermanas
seremos metralleta.

Colectivo Lxs de Abajo 2020

Colectivo *Lxs de Abajo* es una agrupación de Teatro Comunitario, que se crea en 2016 en la colonia semiurbana de la ciudad de León, San Juan de Abajo[1], con el apoyo del proyecto Ruelas, programa para la creación de Teatro Comunitario por parte del Festival Internacional Cervantino, por niños, niñas, jóvenes y adultxs de la misma colonia, quienes han permanecido más allá del tiempo de duración del proyecto institucional, pasando de los tres meses planeados por el FIC a cinco años.

El Colectivo[2] cuenta a la fecha con siete montajes escénicos financiados por diferentes instituciones (*La ciudad*, *¿Hace cuánto que no ves una abeja?*, *Cómo llegar a Fuenteovejuna*, *Quinces*, *Presente… No nos llamen futuro*, la *Hechizoteca y* la *Conquista del Pan*), así como un festival (Festival *Lxs Diablxs*); además ha logrado fortalecer una casa cultural, *Casa Abajo*, en su cuarta sede, donde se ofrecen talleres y opera una pizzería de leña construida por el Colectivo como parte de las actividades de este proyecto comunitario.

Su tercera obra, *Cómo llegar a Fuenteovejuna* (2018), consiste en habitar la obra de Lope de Vega *Fuenteovejuna* (1617) por parte de las juventudes de San Juan de Abajo, y es construida como una reconstrucción histórica que lleva, a quienes asisten a la obra, por un recorrido en siete diferentes estancias de un espacio público, en una reflexión local sobre el desacuerdo ante la ley. Con ello, el acontecimiento teatral puede observarse, es nuestra propuesta de lectura, como una articulación racional de los atropellos cotidianos que experimentan quienes integran la agrupación y son parte de la comunidad de San Juan de Abajo, en su relación con el Estado.

Además, la obra que estudiamos fue presentada en octubre de 2018, en la ciudad de Guanajuato, durante el Festival Internacional Cervantino 2018, con

1 La población de la colonia ha crecido significativamente desde comienzos del siglo XXI y se compone sobre todo de albañiles y trabajadores de la construcción.

2 La coordinación artística de Colectivo Lxs de Abajo la componen, para esta realización escénica, Abraham Servín Rodríguez, Adriana Rodríguez, Ana Gabriela Olmos Blanca, Ana Guadalupe Ruiz Mejía, Ángel Daniel Basaldua González, Ángeles Mejía, Antonio Arredondo «Furcio», Brayan Zavala Villalobos, Daniel Vega Ibarra «Cuts», Fernanda Guadalupe Escobedo, Jaime Servín, Jaime Servín Rodríguez, Jonathan Arredondo, Gabriela Montserrat González, Coco Hernández Martínez, María Soledad Escobedo, Miguel Field Cerna, Miriam Servín Rodríguez, Paola Martínez Guerra, Ulises Mireles, Yuliana Escobedo Hernández, Sara Pinedo, Cuauhtémoc Vázquez, Dinorah Medina, Viridiana Gómez, Cristian Aravena, Brian Smith Hudson y Diana Echaury.

el título completo de «Cómo llegar a Fuenteovejuna, laboratorio de creación con herramientas del teatro del oprimido a partir del texto de Lope de Vega, Fuenteovejuna» (Secretaría de Cultura, 2018, p. 2).

Los medios que utiliza el Colectivo para esta reconstrucción escénica provienen de la poética y estética del teatro del oprimido, del uso de la fiesta como dispositivo de carnavalización, los cuales se activan a través de las coordenadas espacio-temporales de las tradiciones populares más importantes de la región: la celebración del día de la Santa Cruz, día del albañil, el 3 de mayo, y el torito Huitzil de Duarte (pueblo guanajuatense que ahora es zona conurbada de León, Guanajuato), práctica común de los días de carnaval previos al miércoles de ceniza, que abre, para los católicos, la cuaresma. A partir de esto, propondremos una estructura de tres discursos que llamaremos *irónicos*, con los que la obra habilita la reflexión acerca de la protesta para elaborar un discurso propio acerca de la revuelta. Con ello, la obra permitía, a quienes observábamos, vivir la anécdota sin distancia, entrando y saliendo con fluidez del suceso escénico.[3]

En su página web, *Colectivo Lxs de Abajo* describe el montaje como (2020, s/n):

> Fuenteovejuna no es solo un lugar. Es un posicionamiento, el de reconocernos y retomar nuestros espacios. Volver a la lengua primera: el cuerpo. Retornar a la escena primera: el carnaval. Con estas premisas imaginamos nuestra Fuenteovejuna. Una calle, una plaza que se llena de la tradición popular, de nuestra latinoamericanidad, de mezcla entre opresión y algarabía, que en ciertos momentos se trastoca a rebeldía, contraponiéndose a aquellos que han pasado sobre ella, que la han tomado a la fuerza intentando mutilar su dignidad.

3 Uno de los autores de este artículo estuvo presente en la representación de Cómo llegar a Fuenteovejuna. Así, para explicar esta recepción, en buena medida, nos hemos basado en la reconstrucción del tránsito que experimenta el espectador a partir del registro de video obtenido el 30 de noviembre de 2019, que fue cuando el Colectivo Lxs de Abajo presentó la obra en la 40 Muestra Nacional de Teatro, en la ciudad de Colima.

Si bien el argumento general de la obra se asemeja a la construida por Lope de Vega, las diferencias de acomodo de la trama que propone el Colectivo permiten reconocer una construcción poética autónoma, que merece ser estudiada en su particularidad como caso.

La hipótesis estética que expondremos es que Colectivo *Lxs de Abajo*, en su montaje de *Cómo llegar a Fuenteovejuna,* reorganiza el argumento de Lope de Vega para situar al espectador en tres momentos irónicos dentro de la vida de un pueblo y su relación con la Ley; de modo tal que el público, convertido en espect-actores/espect-actrices, pueda decidir si aceptar o rechazar la revuelta.

La lectura que haremos sobre la obra se sustenta en las herramientas del teatro del oprimido que describe Augusto Boal (2001, 2018), las elucubraciones de Deleuze (2001) sobre el concepto de Ley como norma natural, y la respuesta del sadismo y del masoquismo como formas singulares de comprender y responder a ese concepto de la Ley; de las delimitaciones conceptuales de Kierkegaard (2000) sobre la forma discursiva de la ironía como enunciado, y busca contribuir a la reflexión que despliega performativamente la agrupación respecto a su propia resistencia social. Con apoyo del registro videográfico realizado durante la Muestra Nacional de Teatro, se realizará una descripción de la obra. Asimismo, se compararon las diferencias de acomodo y narrativas entre la obra del Colectivo y lo que observamos en el texto de Lope de Vega, para dar cuenta de la forma creativa de *Cómo llegar a Fuenteovejuna* y su realización escénica.

Sobre los conceptos utilizados

En las siguientes líneas, reflexionaremos sobre el uso de las herramientas de la táctica escénica conocida como teatro del oprimido (últimamente denominado como teatro de las personas oprimidas), desde los discurrires que construyen García Canclini (1977) y Augusto Boal (2001, 2018); de los conceptos de ley y de ironía, los cuales comprenderemos de acuerdo a la reflexión que sigue Deleuze en su libro *Lo frío y lo cruel* (2001), y en las delimitaciones sobre el concepto de ironía que realiza Kierkegaard, en su libro sobre la ironía (2000). Ya en el análisis, comenzaremos repensando cómo se presenta la Ley, después le daremos su turno a la presencia de la ironía y luego veremos cómo se construye un gesto de

posicionamiento irónico ante la Ley, que es expresado, según Deleuze, literariamente, en la idea del sadismo y masoquismo como síntomas de la desviación respecto de la Ley[4].

El teatro del oprimido

> En el teatro latinoamericano, a partir de lo que fue llamado el Nuevo Teatro Popular, surgido a partir de los movimientos revolucionarios de los años 60 y 70, han aparecido diferentes estrategias que le dan al pueblo latinoamericano un lugar en el espacio escénico, para expresar y desarrollar una voz adecuada a su situación socioeconómica. García Canclini observa varias estrategias en las prácticas teatrales latinoamericanas que se adecuan de acuerdo con las necesidades propias de estos distintos procesos socioeconómicos (García, 1977, pp. 213-227):

1. La técnica dramatúrgica de trabajo con esquemas de conflictos adecuados a las necesidades sociopolíticas precisas, a través de la improvisación, con la cual reconocer 'las fuerzas en pugna' en los casos políticos concretos —usada por el Teatro de Experimentación de Cali, en Colombia
2. La recolecta de información de una comunidad o un barrio, para que, en un segundo momento, se constituya una obra con roles asignados sobre la relación de los problemas barriales con los problemas nacionales —que observa en el Grupo Octubre, en Argentina;
3. Las técnicas de diagramación de los modelos de teatro periodístico y teatro invisible, en el teatro del oprimido de Augusto Boal de 1960 a 1973, donde se crean acciones que intervengan directamente en la vida cotidiana —ya sea en notas periodísticas o de incógnito—, con la intención de hacer visible lo inestable de la normalidad impuesta y cuestionar el discurso hegemónico en montajes escénicos;

4 Es Deleuze el que señala que lo que es considerado en la clínica como una desviación sexual sintomatológica, debe ser comprendido como una interpretación literaria del desacuerdo político con la Ley.

4. La alfabetización del lenguaje corporal, en el teatro del oprimido de Boal de 1973 a 1977, donde se explora la elaboración de una gramática y una semántica corporal propia —por medio de ejercicios y pequeños montajes—, con la gente practicante, que le permita debatir su realidad desde sus experiencias corporales.

Si bien, estas experiencias tienen, cada una, un valor significativo en la paulatina aparición de una corriente discursiva que es denominada actualmente *teatro comunitario,* para el presente estudio nos interesa situar claramente el trabajo que comienza Augusto Boal con su teatro del oprimido. El teatro del oprimido es un conjunto de estrategias corporales, escénicas y políticas, con las cuales se hace uso del teatro y el espacio escénico por parte de poblaciones o comunidades oprimidas por el sistema político vigente para provocar su organización y emancipación; estas propuestas se deben al director, pedagogo y dramaturgo brasileño Augusto Boal (2018), y su diálogo con el teatro épico de Bertolt Brecht y la pedagogía del oprimido de Paulo Freire.

Algunas de las estrategias que observaremos dentro de la obra en cuestión para este trabajo serían el uso de un personaje-sujeto, es decir, cuyas acciones escénicas están motivadas socialmente y no estéticamente (Boal 2018, pp. 206-212); la barrialización de los clásicos, donde ante las acciones descritas en el texto original, estas se trabajan para ser asimiladas por una población; la aparición de la figura del espectador como personas del público que operan dentro de la acción escénica, ya sea como intérpretes, ya como actores/actrices comodín: una persona que, ante las acciones propuestas por la dramaturgia, ofrece una forma de realizar la acción que le resulte más coherente, justa, apropiada para su presente (Boal, 2018, pp. 76-111). Estas estrategias lúdicas para usar el espacio público, creando conciencia y debate serán los instrumentos principales con los que *Colectivo Lxs de Abajo* organizó y trabajó el montaje *Como llegar a Fuenteovejuna,* modificando y adecuando el texto de *Fuenteovejuna* para debatirlo públicamente.

Sobre el Bien como Ley Natural

Tomamos como referencia el trabajo de Deleuze, pues nos permite observar las consecuencias racionales de la afirmación freudiana sobre la Ley en la composición psíquica interna del imperativo categórico de Kant en la vida humana. Deleuze reconoce que, históricamente, dentro de las políticas capitalistas que figuran un inconsciente humano, se ha construido racionalmente una subjetividad humana que acata sin dilación las exigencias de la autoridad, en la afirmación de que la Ley es la forma natural del bien, que nada sale de la norma de la Ley, porque ella es el destino manifiesto de la existencia del Sujeto.

Dicha afirmación se constituye en el discurso freudiano de este modo: tenemos, de acuerdo con el psicoanálisis, tres lugares psíquicos que constituyen al sujeto: Ello/Yo/Superyó. En el continuo conflicto del Ello, están aquellas mociones libidinales incontenibles que surgen del cuerpo vivo; en el Superyó, yace la forma ideal que el cuerpo se impone a sí mismo; el *yo* tiene como función conciliar entre sí las exigencias de las instancias a las que sirve, y el superyó funciona como arquetipo de esta función. «Este superyó es el subrogado tanto del ello como del mundo exterior» (Freud, 1992, p. 172), es una instancia moral que le permite al *yo* evaluar su actuar con un criterio. Nace cuando los objetos de las mociones libidinales del ello (los padres) fueron introyectados en el yo, desexualizando su vínculo y desviando las metas sexuales directas (superar el Complejo de Edipo), el superyó conserva el carácter esencial de las personas introyectadas (poder, severidad, vigilancia, castigo). La severidad del superyó se acrecienta con la desmezcla de pulsiones de la introyección y así se vuelve cruel y duro contra el yo. «El imperativo de Kant es la herencia directa del complejo de Edipo» (Freud, 1992, p. 172).

La forma de la Ley ya está constituida en la forma del pensamiento como un anhelo cruel y duro contra sí mismo, la cual se explica en el imperativo kantiano con la consigna: actúa de modo tal que tu actuar pudiese ser Ley Natural. El superyó se constituye como el Bien supremo que tiene la forma de la Ley. «El propio Kant dice que la novedad de su método reside en que la ley no depende ya del Bien sino que, por el contrario, el Bien depende de la ley» (Deleuze, 2001, p. 86). **Cumplir con la Ley es poder ser el Yo que se anhela llegar a ser. La Ley es**

la forma del bien último. Salir de la Ley es naturalmente imposible.[5] El superyó tiene la función de la conciencia moral, y como tal, produce el sentimiento de culpa: el yo y el superyó se encuentran y, de la tensión que muestra que el yo no está a la altura del superyó, aparece ese sentimiento.

Deleuze se opone a los conceptos teóricos con los que Freud construye la identidad de la Ley como acatamiento sin restricción, y donde el desacuerdo ante la Ley se concentra en una identidad sadomasoquista – como una correspondencia económica que equilibra la Ley –; esta unidad podría leerse como la concordancia de que, así como existe quien encuentra placer en castigar/generar dolor, hay quien encuentra placer en el dolor, y así accede a ser castigado, sancionado, porque ser castigado le genera dolor/placer[6] y que son una y la misma cosa.

Pero Deleuze, frente a la unidad sadomasoquista, como postura *facilona* ante el desacuerdo y salida posible de la Ley Natural, responde: «tendremos que preguntarnos si, comparado con Sade, Masoch no define una sintomatología más fina que hace posible disociar trastornos anteriormente confundidos», pues «el lenguaje adquiere todo su valor cuando actúa directamente sobre la sensualidad» (Deleuze, 2001, p. 9). La insistencia de rechazar la identidad sadomasoquista, en este argumento, le permite a Deleuze realizar una crítica a la forma en la que se utiliza el concepto de Ley en la vida política. Por un lado, la del libertino cínico de las historias de Sade, por otro, la del ironista masoquista de las obras de Masoch. ¿Pero qué comprendemos por ironía?

La ironía como forma del discurso

Kierkegaard considera que la ironía es una posición única ante la realidad dentro del plano del lenguaje. La ironía, a diferencia de la verdad, tiene como fenómeno discursivo la forma contraria a su esencia, con la que un sujeto se enuncia *negativamente libre* – enunciar *la verdad* fija al sujeto a sostenerle públicamente, la ironía propone elaborar un discurso para alejarse radicalmente de *la verdad*,

5 Las negritas son nuestras cada vez que aparecen y son para enfatizar lo que se está expresando.

6 Hay un popular chiste que enmarca la idea generalizada de esta unidad: Un masoquista le grita a su amante sádico - Castígame, pégame, sancióname - a lo cual su amante sádico le responde - No -.

para permitir que surja una forma de libertad discursiva[7]. Es para el autor importante que distingamos la posición de otras formas discursivas que suelen tener esta relación conflictiva entre lo real y lo enunciado. Lo primero es que la ironía no está expresada claramente, «se suprime a sí misma en cuanto el hablante presupone que los oyentes lo entienden, de modo que, pasando por la negación del fenómeno inmediato, la esencia sigue siendo idéntica al fenómeno» (Kierkegaard, 2000, p. 276), lo que genera en el discurso cierta superioridad al querer ser comprendido, pero no literalmente. «La ironía se muestra más que nada como aquella que concibe el mundo, que busca mistificar el mundo que le rodea, no tanto para ocultarse ella misma, sino para hacer que otros se revelen» (Kierkegaard, 2000, p. 279). Enunciar que la verdad es de una forma inventada para ser claramente lo que la verdad no es, obliga al interlocutor a corregir, reconocer y situarse frente a la afirmación conferida, y con ello a la verdad mistificada.

De las formas de ironía, nos interesa lo que Kierkegaard llama una ironía ejecutiva. Esta es una disrelación entre lo nombrado y lo real. Para hacer patente la diferencia entre ellos se distingue de una simulación en que la segunda existe como «el acto objetivo en el que se consuma la disrelación entre la esencia y el fenómeno» (p. 282) con una intención asignada desde fuera del acto; y una ironía ejecutiva le agrega al acto objetivo nombrado, el goce subjetivo de reconocer la diferencia, como un acto cuya finalidad es él mismo. La finalidad de la ironía es ser nombrada[8].

Tampoco se debe confundir con la hipocresía, pues esta corresponde a un registro moral, donde el hipócrita se sabe malo y pretende ser bueno. Pero el ironista, dice Kierkegaard, está en un plano metafísico distinto, donde «las determinaciones morales son en realidad demasiado concretas para la ironía» (p. 283). La ironía no es ni sátira, ni burla, ni ridículo; «puesto que no aniquila lo vano, puesto que no es lo que la justicia correctiva sería con respecto al vicio, ni tiene el carácter reconciliador de lo cómico, sino que confirma más bien lo vano en su vanidad, hace que lo erróneo resulte aún más erróneo» (p. 283). Esta

7 Si al decir la verdad se es preso de las propias palabras, al distanciarse de esas palabras se puede ser libre de decirlas.

8 Tener en los labios el gusto de saber que tu interlocutor sabe que le mientes explícita, honesta y claramente.

forma de discurso acerca de la realidad nos permitirá reconocer una réplica al argumento freudiano de que la Ley que se encuentra dentro de nosotros es irrefutable.

La ironía ante la Ley

Deleuze considera entonces que la postura de un sádico y de un masoquista es, antes que el nombre dado a los síntomas de un malestar en la forma normal de la vida, una postura política irónica ante la descripción radical y totalitaria de la Ley Kantiana y el Edipo Freudiano.

La Ley destituye a la ironía del discurso porque intenta plantear que no existe tal disrelación entre la esencia y el fenómeno, «pero, con ello, la ironía y el humor adquieren un nuevo rostro, un rostro moderno. Siguen siendo un pensamiento de la ley, pero la piensan en la indeterminación de su contenido, así como en la culpabilidad de quien se le somete» (Deleuze, 2001, p. 80). Para Sade (en la lectura deleuziana), su odio al tirano y la realidad de que solo en el Imperio de la Ley puede surgir la figura del Tirano, le hace colocar dentro de su literatura, su lugar para mostrar que «el tirano tiene el lenguaje de las leyes y no tiene otro lenguaje» (Deleuze, 2001, p. 82). La ironía muestra un principio más alto que la Ley y es la Idea de un Mal supremo que destituye a la Ley, la niega. El tirano es un personaje conceptual irónico, pues plantea que **no existe la ley, puesto que yo soy la Ley.**

Por otra parte, «sería insuficiente, en cambio, presentar al héroe masoquista como alguien sometido a las leyes y satisfecho de estarlo» (Deleuze, 2001, p. 91). Para explicar dicha insuficiencia, Deleuze agrega que además de la negación como el rechazo a la existencia de Ley, existe la denegación como función similar, pero distinta del rechazo. No se trata del intento de destruir un objeto, «sino, más que esto, en impugnar la legitimidad de lo que es, en someter lo que es a una suerte de suspensión, de neutralización» (Deleuze, 2001, p. 16)[9]. Ante el discurso de la Ley como forma última de la vida, el héroe masoquista

9 Ejemplo cumbre de esto es el fetichismo, donde tras desarrollarse la denegación propiamente dicha («Este objeto no es así, es distinto a como aparece»), sucede una neutralización defensiva («La cosa sigue aquí, pero la suspendo»), para dar paso a una neutralización idealizante y protectiva donde se hace valer la creencia sustitutiva de la realidad creada por encima de esta («un objeto que funge según lo deseado»).

suspende la realidad total que esa Ley presiona en cada uno, y propone una creencia diseñada educativamente, que sustituye momentáneamente esa Ley, una ley-Otra que solo funciona en este sitio, en este tiempo, de acuerdo con el encuentro individual.

Como se observa, Deleuze ha trazado una distinción fundamental entre las dos perversiones de base: mientras que Sade dibuja un proyecto demostrativo en el que se trata de describir con claridad lo Real que impone La Ley —performática demostrativa de la fuerza—, **Masoch realiza un trabajo educativo dialéctico en el que se trata de denegar y suspender la Realidad, supliéndola momentáneamente con una forma otra de lo Real - performática irónica del desacuerdo.**

De la obra Fuenteovejuna

La clásica obra española de Lope de Vega, *Fuenteovejuna*, históricamente está basada en la revuelta de 1476 de una población del mismo nombre en Córdoba, como reacción ante sus traicioneras autoridades. En la crítica literaria, está vigente una larga discusión sobre si la obra es o no un discurso político, y si siendo político es revolucionario o reaccionario. Carmen Rivero Iglesias (2019) ha hecho una recopilación de los diversos argumentos y además revisa el contexto de su realización, y por ello, nos sumamos a la conclusión sobre la obra:

> La obra de Lope puede leerse, teniendo en cuenta el contexto europeo de la época, no solo como advertencia al monarca de los peligros que pueden acecharle en su reinado sino, asimismo, como alabanza de la libertad de la que gozan los súbditos del rey en la España de la Contrarreforma si se compara con los derechos que la Reforma de Calvino concede a los súbditos del país vecino (Rivero, 2019, p. 503).

Recapitulamos la trama de la ficción de Lope de Vega:[10] el Comendador[11] de la villa de Fuenteovejuna, Fernán Gómez de Guzmán, conquista la Ciudad Real

10 Dejamos la liga de la obra de Lope en el portal Cervantes virtual por si el lector tiene necesidad de corroborar nuestro análisis: Fuente Ovejuna / Lope de Vega | Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes

11 Un comendador era un caballero que tenía una encomienda militar o religiosa de la corona.

para Portugal y al enterarse de esto, los Reyes Católicos mandan un ejército para recuperarla. Se representan las injusticias que ejerce el Comendador contra la villa, cuyo significado recae también en el ejercicio autoritario de un feudalismo tardío, que ya no funciona más no solo porque lo sustituye el nuevo orden político de la monarquía, sino porque este último se hace necesario ante un sistema feudal que pierde su legitimidad porque incurre en abusos y actos de corrupción cada vez más exacerbados, así como en prácticas propias del feudalismo que resultan insuficientes ante una inercia histórica que reclama un cambio de régimen. De ahí que la obra funcione como una especie de propaganda política de la legitimidad del régimen monárquico acompañado de la Contrarreforma católica.

> En otro plano, la labradora Laurencia es acosada por el Comendador, quien le propone volverse amantes, y su enamorado, el labrador Frondoso, le salva a punta de ballesta de los acosos de Gómez de Guzmán, los que casi terminan en el ultraje sexual, dejándole furibundo. Por su parte, el Comendador es sorprendido por la noticia de que los Reyes Católicos han recuperado la Ciudad Real en este estado de furia y humillación. Frondoso y Laurencia quedan prometidos en matrimonio luego de este suceso. Lamentablemente, el día de la boda, el Comendador, en una especie de gesto arcaico (ficticio) de los derechos de los señores feudales sobre su gleba, en este caso sobre las bodas de sus vasallos y el supuesto derecho de pernada, detiene a la pareja, les encierra en su castillo y ultraja sexualmente a Laurencia, de lo cual nos enteramos hasta después. Esto enfurece a la población, que enardecida entra en el castillo y ejecuta al Comendador en nombre de Fuenteovejuna y los Reyes Católicos de España. Ante la acción ilegal de los villanos de Fuenteovejuna de tomar justicia por mano propia, ellos saben que se les enjuiciará y torturará, así que lo ensayan para que nadie desista en el interrogatorio y todos se salven en un acto de valentía y solidaridad colectiva. Cuando esto sucede, el juez pregunta a cada villano – ¿Quién mató al comendador? – El pueblo entero responde – Fuenteovejuna, señor –.

Es importante reconocer en la estructura dramática que propone Lope de Vega que el Comendador es presentado como un usurpador de la Ley, su muerte es ofrecida a los Reyes de España como los verdaderos representantes de la Ley. Finalmente, cuando el pueblo tiene que responder por sus actos ante un juez (que aceptará el argumento del pueblo en nombre de la Ley de los Reyes Católicos que el pueblo ayudó a sostener) es porque la Ley se ha restablecido. También es importante observar que, quien salva a Laurencia de ser violada es su enamorado, Frondoso, proponiendo una forma básica de resistencia ante el Comendador que se construye entre los enamorados. Después de esta contextualización, abordamos el trabajo del Colectivo *Lxs de Abajo.*

Sobre Como llegar a Fuenteovejuna mapea irónicamente un territorio

Hablar con un público distribuido en su espacio, requiere alcanzarles ahí donde están. El público se encuentra en el espacio público, es lo *publicus*, lo propio del *populus*. El público es parte de un pueblo. Si estuviésemos en San Juan de Abajo, los integrantes del Colectivo serían, para nosotros, principalmente, personas habitantes de su lugar: estaríamos comprando 5 pesos de hielo para ponerle al agua de sabor en la paletería de la calle San Joaquín; o en la tienda de Geli, en la calle San Carlos, estaríamos jugando en las maquinitas; y justo al lado, donde se encontraba, aunque ya no más, la tercera casita de *Lxs de Abajo*[12], el grupo, que también es pueblo, estaría ensayando una obra que después tendrá lugar en el espacio público.

Para *Como llegar a Fuenteovejuna, Lxs de Abajo* se acercan al público de la comunidad en la que se presentan, organizando la ficción en diferentes estancias en las que invitan al público a sumarse o solo acompañar el recorrido y que los lleva a transitar algunas cuadras de la colonia o alguna plaza pública. Para convocar al público y explicar algunos detalles de la representación, utilizan la distribución de folletos que asemejan boletines políticos repartidos en manifestaciones (Véase Imagen 1).

12 Espacio cultural que servía como zona de ensayos, espacio de convivencia, lugar de impartición de talleres, y, en sus últimos meses, hogar para un horno de leña construido por el Colectivo, donde las pizzas y el pan tomaban forma y sabor, y cuya construcción tiene como intención promover espacios de convivencia en la comunidad.

Imagen 1. Convoy de Fuenteovejuna. Fuente (Un Colectivo 2020)

Primera estancia: La fiesta de la Santa Cruz

La obra comienza el 3 de mayo, día de la Santa Cruz, día del albañil, con el compromiso de Geli y el Furcio (pareja de hecho dentro del Colectivo), durante esta celebración que sucede de forma realista. Los convidados también comparten la comida de la celebración, guacamayas,[13] con el público y, con ello, se le integra directamente en el festejo. Se interpreta el baile del Torito Huitzil, que es una variación de la danza del torito pinto que se originó en la localidad de Duarte, León, y que se realiza en toda la región Bajío de Guanajuato. El baile consiste en un diálogo danzado entre el toro y diferentes personajes que tratan de domarle:

13 Torta de Duro (Piel de cerdo frita) con salsa picante de tomate.

el charro, el caporal, la maringuia, la borracha, el catrín, el viejito, el diablo, la muerte, y es la ternura de la maringuia la que logra domar al toro. Esta postura carnavalesca juguetea con una posibilidad de ley que surge del mutuo acuerdo ante las desventuras, como una ley incompleta que busca continuamente el Bien, y que, así como triunfa, falla, porque ¿quién puede controlar del todo al torito?

Trayendo el compromiso de la pareja al primer cuadro, la obra desactiva la correspondencia que realiza Lope de Vega entre la defensa de Frondoso ante el intento del Comendador de poseer a Laurencia en el primer acto, y el compromiso matrimonial de Frondoso y Laurencia en el tercero. Y que hace de Laurencia un premio otorgado a Frondoso por haber logrado que ella lo aceptara como su pretendiente para iniciar el cortejo amoroso propio de las reglas medievales del amor, que aún aparecían en la literatura y el teatro de la época de Lope.[14]

Por otro lado, el estilo realista de la fiesta construye un plano diegético en el que se integra al público como parte del pueblo, haciendo que las posteriores violencias policíacas le hagan patentes las fronteras del relato y la realidad, facilitándole situarse en lo que hemos denominado un discurso irónico.

Segunda estancia: La ironía del héroe sádico

A este primer cuadro de unidad y alegría, se le superpone un ejercicio de violencia policíaca que niega la posibilidad de una ley que provenga del mutuo acuerdo, y en su lugar se impone *La Ley.* Los convidados a la fiesta de la Santa Cruz son llevados injustamente por las fuerzas policíacas que visten ropa y máscaras azules de cerdos, por lo que serán reconocidos durante la obra como *Los Puercos.*[15] A ese acto de violencia, se le contrapone apresuradamente un discurso partidista que identifica a este poder y violencia con el pasado, con el orden, con la Ley natural, que sarcásticamente es nombrada como el miembro viril (El

14 Aquí nos referimos al amor cortés, en el que el amante, que normalmente era un trovador o un caballero, debía hacer méritos para que la mujer en la que se interesaba lo aceptara, y que así se iniciara la práctica oficializada del cortejo amoroso o vasallaje. La mujer ocupaba el lugar del «señor» y el amante, el del «vasallo» que debía seguir una serie de reglas en el cortejo. En esta escena, Frondoso logra que Laurencia le otorgue «el galardón», es decir, lo acepta como su amante para cortejarla. Es Andrés «el Capellán» el que enumera las reglas del amor cortés en su tratado De Amore, en el siglo XII.

15 Esta imagen del puerco-policía, puerco-soldado, proviene de las viñetas que Emory Douglas (1948 -), exministro cultural de las Panteras Negras desde 1967 hasta la desintegración del partido en 1980, publicaba en el periódico de la agrupación (Gaitier, 2018).

Partido ITO). El discurso está lleno de actos fallidos que evidencian la distancia entre el poder y la ley. ¿Cómo se construye al personaje que desde su palabra expondrá para la comunidad esa diferencia profunda? Su presencia no busca expresar la constitución de una nueva ley, como el poder absoluto que la Ley confiere a sus representantes.

Si Fernán Gómez de Guzmán es un villano que actúa contra la ley de los Reyes Católicos como alguien que encarna o intenta encarnar el poder en un momento histórico en el que esa encarnación ya ha perdido su vigencia y su legitimidad ante el nuevo régimen, el Comendador de *Lxs de Abajo* se presenta como la figura irónica del libertino, héroe sádico, que hemos observado anteriormente. «No hay ley, yo soy la ley». Es esta la primera mirada irónica que el público puede apreciar hacia la Ley: La Ley no se obtiene del encuentro que vive el pueblo, se determina autoritariamente con un discurso que dice consciente, voluntaria y literalmente lo contrario a lo que los individuos hacen.

Esta forma de exposición del personaje cumple una función dentro del modelo de teatro del oprimido, llamado teatro foro, utilizado por Augusto Boal, donde «el texto debe caracterizar claramente la naturaleza de cada personaje, identificarlo con precisión, para que el espect-actor reconozca la ideología de cada uno» (Boal, 2001, p. 68). Esta acotación cobrará importancia en la quinta estancia de la realización escénica.

Tercera estancia: El cuerpo que resiste

En la siguiente estancia, un grupo de mujeres de la Fuenteovejuna del Colectivo nos cuenta en clave mítica el origen de la población, reconstruyendo literariamente la conformación de la colonia San Juan de Abajo, y que pone en las mujeres el arduo trabajo de sostener la colonia aun cuando la tierra deja de ser verde, mientras que las actrices en escena coreografían el trabajo de mezcla del cemento, parte icónica del trabajo de albañilería. El relato mítico se construye como un nuevo sitio de intimidad entre el público y las actrices, al recrear poéticamente su propia memoria sobre lo que vivir en un territorio marginado significa para ellas. Es en la generación de ese espacio de confianza, donde las mujeres del Colectivo se permiten pensar sobre su lugar, en su propia comuni-

dad, donde se construye íntimamente un nuevo mito de creación: San Juan de Abajo, Fuenteovejuna, surge de las paladas de cemento que las mujeres han aportado para sostenerle.

A este discurso mítico e íntimo se le vuelve a entrometer la trama con la violenta figura del Comendador que comienza a acosar los cuerpos femeninos, con palabras, con manoseos, y que por medio de unas percusiones y del cuerpo de *Los Puercos,* comienza a volverse más agresivo, hasta el punto de tomar a una de ellas en gesto sexual, mientras grita que a él pertenece Fuenteovejuna y todo lo que hay en ella –Algo similar sucede en la obra de Lope durante el segundo acto: un grupo de labradoras junto con otro labrador (que funge como gracioso), incluida Laurencia, van por el campo hablando de que deben cuidarse entre sí del Comendador, mientras aparece Fernán González con sus criados y acosan a las mujeres hasta llevarse con ellos y a la fuerza a la labradora Jacinta –. El resto de las mujeres toma las palas y las alza contra el Comendador y sus Puercos. La escena se pausa. La imagen se mantiene fija. Una de las mujeres, madre también de algunas integrantes y que participa en el Colectivo, toma un megáfono y comienza a relatar un intento de violación del que fue víctima y del que pudo librarse. La superposición de los cuerpos femeninos, alzándose para proteger a una de ellas de la fuerza de la Ley, mientras ella expresa su vivencia, así como la intención de organizarse y cuidar de las mujeres de la colonia para que ninguna de ellas vuelva a vivir algo parecido, genera un nuevo contraste ante la Ley. Se muestra que a esa Ley que se cree absoluta, alguien se le ha opuesto.[16]

Al discurso freudiano que pone en nuestra intimidad la Ley, que hace de la Ley incluso el castigo que nos imponemos internamente, y ante la cual los cuerpos solo se someten (como vimos en la segunda estancia), la obra le otorga una cualidad fija a la resistencia: esta debe de cuidar como primer gesto, cuidar incluso de la Ley. A diferencia de las convenciones teatrales que usa Lope de

16 Se podría decir que, en la obra de Lope, las labradoras, lideradas por Laurencia, deciden hacer lo mismo, es decir, protegerse entre ellas. Pero, aun así, esa protección no es válida del todo, puesto que su verdadera protección, que en realidad es la de mantener en resguardo su sexualidad, está oficialmente a cargo de los hombres de la villa, quienes están socialmente obligados, puesto que de ello depende que su honra en sociedad se mantenga sin mácula. Estas eran las reglas de funcionamiento de la honra en la España de Lope y en el universo socio-dramático del teatro español del Siglo de Oro. Véase «Libro y leyes del duelo en el siglo de oro» de Claude Chauchadis (1987).

Vega, el rescate de nuestra Laurencia sucede por los cuerpos femeninos que conservan la memoria del pueblo, determinando un criterio de resistencia que no se construye de las reglas del cortejo del amor cortés o del cuidado de la honra masculina, sino del cuerpo de acciones que un grupo de mujeres hace por sus integrantes.

Cuarta estancia: La ironía misma de la Ley

A la idea política de que, entonces, nos encontramos ante una perversión de la Ley, el Colectivo tiene una respuesta que se escenifica en esta estancia: No. La Ley es así, es obtusa, ciega, dura, cruel, intransigente, sorda, incoherente, vacía de coherencia. Para demostrarlo, el Colectivo cambia el momento de la obra donde el pueblo confiesa al poder los abusos que el poder mismo ejerció sobre la población. En lugar de pensarla como una clarificación de la acción ilegal ante el Estado, al final de la obra y como un mecanismo legitimador ante el nuevo poder, *Lxs de Abajo* comparte las declaraciones verídicas de diferentes hombres del Colectivo que cuentan a detalle sus encuentros violentos con la policía y la guardia nacional en la colonia de San Juan de Abajo, a la mitad de la obra. Se trata de exhibir que la Ley no tiene reparos en vulnerar a sus ciudadanos, no de reconciliarnos con ella, se trata de pensar lo irónico de someternos a esta Ley.

Los Puercos atienden en primera fila a las declaraciones, y la segunda es usada por el público, que mira el relato desde el punto de vista de la autoridad que se tensa a medida que avanzan los interminables relatos sobre cómo los abusos de los agentes de la autoridad no solo son permitidos por la Ley, sino que es en su nombre que son realizados. El cuerpo de los actores propone aquí un lugar imaginario donde el Poder pudiese escuchar cada uno de los gestos de abuso a los que se expone a los habitantes de Fuenteovejuna, de forma que podamos constatar en la similitud y cantidad de declaraciones, que la forma violenta, sorda y agresiva que se presenta, no interpreta los casos aislados, sino la forma misma de la Ley. Cuts, uno de los actores participantes, termina la estancia con una afirmación concisa que arroja a la fuerza policíaca en su contra: «La neta, sí se pasan de lanza, pinches puercos».

Quinta estancia: Asamblea

La quinta estancia regresa a escenificar de modo realista una boda en la colonia. El agua loca[17], el sonidero, la intervención musical del rap, se construyen sincrónicamente con el público/pueblo que baila, bebe y festeja como si fuese un invitado más de la fiesta. La repetición de este gesto, que volveremos a ver reafirmado en la séptima estancia, nuevamente trata de involucrar al público/pueblo en la alegría que trae la cercanía del carnaval, de la fiesta, más allá del relato. De forma violenta, la presencia de Los Puercos y el Comendador nos hacen volver a la trama, interrumpiendo dicha alegría y reafirmando el papel sádico que les representa, pues comienzan una redada, que ahora sí es respondida por una resistencia encarnada en los límites de la Ley. Los convidados de la fiesta interrumpida responden: el combate a piedras con la policía es representado con pelotas de plástico suave, el combate de pelotas de plástico permite al público volver a entrar a la anécdota de forma interactiva[18].

Tras este incidente, todos deciden hacer una primera asamblea. El pueblo de Fuenteovejuna confronta al pueblo/público y se pregunta por un plan de acción. En el registro que se tiene, el público quería matar y linchar al Comendador, para propiciar el desenlace de la obra de Lope de Vega, pero la estructura que la agrupación propone es un foro de debate donde se escuchen diferentes posturas. ¿Qué tipo de respuesta debería de tener una población – esta población que es el público de la obra – ante una continua agresividad policíaca? En este punto, el Colectivo retoma las estructuras del teatro del Oprimido, en una mezcla entre el *teatro invisible,* donde la representación sucede justo al centro de una comunidad que no se reconoce como público artístico, sino como ciudadanía que se reconoce en acción, o espect-actor/ espect-actriz (Boal, 2001, p. 32); y un *teatro foro* donde esta ciudadanía de espect-actores y espect-actrices busca suplir los momentos del relato donde sucede la opresión, con propuestas explícitas de cómo transformar dicha opresión (Boal, 2001, pp. 67-74). La pregunta que pone

17 Bebida hecha con agua, licor de caña y saborizante en polvo. Durante la obra, el colectivo advierte que el agua loca no llevará alcohol, siendo sencillamente agua de sabor.

18 Una experiencia de esta interrelación entre el relato y la realidad se puede observar, durante la función registrada, en el llamado de una abuela a su nieto de lanzar la pelota de plástico «a los Puercos, no a la banda»; con lo que se integran al plano diegético, donde ella y su nieto pertenecen a la banda que se defiende de los Puercos.

a debate este juego escénico de *teatro foro* propuesto por *Lxs de Abajo* es ¿cómo afrontar los momentos violentos que oprimen a la población que también actúa en la realización escénica?

Cabe señalar que esta asamblea tiene lugar antes de que se descubra que Geli, dentro de la diégesis, ha sufrido la misma violencia sexual que Laurencia igualmente, en el tercer acto de la obra de Lope de Vega, los villanos de Fuenteovejuna comienzan a discurrir sobre qué hacer ante las arbitrariedades del Comendador, cuando aparece ante ellos Laurencia para denunciar que ha sido violada; y será el reclamo que ella les hace sobre la falta de cuidado sobre ella (y, por tanto, la honra de los hombres de la villa), lo que los incita a la revuelta y asesinato del Comendador- a manos del Comendador, pues no es la venganza ni la rabia lo que convocan esta asamblea, sino un esfuerzo opuesto a la Ley, para darle otro cauce a la violencia que impone la Ley.

Sexta estancia: El choque del relato con la realidad

Esta estancia es el embrión de la revuelta y se confunde espacialmente con la quinta y la séptima estancia. Comienza cuando todos ven a Geli a la distancia y corren hacia ella. La revelación de lo sucedido radicaliza la asamblea y la convertirá en el tránsito de una estancia a otra, en un gran mitin donde todas las mujeres de la agrupación declaran la urgencia, la necesidad de poder cuidarse de la policía. Consignas de las marchas feministas de los últimos años en Latinoamérica que comienzan a repetirse —Ni una más, ni una más, ni una asesinada más— o la frase —Me cuidan mis amigas, no la policía— se enfrentan discursivamente en las diferentes manifestantes con la idea en el especta-actor/espect-actriz de que aún se pueden utilizar los medios que ofrece la Ley. El mitin se ve abanderado por un cartel de búsqueda de desaparecidos utilizado en manifestaciones a las que han asistido los integrantes de la agrupación, y se encamina a la última estancia, donde se escenificará finalmente la revuelta.

Séptima estancia: El grito y el acuerdo. La ironía del cuerpo que resiste

La irónica[19] existencia improbable, pero patente de algo que pueda oponerse a

19 Repetimos una idea que dijimos sobre el héroe masoquista en la lectura deleuziana, ahora que nos encontramos al final de la obra: Ante el discurso de la Ley como forma última de la vida, el héroe

la Ley y que pueda sostenerse aún bajo el principio normalizador de la Ley, es escenificada en la obra por la revuelta abierta pero organizada de la gente de Fuenteovejuna. Actores, actrices y público se mezclan entre los gritos y consignas: «El que no brinque es puerco», «Abajo el comendador, se va a caer; arriba Fuenteovejuna que va a vencer». Una piñata con la forma del Comendador sirve como representación del cuerpo del personaje, para que el linchamiento se enardezca, y convoque a que el público se involucre y termine arrancando a la piñata de sus engarces y desgarrando el cartón con las manos. Esta estancia permite al público encarnar la ambigüedad que le es propia a la ironía entre lo representado y lo real; así, la escena se puede leer como gozosamente carnavalesca o como una dolorosa ironía.

Al mirar a la obra desde el sitio del público —ese sitio que la realización escénica ha intentado desdibujar en diferentes ocasiones, siguiendo la idea del espect-actor del juego del teatro del oprimido—, la trama hace una apología de la revuelta y de los linchamientos públicos, y el jolgorio es irónico, pues se trata de destruir la posibilidad del Bien, poniendo en su lugar una jovialidad pasajera sin Ley. Desde ese jolgorio pasajero, desde el Carnaval, se experimenta esa otra ironía de que la destrucción del comendador sea simbólica y ficticia; se escenifica el final de la Ley para reafirmar el principio de la vida, la vida de quienes brincamos, que actuamos y hacemos pública la certeza de que no hay ley, si la Ley no incluye la posibilidad de cuidar y sostener estas vidas. Podemos experimentar la estructura circular, cíclica, repetitiva, de la trama construida por *Lxs de abajo*.

Asimismo, hay una denegación escénica de la persona decente, para involucrarle en el juego de la revuelta y el linchamiento; ello invita a permitir que un poder segundo, que surge del grito a coro, se sostenga durante la ficción como la última respuesta irónica ante la ley; esto es, «seguimos llamando ironía al movimiento que consiste en superar la ley hacia un más alto principio, para reconocer a la ley sólo un poder segundo» (Deleuze, 2001, p. 90). El principio más alto al que convoca la obra, la comunidad jubilosa, es el sitio donde la obra empieza y retorna, donde espera encontrar la Justicia, si la Ley no es posible.

masoquista suspende la realidad total que esa Ley presiona en cada uno, y propone una creencia diseñada educativamente, que sustituya momentáneamente esa Ley, una ley-Otra que solo funciona en este sitio, en este tiempo, de acuerdo con el encuentro individual.

En el final de la representación a la que se asistió, tuvo lugar el musical de Antonio Arredondo «Furcio» y Manuel Jiménez «Gallo Bastardo», quienes improvisan rap e invitan a los convidados a las tres fiestas, a las tres ironías, a rapear o bailar en el escenario extenso que era la plaza pública[20]. La obra termina con una última consigna que se repite en varias ocasiones – ¿Quién chingó al Comendador? —a lo que todo el pueblo de espect-actores y espect-actrices respondimos— Fuenteovejuna.

Cierre

El pueblo escenificado por *Lxs de Abajo* le rinde cuentas al grito enardecido de su propia voz. A diferencia del pueblo de Lope de Vega, que busca la restitución de la ley a partir de la declaración de su responsabilidad, el grito de la última consigna busca presentarse como primer principio de la obra: Si un día surge la Ley, surgirá en Comunidad. El montaje se deslinda, así, de la forma sádica de la reflexión de que «la ley no puede ser superada sino hacia la anarquía como institución» (Deleuze, 2001, p. 91), en el ideal concreto de que el cuerpo de acciones que se hace por sostener lo vivo en su vivir, es lo que resiste, consignado por la obra desde la figura fija de la tercera estancia: Las mujeres, palas en alto, contra la injusticia de la Ley. No es la falta de Ley lo que se busca, sino una ley que sea de otra forma, que vea por lo vivo en su vivir, como principio primario al que se encauce la Ley.

Concluimos diciendo que la obra funge como una reconstrucción escénico-histórica de una ficción que reconstruye, a su vez, un suceso histórico: La revuelta de Fuenteovejuna. La trama propuesta por Lope de Vega se modifica esencialmente y desde un punto de vista propio y situado, en un devenir histórico que necesariamente reclama otra manera de habitar Fuenteovejuna. Esta manera se adecua a la forma de los juegos escénicos que ofrece el teatro del Oprimido, la que le permite a Colectivo *Lxs de Abajo* usar el espacio público como analistas y participantes del conflicto histórico al que hemos llegado como sociedad, y que desborda por completo el que Lope retrata en su obra.

20 No se tiene registro de esa presentación, pero referimos al registro que tiene la agrupación de la función para el Festival Internacional Cervantino 2018: https://www.youtube.com/watch?v=5sjOaQ-QK5M (Revisado 08/03/2022).

Este conflicto deja abiertas, como heridas en los espect-actores y espect-actrices, las preguntas que ha realizado el Colectivo *Lxs de Abajo* en su página web (Un Colectivo s/n): «Cómo llegar a Fuenteovejuna cuestiona en un desfile de imágenes ¿qué y a quiénes celebramos? ¿quiénes son nuestra Laurencia y nuestro Comendador?, ¿qué amerita una revolución?, ¿por qué la escena del abuso es recurrente en nuestra historia continental?».

Así, jugando con la identidad de la población ficticia, *Lxs de Abajo* se hace cargo de crear un sitio para discutir la identidad de la población viva, a la cual pertenece el público. La estética comunitaria que se despliega en *Como llegar a Fuenteovejuna*, podemos leerla-expectarla-vivirla como la de una práctica ironista de reinterpretación poética para facilitar el análisis de las condiciones concretas que viven, afrontan y padecen, no solo sus integrantes, sino las comunidades con las que deciden dialogar.

Referencias bibliográficas

BOAL, A. (2001). *Juegos para actores y no actores. Teatro del Oprimido.* Barcelona: Alba Editorial.

BOAL, A. (2018). *Teatro del Oprimido.* La Habana: Fondo Editorial Casa de las Américas.

CHAUCHADIS, C. (1987). «Libro y leyes del duelo en el Siglo de Oro». *Criticón*, 39. (pp. 77-113).

DELEUZE, G. (2001). *Presentación de Sacher-Masoch. Lo frío y lo cruel*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

FREUD, S. (1992) *Obras Completas Vol. 19*, Buenos Aires: Amorrortu editores.

GAITIER, C. (2018). «Visualizing a Black Future: Emory Douglas and the Black Panther Party». *Journal of Visual Culture*, 13, 8, 2018. DOI: https://doi.org/10.1177/1470412918800007

GARCÍA CANCLINI, N. (1977) Arte popular y sociedad en América Latina. México: Grijalbo.

KIERKEGAARD, S. (2000). *Escritos*, *1,* Valladolid: Editorial Trotta.

RIVERO IGLESIAS, C. (2019). «¿Lope reaccionario o revolucionario?: Fuenteovejuna frente a la Institution de la réligion chrétienne». *Hipogrifo*, 7. 1., (pp. 493-506) DOI: http://dx.doi.org/10.13035/H.2019.07.01.38

SECRETARÍA DE CULTURA (10 de julio de 2018) *Comunicado No. 124.* Ciudad de México: Festival Internacional Cervantino.

UN COLECTIVO (2020). *Como llegar a Fuenteovejuna*. Recuperado de https://www.uncolectivo.com/cómo-llegar-a-fuenteovejuna

Hacia una metodología de análisis de los aspectos lingüísticos y visuales de la obra *Los desastres de la guerra* de Francisco de Goya

Derli Romero Cerna
Universidad de Guadalajara, México
derli.romero@gmail.com

El presente trabajo deriva de la revisión de textos de teoría del arte y semiótica que nos han aportado elementos teórico-metodológicos de estudio para abordar, desde un enfoque analítico, obras artísticas diversas. Aportaciones que aplicaremos en específico a grabados al aguafuerte que coparticipan simultáneamente de signos verbales y signos figurativos gráficos, como ocurre con las series de estampas realizadas por el artista español Francisco de Goya (Fuendetodos, 1746-Burdeos, 1828). De esas series hemos seleccionado la que produjo el célebre pintor en las primeras décadas del siglo XIX y que vería varias ediciones, aquí se ha tomado como base la edición de 1863 que «no sólo constituyó un hito en el arte del grabado sino también en el redescubrimiento y la revalorización de toda la obra del artista» (García, 2008, p. 7).

Consideramos importante leer la obra artística en las relaciones que ofrece la semiótica para dimensionar los significados de los elementos visuales y descriptivos que están presentes en cada una de las estampas de la serie. Cada elemento visual o lingüístico es portador de varias acepciones y mantie-

ne diversas posibilidades de asociación en el terreno interpretativo, lo cual es enriquecedor para el disfrute de las artes y para la compresión del sentido que el artista imprimió en sus grabados. Sin embargo, aquí tratamos de ceñirnos al contenido propuesto por el artista dentro de su aportación específica, en relación con su contexto histórico y social de producción.

La aportación que nos hace Julien Greimas es muy amplia para entender y explicar los vínculos y categorías que puedan formarse a partir de los signos presentes en una obra. Aunque sus teorías fueron aplicadas al significado del lenguaje verbal, pueden motivar su correspondencia con la materia visual figurativa presente en obras que incluyen dos tipos distintos de signos: verbales y figurativos.

Recordaremos que en la *Semántica estructural* de Greimas, obra enfocada al estudio de los significados, los lexemas son definidos de manera muy distinta a como lo hace la lingüística, que interpreta a los lexemas como las raíces de las palabras, las partes invariables de un significante verbal o palabra. Greimas no lo entiende así, no lo aplica a los significantes sino a los significados. Para Greimas, cada término verbal (palabra), es considerado como poseedor de un significado definido socioculturalmente, es decir, como lexema, y en ese lexema se puede identificar una estructura de componentes semánticos específicos llamados semas (unidades mínimas del significado). Así pues, cada lexema (significado sociocultural del término verbal) está integrado por variados semas y estos semas se ordenan acorde a la constitución de semas nucleares (Greimas, 1971, pp. 75-76), que son rasgos o componentes invariables del significado del lexema específico, diferentes por ello a los semas variables que el contexto pueda darle.

Aunque es grande la variedad de significados y connotaciones que un signo verbal puede adquirir en un determinado contexto, debido a la influencia de los fenómenos circunstanciales en que figura, los semas nucleares de un determinado lexema se hacen presentes en ese contexto en que aparece el término o signo verbal.

Además, en toda obra y en todo lexema se establecen relaciones entre los distintos semas y estas relaciones conforman sistemas sémicos. Un sistema sémico se rige bajo alguna categoría implícita en el nivel semántico. Esas categorías implícitas pueden ser «la espacialidad», «la cantidad», «la tempora-

lidad», etc., y deben ser identificadas por el estudioso del significado de la obra y del lexema o lexemas.

Otra destacable distinción en la estructura básica del significado corresponde a la formación de ejes semánticos presentes en la obra, pero también en el interior de un lexema, y son estructuras que generalmente se producen bajo la forma de la disjunción semántica, pero pueden también manifestarse en la articulación sémica o conjunción (Greimas, 1971, p. 29). La disjunción u oposición corresponde a los ejes semánticos. Los ejes semánticos disjuntos expresan las oposiciones semánticas que establecen relaciones dialécticas en la obra o en el interior del lexema, por lo que es fundamental localizarlos y precisarlos.

Aunque el binarismo aplicado al campo de la semántica no cierra los caminos para tratar de interpretar, en otro momento, el funcionamiento aún más complejo del cerebro humano y de sus capacidades para desarrollar estructuras de significados, estas definiciones nos dejan un camino fiable para entender cuestiones básicas de estudio, pues como Greimas reconoce, necesitamos establecer desde el principio las semejanzas y las diferencias para captar la presencia y las relaciones que se producen entre los significados de los signos componentes de una obra.

Los signos son productos culturales a los que se atribuyen ciertos significados, refieran o no a algo existente en la realidad, están definidos semánticamente (es decir, en su significado) por una serie de rasgos semánticos (semas) que los caracterizan histórica y socioculturalmente. Por ejemplo, el lexema castellano agua tiene disjunciones presentes en su espectro semántico, como son los semas: vital y mortal, porque en su significado se trata de un líquido necesario para la vida, pero también de un líquido que en ciertas circunstancias y condiciones puede causar o connotar la muerte. Esto está ampliamente socializado. Al mismo tiempo, la cultura humana distingue propiedades semánticas atribuidas semánticamente a este lexema en español (con el que hacemos referencia a un elemento de la realidad), como son las propiedades o semas nucleares: Líquido, incoloro, insaboro e inodoro, que lo caracterizan y distinguen en su estado puro, del significado que tienen otros sintagmas nominativos afines al lexema, como serían los sintagmas o frases nominativas: agua de mar,

agua dura, agua termal, agua dulce, agua carbonatada, agua blanda, agua residual, etc. Se trata de definiciones semánticas históricas y culturales, porque no en todas las épocas el lexema agua se ha definido de la misma manera y las distinciones que actualmente hacemos del término agua, no necesariamente se aplicaron en otros tiempos y lugares.

Por otro lado, las disjunciones semánticas implicadas en el lexema «agua», derivan de oposiciones entre líquido *vs* no líquido, incoloro *vs* que implica el sema del color, insaboro *vs* que implica el sema del sabor e inodoro *vs* que implica el sema del olor.

El sencillo ejemplo que hemos ofrecido sobre el análisis de la semántica del lexema agua busca dar cuenta de manera práctica de algunos aspectos implicados en los estudios sobre el significado que ofrece Greimas. Al abordar una obra, sea verbal o incluya signos no verbales, el proceso se complica, pero no por ello pierde vigencia, ni rigor de estudio.

Al estudiar la semántica de una obra tendremos que precisar las relaciones que se producen entre los semas, e identificar de qué sistemas sémicos forman parte estos. Un sistema sémico se define como un conjunto organizado de semas que es caracterizado por una co-referencia semántica. Por ejemplo, todos los semas de «lo temporal» en la lengua española, o todos los semas que contienen la co-referencia a lo «vegetal». Consideremos que, en un mismo lexema, por ejemplo, «largo», podemos encontrar la presencia de dos sistemas sémicos, el de la espacialidad y el de la cantidad.

Para Greimas el lexema es un lugar de encuentro histórico y está sometido a los fenómenos de la historia y la cultura, lo que significa que con el paso del tiempo pueden incorporarse nuevos semas a un mismo lexema o pueden perderse algunos semas que antes formaban parte de él, por determinantes socioculturales e históricos específicos. Un ejemplo muy concreto de estos fenómenos lo podemos identificar en lexemas como navegar y virus que, con la aparición de las tecnologías informáticas, adquirieron nuevos semas que antes no tenían. Estas variaciones no solo son históricas, también culturales, ejemplo de este fenómeno lo podemos identificar en lexemas *to be,* por oposición a los lexemas castellanos ser y estar.

Ahora bien, señala Greimas:

> El lexema se nos presenta desde este momento como una unidad de comunicación relativamente estable, pero no inmutable. Esta estabilidad, aunque relativa, permite examinar las relaciones entre los semas que se hallan en el interior del lexema como de la misma naturaleza que las relaciones entre los semas situados en el interior de unidades de comunicación más amplia, y postular que pueden ser descritas de la misma manera (Greimas, 1971, p. 57).

Nuestro trabajo busca aplicar esas propuestas de Greimas a unidades de comunicación más amplias, y por ahora a algunas de las estampas de *Los desastres de la guerra* de Francisco de Goya, con el propósito de analizar algunas de las implicaciones semánticas que tales obras incluyen.

Podemos anotar para nuestro estudio la presencia de disjunciones semánticas implicadas en los signos visuales en los grabados de Goya y vamos a ubicarlas como oposiciones sémicas que fortalecen la unidad semántica de la estampa. Pero, aclaramos que, en este caso de estudio, los semas visuales no están circunscritos dentro de cada estampa, sino que pueden distribuirse en la colección, en sistemas sémicos muy alejados unos de otros, por hacerse presentes en diferentes estampas que no son secuenciales, como veremos.

Nos centraremos, en principio, en los semas manifiestos a nivel figurativo en los que se ofrece la misma operatividad de las disjunciones y las conjunciones que en casos de semas manifiestos a nivel meramente verbal.

Revisemos en este respecto elementos semánticos presentes en tres estampas de la serie para el establecimiento de las oposiciones sémicas. Las tres estampas que consideraremos aquí son la número 2, 4 y 73.

Título de la estampa 2: «Con razón o sin ella».
Elementos figurativos considerados para el establecimiento de los ejes sémicos de esta estampa:

- El bloque de soldados franceses es más compacto que el de los civiles del primer plano.
- Se ofrece la oposición lanza y cuchillo contra las bayonetas.
- Figuran rostros visibles de los civiles españoles contra los rostros ocultos de los soldados galos.
- Aparece una multitud al fondo de la estampa como espectadora que se contrasta con la acción de los beligerantes mostrada al frente.

El primer eje sémico disjunta civiles combatientes *vs* soldados, en esta disjunción, los civiles implican los semas de dispersión, identidad (se muestran sus rostros), armas punzo cortantes; en tanto los soldados implican los semas de lo compacto, no identidad (se ocultan sus rostros) y armas de fuego.

A estas oposiciones o disjunciones se podrían añadir otras, pues relacionado con el eje sémico de la identidad tendríamos que considerar que mientras los combatientes civiles hacen manifiesta su identidad mediante sus rostros; la identidad de los soldados se deposita en sus uniformes. Se trata de la oposición entre una identidad humana, depositada en los rasgos fisonómicos, en oposición a una identidad depositada en los uniformes que señalan a los soldados como sujeto colectivo no individualizado pero referente a una nacionalidad y grupo centrado de actividades bélicas, semas que se destacan en la estampa sobre los que referirían a la humanidad e individualidad de esos soldados. A esto mismo contribuyen las diferencias entre las armas que emplean, armas de fuego que además incluyen un arma punzocortante, por tratarse de bayonetas.

Otro eje sémico importante en esta estampa deriva de la disjunción u oposición entre observadores *vs* combatientes y que implica a su vez la disjunción entre civiles observadores *vs* civiles combatientes, a su vez opuestos a los soldados. Esta disjunción implica la oposición entre lo pasivo *vs* lo activo y sirve para configurar dos caracterizaciones distintas, tanto de los civiles, como de los soldados, pues mientras los soldados son activos, entre los civiles encontramos activos y pasivos.

Título de la estampa 4: «Las mugeres dan valor»
Elementos figurativos considerados para el establecimiento de los ejes sémicos de esta estampa:

- El fondo homogeneizado con la bruma o porosidad derivada de la técnica contra la definición a líneas y aguatinta de los personajes.
- Combate con espadas a la izquierda contra combate a mano a la derecha.
- Mujer que combate contra soldado armado.
- Invasor que somete contra la mujer sometida.

El eje sémico de lo compacto *vs* lo disperso se manifiesta en esta estampa mediante la oposición entre la bruma y la definición de las figuras de los personajes.

El eje sémico civiles combatientes *vs* soldados se manifiesta aquí de manera diferenciada al caso anterior, pues los civiles combatientes son mujeres y los soldados son hombres. Además, se muestra el rostro de una de las mujeres combatientes, en tanto los dos rostros de los soldados no se muestran, quedan ocultos. La identidad de los soldados se vuelve a depositar en sus uniformes. En tanto la identidad de las mujeres combatientes se deposita tanto en el rostro de una, como en las ropas de la otra, vemos que ambos rasgos brindan características de personajes femeninos.

No se hace presente la oposición pasivo *vs* activo porque las cuatro figuras son representadas como activadas, incluso el personaje armado, aunque aparentemente en derrota, levanta un brazo con un arma punzocortante. En oposición, las dos civiles están desarmadas. La oposición activo *vs* pasivo se presenta ahora como oposición entre resistente *vs* sometedor y cualifica a los soldados como quienes buscan someter a las figuras femeninas civiles como resistentes.

Título de la estampa 73: «Gatesca pantomima»
Elementos figurativos considerados para el establecimiento de los ejes sémicos de esta estampa:

- Animal terrestre con pedestal escalonado contra animal en vuelo.
- Par de animales contra monje y figuras del fondo como partícipes humanos.
- Un personaje visible al fondo contra las cabezas oscuras en el fondo

El eje sémico que opone felino *vs* ave se correlaciona aquí con las figuras animales opuestas en combate, una de ellas depredadora de la otra (felino *vs* ave).

La oposición activa *vs* pasiva reaparece aquí, en una modalidad similar a la que figura en la estampa número 2, pues se observa un grupo de espectadores al fondo de una escena de combate también. Sin embargo, en el espectáculo que observan los espectadores se introducen otros ejes sémicos, pues, el ave en vuelo ataca a un felino que descansa en la parte alta de una escalinata, reforzando el eje sémico de lo pasivo *vs* lo activo, al mismo tiempo que introduce otro en relación con lo alto *vs* lo bajo, no solo porque el ave está colocada por encima del felino, también porque el felino está por encima de la figura de un monje que le rinde reverencia, sometiéndose al felino. De modo que el eje sémico lo bajo *vs* lo alto queda relacionado con el eje sémico sometimiento *vs* resistencia mediante combate, ubicando el sometimiento en lo bajo y a su opuesto en lo más alto.

En la estampa, el ave se muestra de frente por lo que puede observarse su cara, mientras el felino vuelve la cabeza hacia el ave, en tanto el rostro del monje queda oculto por la capucha de su hábito. Si se correlacionan estos elementos visuales con el eje sémico en que se oponen identidad *vs* no identidad, podremos notar que aquí es la figura sometida la que solo tiene una identidad colectiva relacionada con un sujeto colectivo, el clero, en tanto las figuras combatientes son representadas mediante signos que implican grados de identidad diferenciada porque además de sus morfologías una muestra su rostro y la otra solo lo muestra en forma parcial.

Partiendo del dibujo preparatorio, la importancia del monje aumenta y la composición forma una x entre el descenso de la sombra del fondo con respecto a la dirección de los animales representados en un plano adelantado.

Los anteriores elementos en oposición conviven en una composición expresiva que integra además en conjunción irrepetible los elementos o propiedades de cada lexema figurativo incluido en la imagen.

Pese a que hemos considerado tres estampas muy distintas, podemos observar que ciertos ejes sémicos se repiten en ellas, en realizaciones concretas diferenciadas y singularizadas, y que tales ejes sémicos expresan, de maneras distintas, una caracterización semántica de los opuestos en combate dentro de la serie, caracterización semántica que podrá irse completando con los elementos que ofrecen otras estampas.

Toda interpretación de la serie de grabados que no tome en cuenta estos componentes semánticos tendría que ser considerada como una extrapolación y no como una lectura de lo que específicamente involucran en su nivel semántico, los grabados que son objeto de estudio.

En el nivel lingüístico no siempre pueden oponerse los términos objeto, pues la oposición se establece a nivel sémico. Los términos pueden tener aspectos comunes, los hombres y las mujeres, por ejemplo, comparten rasgos inseparables como la humanidad, los valores y debilidades, en esta y otras características se dificulta la separación binaria. Pero reducirlos a su aspecto sémico nuclear nos permite hacer la disjunción lógica con la presencia y la ausencia del sema (masculino/no masculino, femenino/no femenino).

Al analizar un lexema, contenido en el discurso bajo estudio, vamos a enlistar los semas que están incluidos en el mismo, dejando afuera aquellos que se engarzan al lexema en circunstancias contextuales no pertenecientes al discurso de la obra. Nos acercamos así a presenciar los semas nucleares para delimitar nuestro universo significante.

Dado que los semas pueden combinarse con otros ejes sémicos contextuales, en virtud de la capacidad para establecer metáforas, hay textos donde se entrecruzan la política, la simbología de los animales y las circunstancias del momento histórico.

Consideremos además que Greimas ubica los significados ligados a la información que acompaña, que están presentes en el texto. Los clasemas son aquellos aspectos vinculados a aspectos del contexto (Greimas, 1982, p. 54).

Luego, ese contexto opera bajo ciertas normas de compatibilidad y permite la combinación de núcleos sémicos al interior de un sema contextual, lo cual produce un efecto de sentido llamado semema**.**

Los clasemas son semas autónomos y pueden quedar fuera de la significación del lexema o formar parte de un «núcleo sémico contiguo» dentro de una misma obra.

Así, en el terreno visual hay elementos a quienes el artista asigna un lugar fijo dentro de la imagen, como lo podría ser el burro para representar ignorancia, terquedad o el búho presagiador de malas noticias, o la atmosfera oscura que aprovechan los que acechan a su presa en desventaja. Pero los clasemas o semas contextuales en las imágenes pueden ser también las armas de cualquier tipo, pueden significar el sometimiento con instrumentos, como las cuerdas o la fuerza corporal, en determinada escena.

Haremos a continuación una enumeración para observar la redundancia de elementos que en las estampas pertenecen a la misma categoría clasemática: violencia mediante armas. Las imágenes de los grabados están vinculados a los títulos elegidos por el autor. Verlos en forma separada tendría rasgos subjetivos de interpretación; pero, se puede extraer más información de la relación entre el lenguaje escrito y el visual, en la cual en un primer momento encontramos separaciones atribuibles a las formas.

Vamos a emprender una actividad de rastreo para tender puentes entre ambos lenguajes, el visual y el verbal, y evaluar lo que Greimas llama equivalencia de unidades desiguales.

Greimas habla de la contracción en unidades menores que engloban un conjunto de explicaciones en un lexema. Mientras que el camino opuesto lo realizamos al pasar del lexema a la perífrasis o a la expansión.

Los fenómenos de contracción o condensación y los de expansión se pueden localizar aun cuando desconozcamos los mecanismos de la elaboración de las estampas para su producción. Sabemos que no podemos determinar si Goya parte de una frase para ilustrarla después o si fue la imagen desarrollada la que recibió un título posterior para condensar el espectro de la imagen en una forma de contracción semántica equivalente y sintetizada**.** Pero, analizando

las imágenes donde se cuenta con boceto, o al menos en esa fase con estudios previos del artista, podemos afirmar que pudieron existir otros bocetos desaparecidos, y establecer la relación específica que se manifestaría en algunos casos, así tenemos el caso de una imagen como la de *«Gatesca pantomima»* incluida en la edición de Corral (2005, p. 152). A partir de su estudio vemos que no se obtiene otra con más elementos, pues si comparamos el trabajo preparatorio con la obra posterior y definitiva, vemos que en ambas aparecen los mismos personajes: el gato, el búho y el monje, básicamente como elementos del núcleo sémico del mensaje (Ver figuras 1 y 2 al final del texto). No habría así una expansión de la imagen en forma significativa, pues la definición de los grupos como una masa encubierta de personas al fondo es más una isotopía (reiteración semántica) de lo que llamaríamos clasema, que en las dos recién citadas estampas se manifiesta por la presencia del conjunto social al fondo, como espectadores y observadores del grupo social en combate.

Valga la pena señalar que estas divisiones entre distintos grupos sociales se presentan en varias estampas en las que se representan diferencias entre un grupo social de espectadores, un grupo en combate, otro grupo social en huida, etc., como elementos clasemáticos o de contexto.

Cada título de la serie marca el núcleo sémico, el cual aunado al impulso de talento del artista, se enriquece con las diversas percepciones de los intérpretes posteriores, o por la información histórica y los análisis críticos, pero sobre todo por los elementos figurativos y verbales incorporados objetivamente a cada una de las estampas de la serie y de los semas que estos elementos comportan al conjunto.

Otro ejemplo que tiene un paralelo para el análisis de la obra de Goya es el uso de «las denominaciones traslativas» que se emplea cuando una parte del campo semántico sale de su discurso y llega a otro completamente ajeno, alejado del original, pero forma una nueva figura, como en los ejemplos como diente de león (la flor) o pico de gallo (la botana). En el grabado «Gatesca pantomima», el adjetivo «gatesca», colocado antes del sustantivo, nos dice sobre la típica repetición inherente al uso del sustantivo en las decisiones políticas. Se trata de una situación identificable, por ejemplo, cuando la élite de gobernantes se

rodea de consejeros aduladores, mal informados y errados del bien público. La pantomima, como representación realizada por medio de gestos y movimientos, sin emplear palabras en su primera acepción, deja de ver esta imagen como la toma de una acción teatralizada cuyo guion podemos reconocer de lejos y sin posible intervención de los espectadores.

El análisis de Greimas reúne en un concepto varias ocurrencias de eventos identificables a lo largo de un discurso. La presencia de repeticiones en un discurso nos da la claridad de un significado conjunto y ello fundamenta la isotopía que garantiza que varios lexemas se agrupen por similitud de significado en torno a un semema.

De manera breve es necesario exponer que las unidades más simples en el método de Greimas son los semas, los cuales pueden ser muy variados, pues el entorno contextual en que se usan los lexemas hace que estos se transformen parcialmente y generen nuevos efectos de sentido. Sin embargo, los semas poseen una estructura bajo la cual desarrollan vínculos y separaciones que facilitan la comprensión y la comunicación de mensajes no siempre tan evidentes.

En toda obra podemos observar la redundancia de elementos (lexemas y enunciados) que pertenece a la misma categoría clasemática, por implicar el mismo núcleo sémico contextual (lo espacial delimitado), y podemos notar las variaciones de las unidades de su manifestación que implican otros semas contextuales e incluso otros ejes sémicos contextuales.

Para explicar la categoría clasemática y su relación con el núcleo sémico de un lexema, tomaremos los títulos de la serie de estampas de *Los desastres de la guerra*, con el propósito de precisar cuál es el lexema que corresponde al sema o los semas contextuales de los que encontramos manifestaciones lexemáticas y sintagmáticas en la serie.

Si tomamos, de momento y solo provisionalmente, únicamente los enunciados o «leyendas» que acompañan a los grabados, observaremos que es posible reunir en torno a un mismo núcleo sémico un conjunto de ellos.

Ese núcleo sémico es «muerte», núcleo sémico contextual que se manifiesta expresamente en: 18 «Enterrar y callar», 39 «Grande hazaña! Con muertos!», 53 «Espiró sin remedio», 56 «Al cementerio», 62 «Las camas de la muerte», 63

«Muertos recogidos», 64 «Carretadas al cementerio», 79 «Murió la Verdad», 80 «Si resucitará?».

Núcleo sémico que se connota contextualmente en otras de las leyendas, generando efectos de sentido en torno a la muerte: 12 «Para eso habéis nacido», 13 «Amarga presencia», 3 «Duro es el paso», 15 «Y no hai [sic] remedio», 19 «Ya no hay tiempo», 31 «Fuerte cosa es», 34 «Por una navaja», 48 «Cruel lástima», 52 «No llegan a tiempo», 54 «Clamores en vano». En este segundo grupo de enunciados el sema de la muerte es activado por la presencia del sema contextual explícito en los otros enunciados. Es relevante mencionar que el interés de este enfoque tiene una profundidad teórica más amplia, pues en estudios de intertextualidad se ha trazado el papel de los títulos como aportador de definiciones para la obra y su entorno como texto (Genette, 1989, pp. 10 y 11)

En el párrafo anterior se muestra una forma de condensar los semas en torno a un significado núcleo, pero se pueden agrupar otros conjuntos en torno a otros semas contextuales, como lo es el sema contextual de *la evaluación* a un total de 51 títulos. Por mencionar unos tres ejemplos tenemos: 1 Tristes presentimientos de lo que ha de acontecer, 2 «Con razón o sin ella», y 4 «Las mugeres dan valor». Solo mencionaríamos que no se trata de una descripción que se aísla de interpretaciones morales o de valoraciones subjetivas. Además, encontraríamos, después de analizar una por una de las estampas, intersecciones con otros semas contextuales (clasemas) contiguos.

Las anteriores observaciones nos dejan clara ahora la presencia de secuencias con semánticas repetidas que crean isotopías a lo largo del discurso.

Como se explicó sobre la presencia del núcleo sémico: muerte, a partir de los títulos de cada una de las obras, vemos en las imágenes si tenemos simbología que haga correspondencia con los lexemas de los títulos.

De aquí partimos hacia una revisión que nos permita encontrar relaciones entre los elementos para clasificar un simbolismo sobre la muerte o la violencia. Para obtener símbolos clasificables bajo el concepto de la muerte, aunque sabemos lo complicado de la tarea, pues, las interpretaciones de símbolos no son universales y las tradiciones interpretativas también evolucionan con el tiempo, aparte sería importante rescatar que en la visión de Goya como artis-

ta moderno está presente la sincronía de las técnicas experimentales con la expresividad sensible de su momento histórico.

En una estampa encontramos objetos concretos que están sujetos a la funcionalidad de un sustantivo abstracto como la violencia, la muerte o la guerra. No son lo mismo, pero varios sustantivos se complementan en el espacio de los objetos. La imagen, por otra parte, también contribuye como texto para inhibir los usos y acepciones de otros contextos. Pero también permite enlaces con otras estampas de la serie para formar isotopías. El clasema: violencia se contextualiza con frecuencia, facilitando la formación de isotopías como la presencia de armas cuya función es garantizar el sometimiento, y entre ellas están las espadas, las bayonetas, los palos.

En nuestra apreciación puede continuarse el análisis de las estampas en grupos de semas contextuales que van implicados en el uso de las armas, dado que estas herramientas del campo bélico, por una parte, en una amplia variedad de opciones forman parte de un cuerpo militar, mientras que también dentro de las armas pueden usarse con esa virtud otros utensilios como palos o sogas en contra de los enemigos. Si primero identificamos bajo la categoría de armas en ataque, incluyendo espadas, bayonetas y piedras a lo largo de las estampas, podemos recopilar un total de veinte estampas con tal sema contextual, en específico las estampas: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 15, 17, 19, 26, 27, 28, 29, 31, 33, 37, 38, 46 y 76.

En otro conjunto de estampas aparecen armas que no se sujetan en ataque, pero son visibles algunas espadas en la imagen, como sucede en las ocho estampas: 10, 11, 22, 23, 32, 34, 35 y 47

En el caso de cuerpos sujetados con sogas tenemos los doce grabados:14, 15, 28, 29, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 39 y 70

Tales grupos reactivan el sema nuclear de la muerte o incluso tales contextos pueden llamar a otros semas como lo es el puro sometimiento de otro ser humano.

En muchos casos conviven escenas ya identificadas con armas con las de sometimiento a base de fuerza física corporal, como es claro en los grabados: 4, 9, 10, 11, 13, 19, 40 y 43? En el caso de la estampa 43 que se titula: «También

esto», colocamos un signo de interrogación a nuestra clasificación, pero nosotros apreciamos como un fraile sujeta a su similar por la espalda mientras su otra mano se abre en posición de dar un empuje al fraile ya bastante inclinado para irse de bruces.

En nuestra opinión, las imágenes de armas en el ataque, como repetición de unidades sémicas, realimentan la isotopía del núcleo sémico *la muerte* con mayor claridad que en los otros tres casos: armas que no se sujetan en ataque, cuerpos sujetados con sogas o sometimiento con la fuerza corporal, donde la violencia queda indefinida si se concreta a potenciar el ataque, el sometimiento físico, o a finalizar la vida del contrincante.

El discurso de Goya, por ejemplo, no obstante, el amplio número de estampas en torno al núcleo sémico de la guerra y sus circunstancias cercanas tiene elementos que no se concretan en la presencia recurrente de armas o violencia. Sin embargo, permanecen aspectos expresivos en la forma corpórea de los personajes, a través de las acciones de las multitudes, sus proporciones, el claroscuro y las composiciones.

En referencia al número de personajes nos referimos a los grupos de personas en aglomeración y agazapadas como fondo de las batallas o en plena beligerancia, como lo hacen los litigantes al frente, sin embargo, en un plano más lejano o en el campo magnético del piso. En cuanto a la proporción que se identifica en los personajes, es en muchos casos la de una persona diminuta. Aunque esto proviene ya desde los personajes en la serie de los *Caprichos* aquí, en esta otra serie de *Los desastres de la guerra,* se presenta en varias estampas.

Acerca del claroscuro y recordando que el mismo Goya reconocía a Rembrandt como uno de sus grandes maestros, vemos la continuidad en el uso de una gran variedad de texturas del claroscuro que dan originalidad y un mayor poder descriptivo que muchos otros estilos de su época.

Respecto a las observaciones sobre la pintura (Greimas, 1973, p. 21), tenemos como alternativa estudiar la pintura como objeto con propiedades particulares y que se explican desde su materialidad y, por otro lado, la semiótica la puede explicar en relación con el contexto cultural del que forma parte.

En consonancia con Greimas, también es relevante rescatar algunas reflexiones sobre los géneros discursivos (Bajtín, 2012, p. 246), porque en el discurso de la pintura hay rasgos que corresponden a un estilo de época en el uso de los recursos técnicos de la pintura, los símbolos, las composiciones y el mensaje pictórico en correspondencia con géneros discursivos, pues la pintura puede llevar un mandato comercial, ritual, político o religioso. En cada caso, la pintura es portadora de orientaciones específicas, como lo haría el enunciado de cada ámbito de la expresión discursiva.

En nuestra hipótesis pensamos que sí hay un enunciado particular bajo el que se identifican las expresiones de los artistas visuales en momentos críticos donde la violencia trastoca a la sociedad. Además, cuando un artista desarrolla determinado tema, hace uso de signos que forman parte de la actividad humana asociada a ese asunto, por ejemplo, si pinta una intervención quirúrgica, el pintor representará los instrumentos necesarios para realizarla, las ropas que el personal de salud o el médico usarían, las características del espacio, recuperando así lo que podríamos considerar un discurso visual propio o asociado a la práctica quirúrgica. Lo mismo si desarrolla un tema litúrgico, uno amoroso, uno relacionado con los signos de poder político de una determinada época.

Una vez que hemos tomado el tema del género discursivo, es importante retomar precisiones en torno al tema del texto, no solo por la interpretación del destinatario, sino por el peso de la coherencia interna del mismo. Lo anterior es destacable debido a que nos provee una guía metodológica para definir un criterio que busque contrastar y encontrar razones para armonizar el vínculo entre las intenciones del texto con los sistemas de significación apropiados por el autor, incluso de manera no consciente. Lo que es también pertinente es definir en cada uno de nuestros textos, (o las obras de cada artista), cuál es el abanico de posibilidades de sentido y saber si presentan un limitado número de opciones interpretativas. Y de manera adicional, es necesario entender cuando una interpretación que de primera evidencia no puede ser parte del contenido semántico puede ampliarse en otra fase de síntesis a otra cadena significante, aun cuando estemos alejados de la naturaleza del texto en cuestión.

> Lo anterior siempre y cuando nos podamos mantener dentro de la interpretación de la obra, antes de dejarse llevar por un exceso de imaginación en la modelización subjetiva del lector. La interpretación se convalida con la coherencia del texto, el texto es en su constitución orgánica la prueba de la interpretación. En esta circularidad, Eco nos define al texto así: «Más que parámetro para convalidar la interpretación, el texto es un objeto que la interpretación construye en el intento circular de convalidarse a través de lo que la constituye» (Eco, 2013, p. 34).

Para desarrollar estos temas tan particulares del plano de la expresión necesitamos trazar un camino que reconozca los niveles de análisis desde el nivel de análisis fáctico y expresivo, seguido del nivel convencional y concluyendo con el nivel del contenido (Panofsky, 1972, pp. 13-47). Este último establece múltiples vínculos con el contexto, con otras obras y con aspectos culturales e históricos que son compatibles con definiciones de intertextualidad desarrolladas en estudios de estructuralistas y semióticos (Genette, 1989, pp. 10-17)

A modo de conclusiones

A manera de conclusión diremos que vemos en distintas teorías ciertas compatibilidades en las formas estructurantes de cada discurso; desde las aproximaciones graduales de Panofsky mediante niveles de síntesis de la realidad artística, como a los principios que constituyen la armazón analítica de Greimas. Incluso Eco al estudiar el texto, visto como organismo por su alto grado de coherencia interna nos aclara que este «actualiza relaciones internas y narcotiza otras» (Eco, 2013, p. 109). Es a este nivel que se siguen manifestando las posibilidades operativas de unidades más pequeñas que el texto, pues los semas también activan y desactivan relaciones al ser usados. Esto nos va marcando a varios niveles acotamientos útiles para evitar el desborde interpretativo de una obra. Como vimos en los ejemplos de los clasemas sobre las armas en los grabados de Goya, podemos distinguir las relaciones isotópicas entre las leyendas (o paratextos) y las imágenes.

La metodología de Panofsky no produce corto circuito, desde que origina su partida de los hechos o de una base empírica que puede alimentarse en sus dos últimos niveles de las precisiones teóricas de la semiótica en general.

Figura 1. **(***Corral, 2005, p. 152)*

Figura 2. **(***Fundación de Aragón, 2011, https://fundaciongoyaenaragon.es/obra/gatesca-pantomima-1/848)*

Referencias bibliográficas

BAJTÍN, M. (2012) *Estética de la Creación Verbal.* Segunda Edición. CDMX: Siglo XXI.

CORRAL, J. (2005) *Los desastres de la guerra de Francisco de Goya.* Barcelona, Edhasa.

ECO, U. (2018). *Tratado de Semiótica General.* México: Debolsillo.

GARCÍA PÍRIZ, M. (2008) *«Introducción», en Estudios. Los desastres de la guerra,* Madrid: Planeta

GENETTE, G. (1989) *Palimpsestos. La literatura en segundo grado.* Madrid: Taurus.

GREIMAS, J. (1973) *En torno al sentido, Ensayos semióticos.* Madrid: Fragua.

GREIMAS, J. (1971) *Semántica estructural.* Madrid: Gredos.

GREIMAS, J. (1982) *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje.* Madrid: Gredos, S.A.

Fundación Goya en Aragon. GATESCA PANTOMIMA. 3 DE ENERO DE 2011/ 14 DE ABRIL 2021. [9 DE MARZO DE 2022] RECUPERADO DE HTTPS://FUNDACIONGOYAENARAGON.ES/OBRA/GATESCA-PANTOMIMA-1/848

PANOFSKY, E.(1972) *Estudios sobre iconología.* Madrid: Alianza Editorial.

La sociocrítica como perspectiva de análisis de la producción cultural

Juan Carlos González Vidal
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México
juan.gonzalez@umich.mx

Edgar Ávila González
Universidad de Guadalajara, México
edgar.avila7218@alumnos.udg.mx

Introducción

El artífice principal de la teoría sociocrítica de Montpellier fue Edmond Cros.[1] Esta teoría, a lo largo de los años, se ha revelado especialmente operativa en el estudio de los fenómenos culturales. Su interés primordial radica en el análisis de los procesos de reproducción de dinámicas y visibilidades sociales en objetos culturales de diversa índole.

Cabe decir que en sus inicios, a mediados de los años sesenta del siglo pasado, Cros centró su atención en productos escritos, mayoritariamente literarios,

1 Hacemos la especificación porque, como Cros declara, hubo en su momento dos investigadores que concibieron, separadamente, esta línea de investigación: Edmond Cros, profesor en la Universidad Paul Valéry-Montpellier III, y Claude Duchet, profesor en la Universidad Vincennes-París (Cros, 2003).

como lo muestran sus trabajos *Protée et le gueux: recherches sur les origines et la nature du récit picaresque dans* Guzmán de Alfarache *de Mateo Alemán* (1967) y *L'Aristocrate et le carnaval des gueux: Étude sur le* Buscón *de Quevedo* (1975); así como los acercamientos a *La región más transparente* y a *La muerte de Artemio Cruz* (de Carlos Fuentes), y a *La hora de todos* (de Quevedo), a los que hay que agregar su estudio sobre *El laberinto de la soledad* (de Octavio Paz), estos últimos incluidos en *Théorie et pratique sociocritiques* (1983).

Paulatinamente, Cros fue ampliando sus horizontes e incorporó a su *corpus*, en distintas épocas, películas como *Scarface* (de Haward Hawks), *Los olvidados* y *Viridiana* (de Luis Buñuel), y *La historia oficial* (de Luis Puenzo), por citar algunos ejemplos. También incluyó portadas de libros y, finalmente, se enfocó en reflexiones sobre aspectos relacionados con la introyección de la cultura y con ella, del advenimiento de una subjetividad y de su posterior expresión. En esta última etapa resultó fundamental la vinculación con el psicoanálisis, especialmente con el pensamiento de Lacan.

La creación del Centre d´Études et Recherches Sociocritiques (CERS) en la década de los setenta del siglo XX, dio un gran impulso al desarrollo de la teoría, pues se adscribieron investigadores que se abocaron al abordaje de otros objetos culturales (pintura, cómic, música) y probaron la pertinencia de sus postulados. Este centro evolucionó, en los años noventa del mismo siglo, en el Institut de Sociocritique-Montepellier, lo que permitió una mayor difusión de sus postulados a nivel internacional.

Como toda teoría, la sociocrítica tiene antecedentes que ayudaron a construir su aparato teórico. En los siguientes apartados nos ocuparemos de los conceptos más relevantes de su marco científico y de su concepción general de la producción cultural.

Conceptos fundamentales

Para la sociocrítica la noción de 'texto' resulta relevante, puesto que le permite trabajar con complejos sígnicos cerrados (textos literarios, gráficos, pictóricos, cinematográficos, musicales, etc.).[2] Así, parte del postulado de que las circuns-

2 Sobre este concepto volveremos más adelante.

tancias socio-históricas se representan en los textos bajo los códigos de simbolización de cada uno de ellos. Esta afirmación permite evitar la falsa concepción de que los textos *reflejan* la realidad. Como veremos más adelante, la función social de un texto no debe ni puede limitarse a ser un espejo del universo social. La relación entre ambas entidades es de carácter estructural.

1. Las aportaciones de Lucien Goldmann

La sociología de la literatura asumió una perspectiva innovadora con el estructuralismo genético. En este sentido, resultó fundamental la publicación de *Le Dieu caché*, de Lucien Goldmann (1959). El autor expresa lo siguiente:

> L´idée centrale de l´ouvrage est que les faits humains constiutent toujours des *structures significatives* globales, à caractère à la fois pratique, théorique et affectif, et que ces structures ne peuvent être étudiées de manière positive, c´est-à-dire à la fois *explequées* et *comprises*, que dans une perspective *pratique* fondée sur l´acceptation d´un certain ensemble de valeurs (1959, p. 7).[3]

Uno de los méritos de Goldmann es el haber insistido en el carácter significativo de la actividad humana, enfoque que lo acerca a posiciones enunciadas posteriormente por Eco (1974 y 1977), por Lotman (1979 y 1999), por Malinowski (1984) y por Thompson (1993), entre muchos otros. Este enfoque le permitió determinar las interconexiones entre diversos hechos humanos con base en una estructura «fuerte», vigente en un tiempo y en un espacio. Aquí se encuentra un nuevo punto de partida para establecer la relación entre la producción textual y sus circunstancias de emergencia. Goldmann fue uno de los investigadores pioneros en concebir esta relación en términos estructurales fuera del simple reflejo que, como se deduce de lo expuesto, marcó indeleblemente los itinerarios analíticos de la Escuela de Montpellier.

3 Las cursivas son del original.

Otro aspecto digno de resaltarse es que el pensador rumano tuvo una idea clara del papel que tienen textos precedentes en la generación de otro texto y los motivos por los que, debido a una elección, aquellos influyen sobre el nuevo. La explicación se encuentra en que la producción textual anterior se halla disponible y el autor selecciona e interpreta (de manera consciente o no), de acuerdo con una situación socio-histórica y con los valores vigentes, las «influencias» que responden a sus concepciones (Goldmann, 1966a). *Grosso modo*, esa producción textual fue lo que se designó posteriormente, con las particularidades que le dan los autores que trataron el tema, como 'intertextualidad» (Kristeva, 1978; Barthes, 1974; Genette, 1989; Hutcheon, 2000).

Entre los conceptos específicos más operativos que recuperó Cros de Goldmann están los siguientes.

Sujeto transindividual (Goldmann, 1966b). Los sujetos transindividuales están conformados por grupos. Cada grupo tiene prácticas sociales concretas, de modo que, al interactuar en ellos, los individuos asimilan tales prácticas y pasan a compartir, de esta manera, visibilidades sociales, registros discursivos, actitudes frente al mundo, posiciones ideológicas y, evidentemente, formas de actuación. Es a través de la interiorización de las tendencias de estos sujetos como los individuos van construyendo una competencia socio-cultural que, finalmente, viene a estructurar sus comportamientos. Como muestra baste mencionar las distintas profesiones, las congregaciones religiosas, los círculos de lectura, los partidos políticos y, contemporáneamente, los usuarios de las redes sociales. Si se nos permite la metáfora, se trata de 'células sociales' que almacenan una memoria semiótica (significativo-comunicativa y cognitiva) cuyos límites son susceptibles de modificarse de acuerdo con la evolución histórica y que se manifiestan como una suerte de determinantes para enfrentar el entorno. Efectivamente, y por decir algo, la forma de conducirse frente a acontecimientos político-económicos de un militante de un partido de izquierda será diferente con respecto a la de un militante de un partido de derecha. Asimismo, un usuario relativamente experto en los sistemas digitales tendrá una *praxis* distinta en el entorno con respecto a quien no posee esa clase de habilidades.

Esta noción ayuda a poner de relieve la complejidad de las producciones culturales. A lo largo de su vida, un individuo se involucra en un gran número de sujetos colectivos, cuyas prácticas pueden ser afines, opuestas o contradictorias entre sí. De esto se deduce que su competencia no será en ningún caso homogénea, por el contrario, se hallará integrada por una miscelánea de visibilidades y de prácticas sociales en concordancia con los grupos de los que ha formado parte o tenido alguna relación. Es por esta razón que su actuación en ciertas circunstancias parecería incoherente o fuera de la lógica con respecto a un comportamiento coherente con experiencias anteriores.

Un aspecto que nos interesa de manera particular es que semejante heterogeneidad se manifiesta en la creación textual. Un creador[4] activa en el momento de producir mensajes (como cualquier ser humano), grandes segmentos de su competencia y, de acuerdo con lo dicho, posiciones enunciativas interrelacionadas de formas diferentes. Por eso, la sociocrítica formula que los textos tienen la capacidad de reproducir las situaciones sociohistóricas de su emergencia en su variedad y en sus contradicciones.

Un ejemplo que nos viene a la mente y que sirve muy bien de muestra de las anteriores afirmaciones lo constituye la película *Rojo amanecer*, de Jorge Fons (1989). El filme narra, desde la perspectiva de una familia, los sucesos relacionados con la matanza de Tlatelolco el 2 de octubre de 1968. Se planteó como una película de denuncia, que buscaba proporcionar una versión distinta de la oficialista (inclusive su estreno se retrasó debido a presiones del sector gubernamental). No obstante, en la atribución de responsabilidades y de asignación de culpas a lo largo de la diégesis, estas recaen sobre los jóvenes, hecho que indica la inscripción de la concepción difundida por el gobierno de Gustavo Díaz Ordaz, a la que precisamente la película proyectaba oponerse. La contradicción es clara. La producción se dio en el marco de la conmemoración de los veinte años de la represión, de donde surgió la iniciativa de varios sectores de la sociedad por desvelar la verdad histórica. En ese momento, existían dinámicas sociales que pueden sintetizarse en el opósito ocultamiento / develación, que se inscribieron en la película al margen de la voluntad del director.

4 El término 'creador' se utiliza para designar al generador de textos, fuera de toda acepción mística.

Aquí surge la discordancia principal entre la sociocrítica y el estructuralismo genético, que nos permite sintetizar argumentos precedentes. En tanto que este sostiene que un texto concreta una visión de mundo, la Escuela de Montpellier parte del hecho de que un texto viene a materializar diversas visiones de mundo en correspondencia con sujetos transindividuales, que en el tejido textual se vinculan, como ya se expresó, por afinidad, por oposición o por contradicción. En pocas palabras, es posible definir la visión de mundo como un acervo de ideas, de tendencias, de ideales y de voluntades de una clase social. Siguiendo a Goldmann, al manifestarse en una estructura textual, se presentaría como un sistema coherente (*vd.* González Vidal, 2005, pp. 14-15). Basta, pues, con hacer una translación de este concepto de *clase social* a *sujeto transindividual* para hacerlo operativo. Un individuo es un vector de las concepciones de los sujetos colectivos con los que ha tenido contacto, que han dejado huellas en él en forma de prácticas significantes.

No consciente. Otro concepto aportado por el Goldmann y retomado por la sociocrítica es el de *no-consciente*. Esta noción entronca directamente con la de sujeto transindividual:

> Le non conscient est une création des sujets transindividuels et a, sur le plan psychique, un statu analogue aux structures nerveuses ou musculaires sur le plan physiologique. Il est distinct de l´inconscient freudien dans la mesure oú il n´est pas refoulé et n´a besoin de surmonter aucune résistance pour devenir conscient mais seulement d´être mis en lumière par une analyse scientifique (1966b, p. 153).

En ocasiones se tiende a utilizar indistintamente las categorías *inconsciente* y *no consciente*, sin embargo, Goldmann es muy claro al remarcar las diferencias, dado que se refieren a distintos niveles de la conformación mental, aspecto del que nos ocuparemos en los siguientes párrafos.

Jean Franco resume de manera didáctica esta categoría:

> [Es] ese nivel colectivo que obra en la conciencia individual depositando en ella unos 'sedimentos' en forma de prácticas de lenguaje. Y vale por constatar asimismo que los sujetos, escriban o no, no advierten todo el significado de sus actos o palabras: el análisis sociocrítico logra descubrir estratos de significado que no afloran en la conciencia del creador (Franco, 1988, p. 15).

Vamos a enfatizar que esos «sedimentos» no se depositan solamente a través de prácticas de lenguaje, sino a través de todo hecho o acto significante que se produzca en el entorno con el que interactúa el sujeto. Con esto no se niega la importancia que tiene el lenguaje (y el discurso) en la vida humana, simplemente se señala la gama de materia por la cual se expresa el significado. La última aseveración concuerda con la postura de Eco, respecto a que la cultura en general puede entenderse mejor si se la aborda como una serie de fenómenos significativo-comunicativos (1977). Así pues, el no consciente se conforma con base en el conjunto de prácticas significantes a las que un individuo ha estado expuesto.

Es posible deducir que las competencias culturales de los sujetos se ejercen bajo modalidades diferentes: hay ocasiones en que es a partir de la conciencia clara que se ejecuta una actuación (de cualquier índole); en otras, la ejecución se realiza sin la participación de dicha conciencia, simplemente porque el individuo posee un conocimiento adquirido cuya manifestación escapa a su control sin la necesidad de vencer censura o barrera alguna. Un caso, entre la infinidad que pueden citarse, se encuentra en el cambio paradigmático que se vive actualmente en torno a la reivindicación de los derechos de la comunidad LGBTTTIQ. Hay personas que se dicen mentalmente abiertas con relación a las preferencias sexuales distintas de la heterosexualidad convencional, pero debido a una herencia cultural, emplean en ciertas circunstancias calificativos segregacionistas hacia quienes ejercen tales preferencias, insistimos, sin la participación de la voluntad. Algo similar ocurre con prácticas racistas y discriminatorias. Frecuentemente, se pasa del discurso a la acción.

Ahora hay una mayor claridad del por qué un texto no es concebible como cohesionado por una sola visión de mundo.

Por otro lado, al contrario del no consciente, el inconsciente se encuentra reprimido, y generalmente es visto como lo no sabido de un saber (Urbina, 2014). Para emerger al nivel de la conciencia clara, debe superar resistencias o, lo que es lo mismo, una zona de censura. De acuerdo con la topografía de la mente, es el lugar donde se almacenan fobias, obsesiones, traumas… Jacques Lacan propició un avance significativo al afirmar que el inconsciente se estructura como un lenguaje, lo que nos permite afirmar, ampliando esta reflexión, que su estructuración depende de la significación, es decir, que más que como un lenguaje, es susceptible concebirlo como una amalgama de significados vehiculados por materia significante de naturaleza diferente (1966). La separación precisa entre niveles de conciencia se hace por razones meramente metodológicas, puesto que es evidente que esta conformación se produce en el sujeto y que su expresión puede darse (o no) en una misma circunstancia o en un mismo contexto, por lo que su delimitación no es clara en todo momento. Aún más, el sujeto adviene como tal en el instante en que se incorpora al conjunto de conocimientos convencionales que se encuentran vigentes en una cultura dada en un periodo preciso.

2. Las aportaciones de Louis Althusser

Louis Althusser proporcionó a la sociocrítica una categoría clave, la de 'ideología materializada': […] las «ideas» o «representaciones», etc. de las que parece componerse la ideología, no tienen existencia ideal, espiritual, sino material. [La materia] existe bajo distintas modalidades y todas enraizadas en último término en la materia «física» (1982, pp. 126-127).

La ideología es, pues, una forma de *praxis* social que se expresa materialmente. Varios de los lectores de Althusser han puesto énfasis en este hecho, y no han insistido suficientemente en que se trata de un fenómeno que, de manera simultánea, tiene un carácter conceptual y material. A pesar de la afirmación tajante de la última cita, el pensador francés sí contempló esta dicotomía al decir

que las ideologías son representaciones del mundo (1982b). Una representación tiene lugar en la medida en que un referente es significado.

Con la intervención de la ideología, la representación adquiere un carácter rígido y esquemático y, consecuentemente, la comprensión del mundo y las actuaciones de los individuos quedan reducidas a marcos limitados. En este aspecto, es posible recurrir a roles sociales cuya investidura ideológica es evidente, como el de racista, homofóbico, el machista sacerdote, profesor, etc., que promueven tendencias actitudinales específicas. De esto se desprende que teleológicamente cualquier ideología comprenderá, de manera preponderante, una conminación. Todo aquel que sustenta o que se halla en contacto con una concepción de esta naturaleza se sentirá impelido a materializarla por medio de diversas prácticas sociales, que a final de cuentas son funciones semióticas en la medida en que están dotadas de significado.

Aquí hay una vinculación directa con los sujetos transindividuales y con el no-consciente, ya que el contacto o el involucramiento de un individuo con sujetos transindividuales posibilita la introyección de visiones de mundo ideologizadas.

La sociocrítica también tomó de Althusser la noción de Aparatos Ideológicos del Estado (AIE). Estas son instituciones autónomas de los Aparatos del Estado (como el poder ejecutivo, el judicial, el legislativo, los cuerpos militares y policíacos…) que, sin embargo, la mayor parte del tiempo, tienen como función reforzar la influencia del Estado en las dinámicas sociales (1982). En consecuencia, la autonomía es solamente relativa. Es necesario señalar que dicha función resulta más eficaz en la medida en que se camufla con otra que le es reconocida como primaria.

Un caso concreto lo constituye la iglesia católica, que tiene entre sus finalidades fomentar la fe de los creyentes y brindarles apoyo espiritual. No obstante, en repetidas ocasiones en América Latina, ha tomado partido abiertamente por determinadas tendencias políticas e influenciado la percepción de los feligreses en este campo, en otros términos, se ha manifestado como un actor político. En Chile, por hacer alusión a un hecho, una parte de la cúpula eclesiástica favoreció el derrocamiento del presidente constitucional Salvador Allende y, de cierta manera, ayudó a legitimar la toma del poder por la junta militar (Giraudier, Élodie,

2015), algo similar a lo que ocurrió en Argentina en 1976 (Martín Obregón, 2005). Un hecho geográfica y temporalmente más cercano lo encontramos en las elecciones presidenciales en 2006 en México, donde muchos sacerdotes invitaban a su público a no votar por Andrés Manuel López Obrador, por representar «un peligro para México».[5]

Una última referencia a esta clase de influencia se halla en el sistema educativo de muchos países, en donde se enseña una versión oficial de la historia de una comunidad recurriendo a mitos fundacionales, a una construcción biográfica de los héroes que se acerca a hagiografías y a esquemas narrativos maniqueístas que representan una realidad simplificada en extremo.

Se hace necesaria una precisión. Aunque la mayor parte del tiempo los AIE refuerzan el poder del Estado, en determinadas circunstancias adoptan posiciones contrarias a él, si no la totalidad de aparato, al menos un segmento:

> Uno de los casos más representativos en este aspecto lo constituye el papel que jugó la Teología de la Liberación en América Latina en las décadas de los sesenta y los setenta [siglo XX] principalmente, en que se opuso a la represión (justificado por la mayor parte de la Iglesia) ejercía sistemáticamente contra las clases desfavorecidas [y contra los opositores al régimen] (González, p. 28).

Así, los AIE incorporan las tendencias y los conflictos sociales de su situación socio-histórica.

En México se vive en la actualidad un fenómeno por demás interesante. La mayor parte de los Medios de Comunicación Masiva (MCM) tradicionales (televisión, radio) han adoptado una postura oficial que vamos a calificar de «desplazada», en el aspecto de que promueven visiones y prácticas de periodos presidenciales precedentes. La llegada de Andrés Manuel López Obrador a la Presidencia de la República (2018) ha representado un cambio en las dinámicas gubernamentales, lo que se da a ver como una ruptura con respecto al pasado. Como sucede frecuentemente en estas circunstancias, los paradigmas, visiones

5 Fue el slogan que se difundió en ese año contra el entonces candidato presidencial.

de mundo, prácticas políticas y sociales anteriores presentan una resistencia a ser superados, lo que viene a producir zonas de conflicto. Los MCM mencionados se han inclinado a sumarse a esta resistencia difundiendo con amplitud toda presunta falla o equívoco de este gobierno. No obstante, en virtud del incremento de las redes sociales como medios informativos, se está produciendo un contrapeso en relación con los mensajes de los otros medios con lo que el público, cuando así lo desee, puede establecer una comparación entre opiniones divergentes. Lo interesante es que aquí se observa una muestra más de antagonismos políticos y sociales que se manifiestan, bajo características específicas, en los AIE.

Todo lo anterior revela la complejidad de la producción cultural, dado que esa multiplicidad de factores converge en la interpretación que un sujeto hace del mundo, en la que se sustentan formas de actuación.

3. Otros conceptos

Como lo mencionamos al principio del trabajo, la sociocrítica concede una gran importancia a la noción de 'texto'. Vamos a permitirnos citar una definición que no fue elaborada en el marco de la sociocrítica, pero que de ningún modo se contrapone con sus bases teóricas. Así:

> Se considerará 'texto' toda unidad comunicacional delimitada en sí misma y por sí misma, independientemente de su materia expresiva y de su extensión, que posea además una estructura semántica subyacente que cohesione sus elementos constitutivos (González & Ávila, 2021, p. 58).

Los autores continúan enunciando algunas de sus ventajas que tienen que ver con la incorporación en la categoría de muy diversos productos culturales y de la interacción entre ellos:

> a) la textualización del discurso; b) la inclusión de danzas, rituales cantos […] e inclusive de realizaciones de arte contemporáneo; la descripción de la incorporación de una entidad comunicacional en otra cuya composición codicial sea de origen diferente (González & Ávila, 2021, p. 58).

En lo que concierne al inciso a), que es el que podría no coincidir con la definición, el discurso se textualiza en el instante en que se le ponen límites temporales o espaciales (por ejemplo, en una grabación o en una transcripción de lo enunciado por un emisor).

Como se ve, es una concepción flexible -en la que Lotman tiene mucho que ver (1978)- que engarza con la amplitud de los intereses de la teoría de Montpellier.

Un caso en el que se evidencia dicha flexibilidad es el siguiente.

Imagen 1

Imagen 2

En la lata vemos un conjunto de signos de tipo diferente que se interrelacionan para producir sentido (cromáticos y lingüísticos principalmente). Evidentemente, los cromáticos, entre otras cosas, constituyen un factor identitario porque remiten a la reconocibilidad del producto. Los lingüísticos remiten a dos discursos que se hallan en una relación de oposición. Por un lado, tenemos el discurso publicitario que, conjuntamente con los códigos cromáticos aludidos, activa la función conminativa inherente a todo mensaje de esta clase. Por el otro, está el discurso sanitario, promovido por la Secretaría de Salud a través del etiquetado, cuya finalidad es advertir al consumidor sobre los componentes del líquido y las repercusiones que pueden ocasionar al organismo. De esta manera se localizan dos posturas enunciativas diferentes (dos visiones de mundo) insertas en el mismo texto. Como es sabido, las autoridades sanitarias mexicanas se vieron obligadas a informar a la sociedad sobre factores que incrementaban los estragos causados por el SARS-CoV-2; uno de ellos fue el padecimiento de comorbilidades debidas, en buena parte, a la ingesta de alimentos ultraprocesados y bebidas con un alto contenido de azúcares. Como una medida de prevención, pues, se acordó incluir el etiquetado para fomentar una actitud prudente ante su consumo. A pesar de la demostración de lo perjudicial que este tipo de alimentos resultan para la salud, el discurso publicitario con la misma fuerza su consumo.

Con esto se refuerza un postulado registrado anteriormente: un texto no puede reducirse a la supuesta coherencia de una visión de mundo; contrariamente, hay que pensarlo como un vector de las contradicciones vigentes en una formación social.

Llegados aquí, podemos afirmar con mayor claridad que la sociocrítica no se interesa por los vínculos texto-sociedad, sino por las relaciones entre estructuras textuales y estructuras sociales. Entonces, si bien el texto se genera en circunstancias concretas, de acuerdo a las competencias culturales de su(s) productor(es), el analista debe seguir el camino inverso: partir de la unidad comunicacional para posteriormente buscar una explicación socio-histórica de sus distribuciones nocionales.

Pese a la operatividad demostrada por la sociocrítica en el análisis de objetos culturales, deseamos aclarar un aspecto en el que diferimos. En el párrafo

anterior hicimos una afirmación contraria a una idea de esta teoría: una obra es resultado de las competencias culturales de su(s) productor(es). Sobre todo, en sus inicios, la Escuela de Montpellier manifestó una tendencia a negar implícitamente al autor: se omitía al sujeto como un intermediario ente la sociedad y el texto, este último era tomado como una entidad producida directamente por una circunstancia histórica. Vevia Romero hizo la siguiente puntualización:

> No es necesaria la negación del sujeto. Nos parece que no es nada místico, sino una experiencia real, diaria, comprobar que el escritor lleva a cabo su obra. No sabemos cómo se puede negar eso a nivel de la experiencia reflexionada. Se podrá matizar, se podrá decir que son producto de su época, que ellos elaboran su época, todo eso es cierto. Pero hay que matizar la tesis de ausencia del sujeto individual (2000, p. 131).

Efectivamente, el sujeto individual introyecta lo que su entorno le proporciona, lo traduce y lo expresa en sus obras, de forma que, como dice Vevia Romero, es imposible negar este papel de mediador.[6] No obstante, tal ajuste no invalida las grandes aportaciones que la sociocrítica ha hecho en el terreno del análisis de la cultura.

Otro postulado de la disciplina crosiana es la aseveración de que un texto se genera a partir de textos precedentes (idea que también se observa en Bajtín y en Genette). De hecho, Cros estipula la existencia de dos ejes en la producción textual, de acuerdo con la figura siguiente:

6 En el apartado dedicado a Goldmann (1.), mencionamos someramente el papel del autor.

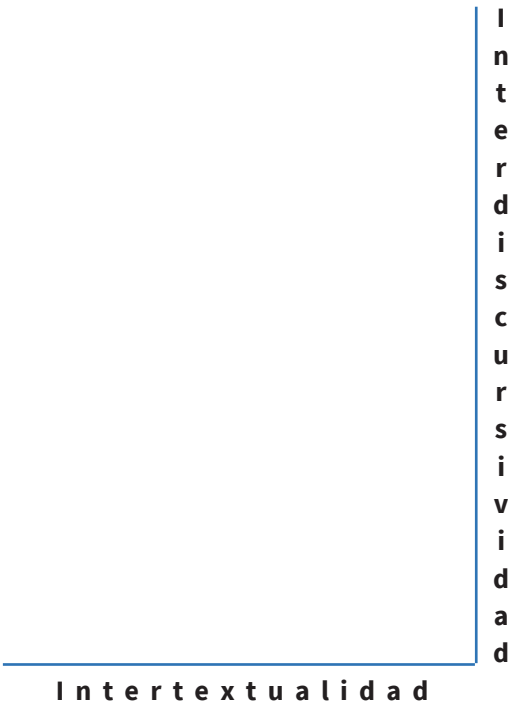

Fig. 1

El eje interdiscursivo se halla constituido por el conjunto de discursos presentes en una formación social en un momento dado de su historia. Es ahí donde los sujetos construyen sus competencias discursivas que determinan visibilidades sociales concretas. Hay que tener presente que los discursos son portadores de conocimientos convencionales sobre el mundo, de suerte que no son solamente sistemas de comunicación, sino que simultáneamente funcionan como sistemas de modelización:

> C´est précisément dans la mesure où le discours établit des relations entre des institutions sociales, des processus économiques et sociaux, des for-

> mes de comportement, des systèmes de normes, de tecniques, des types de classifications, des modes de caractérisation, qu´il est perų comme pratique sociale (Cros, 1983, p. 48).

De manera evidente, en esta cita se ve la influencia de Michel Foucault (1969), que el mismo Edmond Cros reconoce. Esa red de interrelaciones que se establecen en y por el discurso, promueve modos de interpretar, de actuar y de expresar el entorno, lo que nos lleva a afirmar que no existen los discursos neutros.

En el eje horizontal se sitúa la intertextualidad, que es concebida como el campo específico –literatura, historia, cine, medicina-, «eje del sistema modelizante» secundario (Cros, 1983, p. 17) en el que se genera el texto. En otros términos, es la aglutinación de toda la producción que ha tenido lugar en el campo.

Estos ejes recuperan las ideas de Lotman (1978) sobre los sistemas modelizantes primarios (SMP) y secundarios (SMS). El semiotista soviético establece que los SMP se conforman por las lenguas naturales y por los discursos que en ellas circulan; su designación se establece porque para su asimilación no se requieren conocimientos especializados: es suficiente con entrar en contacto con ellos para aprenderlos. Los SMS, por el contrario, son campos especializados del conocimiento, y requieren de competencias para su aprendizaje (las ciencias y las artes funcionan muy bien como muestras).

Ahora bien, no tenemos reservas en admitir que la producción textual se sitúa en el vértice de los ejes. Cualquier autor interpreta según sus competencias, el preconstruido intertextual. Pero estamos conscientes, gracias a las enseñanzas de Umberto Eco, de A. J. Greimas y de Roland Barthes (entre otros), que las competencias culturales no se limitan al discurso: la significación permea en todos los aspectos de la vida social por medio de múltiples formas de materia expresiva (objetos, vestimenta, danzas…), en las que el discurso es un medio más de manifestación (uno de los más «potentes», sin duda). En consecuencia, pensamos que es más adecuado designar el eje vertical como INTERCULTURALIDAD, pues el usuario de una cultura está expuesto a los múltiples códigos vigentes en ella, que finalmente determinan (en conjunto) sus modos de ver y de estar en el mundo.

En lo concerniente a la intertextualidad tenemos otra observación. En nuestro punto de vista, no limitamos el preconstruido a un campo de la experiencia (literatura, cine, antropología), porque consideramos, contrariamente, que dicho preconstruido se halla establecido por la totalidad de material textualizado. Es así como un nuevo texto, digamos cinematográfico, incorpora fragmentos de estructuras narrativas de cuentos de hadas, piezas musicales, cuadros pictóricos, bailes folclóricos… Se trata de intertextos provenientes de distintas áreas de la *praxis* social.

Cros tiene razón al decir que la generación de un texto se sitúa en un preconstruido que viene a ser una primera coerción. Dicha generación tendrá que verificarse con respecto a los códigos de simbolización individuativos de cada campo; por ejemplo, un texto poético limitará en gran medida sus códigos referenciales para privilegiar los estéticos. Pero en este sentido preferimos acercarnos más a Genette (1989) y darle a *los preconstruidos* la designación particular de cada área. Esto evitará la ambigüedad entre campo específico de la cultura y «reservas textuales».

Comentario final

La sociocrítica ha dejado una marca indeleble en el terreno del análisis textual. Son muchos los investigadores que han probado la pertinencia de sus postulados y que han contribuido a su desarrollo.

Uno de sus mayores méritos radica en su renuncia a estados de confort, pues supo evolucionar de acuerdo con las necesidades analíticas que iban planteando las circunstancias socio-históricas. Sus horizontes se ampliaron al diversificar sus objetos de estudio, que paulatinamente fueron de la literatura al cine, al cómic, a los dibujos animados, a la pintura, a fenómenos identitarios… e inclusive a fenómenos mentales, como la manera en que un individuo asimila, a través del lenguaje, las propuestas de conocimiento contenidas en su cultura para advenir como sujeto.

Consiguió abrevar en las aportaciones de pensadores precedentes para reformular y adaptar nociones que, en el marco de sus investigaciones, derivaron en

la construcción de un sólido aparato teórico propio. Su vigencia está probada por la práctica que de ella hacen académicos de varios países.

Su creador, Edmond Cros, falleció en 2019. Dejó este rico legado.

Referencias bibliográficas

ALTHUSSER, L. (1982a). *Ideología y aparatos ideológicos del estado. La filosofía como arma de la revolución.* 97-141. Pasado y Presente.

ALTHUSSER, L. (1982b) [1968]. *Práctica teórica y lucha ideológica. La filosofía como arma de la revolución*. 23-69. Pasado y Presente.

BARTHES, R. (1974). *El placer del texto.* Siglo XXI.

CROS, E. (1967). *Protée et le gueux: recherches sur les origines et la nature du récit picaresque dans* Guzmán de Alfarache *de Mateo Alemán*. Didier.

CROS, E. (1975). *L'Aristocrate et le carnaval des gueux: Étude sur le* Buscón *de Quevedo*. CERS.

CROS, E. (1983). *Théorie et pratique sociocritiques*. CERS.

CROS, E. (2003). *La sociocritique*. L`Harmattan.

ECO, U. (1972) [1968]. *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Lumen.

ECO, U. (1977) [1975]. *Tratado de semiótica general*. Lumen.

FOUCAULT, M. (1969). *L´archéologie du savoir.* Gallimard.

FRANCO, J. (1988). *Lectura sociocrítica de la obra novelística de Agunstín Yáñez*. UNED.

GENETTE, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus.

GIRAUDIER, É. (2015). Los católicos y la política en Chile en la segunda mitad del siglo XX. *Revista del CESLA*, (18), 213-237.

GOLDMANN, L. (1959). *Le Dieu caché*. Gallimard.

GOLDMANN, L. (1966a). Les sciences humaines et la philosophie. Gonthier.

GOLDMANN, L. (1966b). Structuralisme génétique et création littéraire. Sciences humaines et Philosophie. Gonthier. Gonthier.

GONZÁLEZ, J.C. (2005). *Constelaciones sociohistóricas y problemáticas Sociales en* Un mundo para Julius *de Alfredo Bryce Echenique*. UMSNH.

GONZÁLEZ, J.C. (2016). *Fraude México, 2006. Las posibilidades ideológicas del cine como medio de comunicación masiva*. UMSNH.

GONZÁLEZ, J.C. Y ÁVILA, I. (2021). *Reflexiones sobre semiótica. De la teoría a la práctica*. UMSNH-Universidad de Matanzas.

HUTCHEON, L. (2000). *A theory of parody. The teachings of Twentieth-Century Art Forms*. University of Illinois Press.

KRISTEVA, J. (1978). *Semiótica*, v. 1. Fundamentos.

LACAN, J. (1966). *Écrits I*. Éditions du Seuil.

LOTMAN, J. (1999) [1993]. *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Gedisa.

LOTMAN, J. (1978) [1970]. *Estructura del texto artístico*.Istmo.

LOTMAN, J. Y USPENSKIJ, B. A. (1979) [1971]. Sobre el mecanismo semiótico de la cultura. En Y. Lotman. Semiótica de la cultura. Cátedra.

MALINOWSKI, B. (1984). *Una teoría científica de la cultura*. Sarpe.

OBREGÓN, M. (2005). La Iglesia argentina durante el 'Proceso' (1976-1983). Prismas. Revista de historia intelectual, 9(9), 259-270.

THOMPSON, J. B. (1993) [1990]. *Ideología y cultura moderna*. UAM.

URBINA, I. (2014). El saber y el psicoanálisis. En *Acta académica*. https://www.aacademica.org/isai.urbina/3

VEVIA, F. C. (2000). *Introducción a la semiótica*. UdeG.

La sociocrítica como dispositivo analítico-descriptivo para texto fílmicos

Karina Lizeth Chávez Rojas
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México
karliz2@hotmail.com

Arturo Morales Campos
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México
arturo.morales@umich.mx

Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo analizar la manera en que la sociocrítica, específicamente la propuesta por Edmond Cros, puede ser el puente teórico-metodológico para acceder a la complejidad analítica y significativa de textos fílmicos. Consideramos que lo anterior responde a que, como cualquier otro objeto artístico, el cine es un fenómeno que reproduce determinados rasgos ideológicos pertenecientes a las circunstancias sociohistóricas comunes al momento de su producción. Estos rasgos ideológicos se localizan dentro de varias estructuras textuales a manera de prácticas discursivas y/o no-discursivas insertas en la diégesis. Dicha relación estructural se lleva a cabo en forma de transcripción y no como un mero reflejo de la realidad. De acuerdo con Edmond Cros, quien parte de Lucien Goldmann (1985), esto es así porque intervienen dos factores cruciales: el sujeto transindividual y el no-consciente. De ahí que se tome como

centro de la investigación el texto y no otros aspectos como el autor o la recepción. Proponer el filme como un texto implica, en adición, considerarlo como una unidad de conocimiento cerrada y delimitada por sí misma, que tiene una estructura y una red de signos íntimamente ligados entre sí. Bajo este marco, es un sistema que permite la producción de sentido y un documento testimonial.

1. Sociocrítica

Explicaremos de manera sucinta el proceso de constitución disciplinar de la sociocrítica, misma que se relaciona directamente con innovadoras metodologías de análisis. Lo anterior es producto de una avenencia entre los estudios sociológicos, estructuralistas y semióticos, principalmente. Su génesis se remonta al primer Coloquio Internacional de Literatura, celebrando en 1964 en la ciudad de París y auspiciado por la Ecole Pratique des Hautes Etudes y el Instituto de Sociología de Bruselas.[1] Los franceses Edmond Cros y Claude Duchet son los precursores del análisis sociocrítico. Poco después, se unieron Pierre Zima, Antonio Gómez Moriana, María Amoretti, Pierrette Malcuzynski, entre otros. En cuanto a Cros se refiere, desde la década de los años sesenta del siglo pasado, sentó las bases de la sociocrítica de Montpellier a través de los análisis referentes a textos del Siglo de Oro español: *El lazarillo de Tormes*, *Guzmán de Alfarache*, de Mateo Alemán y *El buscón* de Quevedo.[2]

En el marco del surgimiento de esta nueva disciplina, Cros (1986, p. 11) coincide con Albert Memmi, quien, en 1960, afirmaba que la sociología de la literatura padecía de un importante atraso metodológico, debido a la «ausencia de toda determinación del objeto de la teoría», además, antaño se concebía la creación cultural como algo sagrado, misterioso e independiente de la sociedad; todo lo cual incide en hacer incomprensible su génesis y su función. Por otro lado, y ante tal idea sagrada del arte, surgían postulados materialistas que buscaban llegar al germen de la sociología de la literatura, es decir, la vinculación entre la cultura y las formas sociales. Dicha posición ha sido considerada como reduccionista.

1 En el coloquio, participaron destacados investigadores como: Lucien Goldman, Roland Barthes, Georg Lukács, Henri Lefebvre, Theodor Adorno, Umberto Eco y Rober Escarpit.

2 Existen diversos enfoques sociocríticos, no obstante, hacemos referencia únicamente a los desarrollados en Francia por ser considerados los más fundamentales.

De igual manera, identifica algo que Memmi había omitido: los estudios de Lucien Goldmann y el redescubrimiento de la obra de Georg Lukacs que realizó en coordinación con el grupo «Arguments», así como las investigaciones realizadas por T. W. Adorno, Herbert Marcuse, Eric Fromm, Walter Benjamín y Max Horheimer, miembros del Instituto de Investigaciones Sociales de Frankfurt.

Para Cros (1986, pp. 27-28 y 30) el estructuralismo genético representó un cambio radical en la manera de abordar la literatura, por eso, revisa críticamente la teoría de Goldmann e integra algunos de sus postulados a su propia propuesta, a saber: el sujeto transindividual y el carácter estructurado de todo comportamiento ya sea intelectual, práctico o afectivo de ese sujeto. Incorpora en su corpus metodológico categorías provenientes de otros sistemas de pensamiento, entre ellos, aportaciones de los formalistas rusos y de Tyniánov, con quien coincide en que la vida social entra en relación con la literatura, ante todo, por su aspecto verbal. Por tal motivo, parte del principio de que cada colectividad registra en su discurso indicios que son trayectos de sentido o trazados ideológicos de su inserción social e histórica. De igual manera, expone Cros (1986) que los trayectos de sentido están ligados a los discursos de sujetos colectivos que inscriben estructuras mentales y formas de vida que generan microsemióticas específicas y que pueden ser localizables.

La teoría sociocrítica representa un cambio sustancial respecto a los estudios sociológicos y semio-lingüísticos en el campo literario. Orientan el estudio de los textos para explicar las regularidades de la producción de sentido que lo conforman. Eso le da una perspectiva materialista de investigación y una posición teórica enfocada en la dimensión social y el análisis crítico, además de tener relación con el psicoanálisis (*Cfr.* Chicharro, 2005, pp. 12-14) y con los estudios literarios. De ellos, ha tomado planteamientos y elementos conceptuales con un propósito teórico-crítico que se explican gracias a su pensamiento sociocrítico sistemático; su metodología fronteriza la hace multidisciplinar y transdisciplinar. Aunado a las anteriores influencias, la sociocrítica se relaciona con disciplinas histórico-sociológicas. Dichas relaciones no han sido óbice para que se aleje de sus cometidos: concebir al hecho literario como un sistema y un todo, posición que, en cierta medida, estuvo presente en el neomarxismo althusseriano.

Cros (2009, p. 171) aclara lo anterior al señalar que la sociocrítica, por un lado, no entra en contradicción con la orientación materialista histórica a la hora de construir estructuras globales significativas; por otro lado, resulta decisiva para actualizar la manera de acceder a las estructuras textuales que encuentran su fundamento en la historia.

Constan otros aspectos teóricos encadenados: la variante foucaultiana con sus formaciones discursivas y sus transformaciones; la althusseriana que concibe el discurso como una práctica ideológica específica con inherente autonomía; la lacaniana y su posibilidad de análisis de los distintos niveles y fenómenos discursivos, que dejan ver la realidad bajo las diversas capas de los discursos sociales que salen de la conciencia de los sujetos (este postulado nos conecta con la idea del no-consciente que expondremos más adelante).

Así mismo, existen relaciones estrechas de la sociocrítica con las teorías del lenguaje y del discurso. Por ejemplo, en los años setenta, Mijaíl Bajtín comienza a ser conocido en Occidente, gracias a Julia Kristeva quien encontró en él destacadas propuestas para abordar el texto, de las que también son partícipes otros semiólogos y críticos literarios como Roland Barthes, Augusto Ponzio y Juan Carlos Rodríguez. Este grupo de posestructuralistas se muestra descontento por las limitaciones del estructuralismo y de una concepción estática del texto; intentan recuperar en el estudio del signo su productividad ideológica y social –como lo hará después, a su manera, la sociocrítica–.

En cuanto a los postulados de las teorías lingüísticas bajtinianas se trata, estas posibilitan una doble referencia al interior de la sociocrítica: constituyen una teoría de la ideología y una teoría de la cultura. Es el paso definitivo hacia el interés por la cultura y su soporte social, lo cual se percibe claramente en el esquema crosiano. Así, la obra de Bajtín induce a una teoría del lenguaje, una teoría de la conciencia subjetiva y una teoría de las relaciones ideología-sociedad. Esto redunda en la atención del lenguaje en tanto formación y comunicación de la conciencia subjetiva y social, aspecto que Cros (1986) considera para la construcción de sus postulados sociocríticos, pero con marcadas diferencias. Si bien no considera el lenguaje como facultad única (semánticamente hablando) ni a la lengua como abstracción, concibe el discurso y la palabra, en su repetición

o citación, como portadores de memoria o de información de una situación social y la incorporan a otras situaciones nuevas. Por esa razón, sustenta que el discurso es interdiscurso y la palabra está siempre pluriacentuada, puesto que cada palabra contiene las marcas de su adscripción social y, por tanto, agrega el acento social en el discurso.

Otros teóricos y críticos han fundamentado sus estudios en el pensamiento bajtiniano, como ocurre con M. Pierrette Malcuzynski quien trata de reorientar el desarrollo de la crítica hacia los estudios culturales transdisciplinares. Por su parte, María Amoretti (2003) asevera que la sociocrítica como disciplina se ocupa de estudiar las relaciones discursivas entre las instituciones sociales y los procesos económicos e ideológicos presentes socialmente en los textos. De la misma manera, plantea nuevos campos de análisis al integrar como base la semiótica y la pragmática, que pueden ser aplicables a otras manifestaciones culturales. Por esta razón, se entiende el hecho de que existan varios conceptos como sociolecto (Zima), discurso social (Angenot y Robin) e ideosema (Cros), que guardan tanto parentesco en cuanto al análisis textual de las reglas que dirigen las actividades sociales.

Dichas investigaciones han tratado de constituirse, frente a los trabajos sociológicos y formales de la literatura, como una vía de estudio que concibe las obras como instancias sociodiscursivas en circulación, por lo que:

> La sociocrítica […] entiende el texto no sólo como el producto de una práctica socio-ideológica de igual importancia y en interacción recíproca con las demás prácticas cognitivas sino también como una producción en sí. Por lo que se refiere a la literatura en particular eso no significa privar lo «literario» de su especificidad estética. Al contrario intenta circunscribir las características de esa especificidad, con sus modalidades, funciones y objetivos propios, y las reinserta dentro de una economía socio-cultural dada sin la cual la dimensión del valor mismo del texto permanecería inteligible (Malcuzynski, 1991, p. 21).

En otras palabras, toda obra entra en juego con sus circunstancias sociohistóricas de producción, es decir, con el marco temporal y con el tamiz sociológico en el que emerge. Por eso, a través de un examen discursivo e ideológico, dicha vertiente escudriña de manera profunda el sentido textual de cualquier objeto cultural. De ahí que la sociocrítica asuma como tarea el estudio de las prácticas discursivas y/o no-discursivas presentes en los textos porque representan los valores del grupo social del cual proceden, y a las cuales Cros (1986, p. 28) denominará unidades *microsemióticas*. De esta forma, es más factible abordar otras dimensiones de significado presentes en el texto, entendidas también como redes interdiscursivas e intertextuales que ayudan a comprender el texto como un documento testimonial y, a la vez, ideológico.

Lo anterior es posible gracias al vínculo que tiene la sociocrítica con la escuela formalista y el estructuralismo, y la distancia que la separa de la sociología tradicional, sobre todo porque la sociocrítica no concibe el texto como un mero reflejo de la realidad socio-económica, empero, sí registra fenómenos sociales gracias a un complejo sistema de mediaciones, principalmente discursivas. Esas mediaciones son su principal objeto de análisis, pues la realidad referencial se transforma semánticamente bajo los efectos de la literatura o de otras artes, por ello, lo anterior se traduce en abordar los elementos formales presentes en cualquier texto y en el entendimiento de las representaciones de *lo vivido* tanto individual como colectivamente. Cros (1986) arguye que, además, una obra remite a la realidad, siempre y cuando exista la mediación entre la estructura textual-discursiva y la estructura social porque ambas funcionan bajo un proceso semántico continuo; es a través de este cruce que el autor se va gestando una conciencia que, en todo momento, es colectiva. Así, ese sujeto que se oculta bajo el *yo* colectivo extiende una proyección interiorizada que «se inscribe en las vivencias en forma de prácticas de lenguaje, gestuales y, de manera más amplia, sociales» (Cros, 1986, p. 39)

De igual manera, existe una diferencia sustancial con las corrientes de Escuela de Burdeos, del Content Analysis Norteamericano, de la Sociología Empírica de Alemania y de la del Método experimental, representada por Robert Escarpit; las cuales, de forma general, tienen dentro de su campo de estudios la

gestación del texto y su recepción. En sí, desarrollan análisis sobre el contenido de los textos y, de acuerdo con Cros (1986, pp. 12-15), se centran únicamente en determinados elementos textuales, a saber: «status económico de los autores, status profesional, el problema generacional, el mercado del libro, los públicos, la evolución de las técnicas de impresión». La consecuencia de esto es el desdén por la materia discursiva del texto y su especificidad, lo que provoca la invisibilidad de la realidad socioeconómica presente en cada obra. Existe otra discrepancia con la sociología de los contenidos porque, pese a reconocer el carácter social del texto, concibe también la obra literaria como un reflejo de la realidad.

La divergencia radica en que el contenido participa en la significación, pero no es el único que abastece de significado social a un texto: es en la forma donde se identifica el aspecto social de la obra.[3] Además, Cros (1986, p. 17) apunta que se trata de una función informativa del texto, pero que va más allá: es la especificidad que se ubica en las zonas superficiales de la obra y que gracias al análisis puede ser visible.

Por otro lado, la sociocrítica crosiana toma de Lucien Goldmann (1985) un concepto básico presente en su libro *El hombre y lo absoluto: El dios oculto*. Se trata del no-consciente, que forma parte de los tres niveles de conciencia que distingue el autor: *el inconsciente* –que es rechazado por la conciencia clara y que es una zona reprimida en donde se colocan aspectos negativos como las frustraciones–, *la conciencia clara* y el *no-consciente*. Esta última categoría es el producto de los sujetos transindividuales, cuyas prácticas discursivas dejan huellas mnémicas producidas por las prácticas sociales, que van de lo colectivo a lo individual, y que pueden identificarse por mediación del lenguaje, la escritura o ciertos comportamientos e ideas que llevan implícitos valores morales, éticos o posturas ideológicas provenientes del grupo al que pertenece el sujeto enunciante. En dicho proceso, el no-consiente no es rechazado y, por tanto, no es reprimido –como ocurre en el inconsciente–; se pone de manifiesto con el análisis científico o en algunos momentos de la vida, es el caso de las

3 Eco señala que la transcripción de los esquemas y modelos sociales se pueden verificar a nivel de las estructuras y no a nivel de los contenidos (Citado por Cros, 1986, p. 16).

manifestaciones primarias o elementales del no-consciente. Un ejemplo lo tenemos en la forma en que los sujetos reproducen acríticamente y a manera de sumisión significados que provienen de diversos códigos (lingüísticos, visuales o auodiovisuales).[4] O bien, el no-consciente emerge cuando pronunciamos una idea o hacemos algo, pero no sabemos su origen ni su significado profundo, es el caso de la expresión común: «Hoy, el Sol salió a las 6:45 de la mañana», que contradice el conocimiento heliocéntrico actual.

Otro concepto que toma prestado del estructuralismo genético es el de sujeto transindividual, admitido por Goldmann (Cros, 1986, p. 21) como un sujeto colectivo. Se debe a que cada individuo, durante toda su vida, se relaciona con otros sujetos colectivos, ya sea en el seno familiar o en espacios sociales como la escuela, grupos políticos o religiosos, entre otros. Esos grupos se caracterizan por determinadas prácticas sociales y discursivas, mismas que dejan huella en la conciencia individual de quienes entran en contacto con ellos. Expuesto de otra manera, los individuos se enfrentan con determinados esquemas sociales a través de los sujetos transindividuales que componen su realidad. Estos sujetos colectivos, resalta Cros:

> al pasar por ellos, nos ofrecen sus valores sociales y visiones de mundo a través de sus discursos específicos. Así, cada sujeto transindividual inscribe en su discurso los signos de su inserción espacial, social e histórica, y en consecuencia, generan una microsemiótica específica (Cros, 2011, p. 36).

Se trata en sí de un sujeto que, de acuerdo con Cros (2002, p. 11), recoge las prácticas comunes del lugar que habita (aunque nunca tenga contacto directo con algunas de esas prácticas), por tanto, no puede ser considerado solo individual, será transindividual o colectivo al estar inmerso en un aquí ideológico. Por ejemplo, un sujeto, al ser parte de un universo delimitado por sus prácticas sociales y sus discursos, puede reproducir para la posteridad sus productos culturales en textos de toda índole (en el cine, la música, el teatro, los cómics, el folklore, diálogos, las tradiciones populares y cotidianas), también lo hará en

4 Para una visión más amplia, remítase a Edmond Cros, 1986, pp. 21-23.

campos de información sobre los mecanismos ideológicos y económicos que subyacen en toda cultura.

Dicho de otra manera, el significado se ordena siempre con respecto a la materia que expresa. Así, el sujeto se convertirá entonces en cultural, concepto central del pensamiento crosiano que sirve para nombrar tanto al mecanismo de sujeción y subjetivación que designa al *yo* como instancia discursiva.

Para Cros (2002, pp. 12, 18-19), el sujeto cultural es «una instancia que integra a todos los individuos de la misma colectividad», esto es así porque su función objetiva consiste en agregar a todos los individuos en un todo, al tiempo que los remite a sus respectivas posiciones de clase, pero «en la medida en que cada una de esas clases sociales se apropia de ese bien colectivo [la cultura]». Por ende, el sujeto cultural será cada miembro de una sociedad, cuyo *yo* se torna secundario desde el momento en que entra en contacto con otras personas. Esta inmersión provoca la constitución de un único individuo formado por la colectividad. Pero hay algo más: estará «atrapado en una red de signos organizada según líneas de sentido y trazados ideológicos que constituye lo que se suele designar con el nombre de cultura» (Cros, 2002, p. 18-19).

Podemos argüir que, de esa manera, cada sujeto transindividual genera una microsemiótica específica que se traduce en material discursivo y/o no-discursivo que usará a lo largo de la vida. Es un proceso de reproducción de prácticas sociales (discursivas y/o no-discursivas) de los diversos sujetos colectivos. Cros (1986, p. 31) apunta que Goldmann rechaza en toda obra la noción de autor y acepta en su lugar la de sujeto colectivo. Empero, para que eso sea efectivo, es menester que la conciencia colectiva sea superior a la individual, la cual opera, a su vez, en la producción textual gracias al no-consciente que cubre los dos aspectos, la conciencia individual y la conciencia colectiva: «ya que en él se objetivan en cierto modo relaciones con el mundo que ni se perciben ni son perceptibles en el plano de la inmediatez de la vivencia» (Cros, 1986, pp. 31-32). Así, se extiende una proyección interiorizada no consciente, que se convierte en vivencias por mediación de las prácticas sociales. Es lo que Cros denomina segunda zona de fenómenos que se caracteriza porque no amplía el horizonte de la percepción, sino de la transcripción. En sí, «al hacer actuar en la escritu-

ra sistemas semióticos que son los vectores de estas relaciones objetivas no conscientes que estructuran la experiencia, el escritor dice siempre más de lo que comprende o de lo que capta» (Cros, 1986, p. 32).

Una vez manifestados los conceptos que la sociocrítica ha tomado del estructuralismo genético, abrimos una brecha para exponer algunas cosas que separan a las dos visiones. La diferencia más clara radica en que la sociocrítica no reconoce la categoría de 'visión del mundo' propuesta por Goldmann (1985), misma que se sintetiza en ser un conjunto de aspiraciones, frustraciones, ideas y sentimientos que engloban a los miembros de un grupo definido y que los distingue de los demás. La negativa a dicho término consiste en la idea de que no es posible que un texto tenga una organización tan coherente que suponga la visión de mundo. Además, todo texto es producto de un no-consciente, que proviene de un conjunto de sujetos transindividuales y de sus diversos rasgos discursivos, esa es la razón por la que no se puede reducir el colectivo a una visión individualista del mundo. Cros (1986, p. 35) brinda al respecto una hipótesis: no existe un punto de vista en un texto de ficción, porque no hay un punto que desarrolle una mayor o menor extensión de una visión social, lo que existe es un conjunto de «puntos de focalización que la escritura constituye y desconstruye sin cesar». Por tanto, cuando se trabaja a partir de una materia verbal reconstruida, el texto provoca nuevas relaciones con el mundo y desencadena sentido, sustituyendo así su primer campo de transcripción social por uno más complejo y amplio.

Con esos planteamientos, Cros se aleja paulatinamente del estructuralismo genético, porque privilegia ciertos elementos textuales al centrarse en la literalidad de las obras de ficción y al poner en primer plano el trabajo de la escritura, constituyendo así una especie de estructuralismo genético, pero arraigado en la historia y preocupado por las huellas sociales presentes al interior del texto. Es decir, como área del conocimiento, realiza estudios que no se limitan a ser una sociología del texto, por lo que va más allá del desvelamiento de la socialidad de todo objeto cultural, enfocándose, así, en la relación del texto con la sociedad de la que ha emergido. Por ello, transita entre el texto y el sujeto enunciante; esto se debe a que produce e interpreta textos dentro de la cultura, porque tanto

los textos como los sujetos se vuelven comprensibles en su horizonte social e histórico. Al respecto, consta la presencia de numerosos investigadores que, al igual que Cros, sustentan sus estudios sociosemióticos desde una perspectiva materialista histórica, como es el caso de Claude Duchet y Jürgen Link, lo que los lleva a privilegiar las mediaciones colectivas en relación con la historia.

Por otro lado, y de manera similar, Robert Escarpit (1968) plantea que, para la sociocrítica, la literatura es concebida como una práctica social, producto de factores económicos, ideológicos y, por supuesto, sociales. Así, la ficción puede ser visualizada como un instrumento de reconciliación o ruptura entre posturas ideológicas, o bien, contradicciones ideológicas inconciliables. Eso responde a que la realidad referencial sostiene, en el efecto de la escritura, una transformación semántica que la codifica bajo la forma de elementos estructurales y formales; entonces, el analista debe reconstruir las mediaciones que deconstruyen, resemantizan y reorganizan las diversas representaciones de lo vivido.

Lo expuesto cobra relevancia porque Goldman hace hincapié en las mediaciones entre el texto y el contexto histórico social. Empero, no se ocupó en explicarlas o en desarrollar un estudio al respecto. En cambio, Cros sí teoriza y lleva a la práctica el análisis de las mediaciones que se producen a través de prácticas sociales que pueden ser de índole diversa: jurídica, política, educativa, deportiva, religiosa. La trascendencia recae en que dichas prácticas sociales son ideología materializada. Si bien, cada práctica puede llegar a transcribir un discurso que influye en la estructura de los textos. Esa idea la toma de la teoría althusseriana, específicamente en lo referente a los aparatos ideológicos del estado.

Por ello, la sociocrítica, de acuerdo con Cros (2011, p. 33), se basa estrictamente en el estudio de la literariedad, amén de ocuparse de la organización interna del texto: estructura, interconexiones de sentido y en el análisis del consenso o disenso discursivo. Pero, sobre todo, de las referencias ficcionales y de conflictos sociales destacables en la materia pre-textual. Se trata de «zonas de impacto» que propician la discusión entre los motivos que preceden al documento y el propio texto. Aunado a lo anterior, también se enfoca en el proceso de producción ideológica de sentido del texto, el cual no es considerado como una construcción coherente, sino como una incidencia de contradicciones.

2. El cine como sistema ideologizante y modelizante

En toda construcción textual y su lectura, intervienen aspectos culturales e ideológicos, por tanto, es imperioso, en un primer momento, partir del concepto de cultura. Esta noción transmuta en cada época histórica, es cuestionada y nos lleva a diversas problemáticas sociales y a infinidad de respuestas. Para iniciar con el debate, tomaremos lo que Cros entiende como cultura:

> El espacio ideológico cuya función objetiva consiste en enraizar una colectividad en la conciencia de su propia identidad. Es específica y ésta es su característica fundamental. La cultura, en efecto, sólo existe en la medida en que se diferencia de las otras y sus límites vienen señalados por un sistema de indicios de diferenciación, cualesquiera que sean las divisiones y la tipología adoptadas (culturas nacionales, regionales, de clase, etc.) (Cros, 2003, p. 11).

Esto nos invita a una reflexión: todo compuesto de ideas –sistema– nos ayuda a entender parte de la realidad, pero desde una perspectiva concreta y, por tanto, fragmentada, de tal manera que sus cánones o principios constituyen verdades prácticas para el sistema de pensamiento al que pertenecen. De ser así, la cultura también es entendida como un espacio ideológico que permite apreciar el lugar en el que el ser humano edifica y recrea maneras de entender y enfrentarse con la realidad, es decir, con los objetos y sujetos del mundo. Tan es así que, de acuerdo con Cros (2003, p. 11), la cultura no se puede considerar como una «idea abstracta» porque no tiene una «existencia ideal» debido a que siempre se materializa por mediación de

1. el lenguaje y las diversas prácticas discursivas;
2. un conjunto de instituciones y prácticas sociales [no discursivas];
3. su particular manera de reproducirse en los sujetos, conservando, sin embargo, idénticas formas en cada cultura (Cros, 2003, p. 11).

Queda claro que la identidad y las ideologías, al ser elementos que integran la cultura, se materializan (mediante las ya conocidas prácticas discursivas y/o no-discursivas), y es por su mediación que se gesta la diferenciación entre culturas. Lo anterior se debe a que la cultura es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social en un periodo determinado. Cabe resaltar que el surgimiento de la cultura, en un sujeto, tiene estrecha relación con los procesos biológicos, porque florece de un suceso evolutivo. Toda persona nace con ciertas carencias biológicas, no está en el mundo para adquirir una cultura de manera automática, sino para crear sistemas biológico-culturales que le permiten formar universo simbólico y aprender una cultura: las transformaciones físicas van, estrechamente, ligadas con las transformaciones culturales (la historia de la evolución de las especies es una irrefutable prueba de ello).

Además, la cultura tiene un espacio primario que cuenta con procesos semiósicos, cuya adquisición por parte del sujeto ocurre por el solo hecho de pertenecer a una cultura determinada, por ejemplo: la lengua, los esquemas conferidos para conducirse como hombre o mujer, los protocolos matrimoniales, en fin. La trascendencia de lo anterior radica en que, a través de la cultura y sus elementos constitutivos, el ser humano se comunica, toma conciencia de sí mismo, cuestiona sus creaciones y busca nuevos significados, mediando con la instauración de acciones que lo trascienden.

Como se puede apreciar, la cultura tiene, a su vez, íntima relación con la ideología. Los porqués responden a que ambas tienen funciones muy específicas en los objetos artísticos, los cuales son concebidos, según la sociocrítica, como textos culturales o como socio-textos y, por ello, es importante profundizar lo referente en cuanto a la función ideológica que desempeñan. Empero, antes de continuar, y pese a que existen diversos conceptos de ideología, es preciso exponer una noción tomada de Villoro, quien establece que:

Las creencias compartidas por un grupo social son ideológicas si y sólo si

1. No están suficientemente justificadas; es decir, el conjunto de enunciados que las expresan no se funda en razones objetivamente suficientes.

2. Cumplen la función social de promover el poder político de ese grupo; es decir, la aceptación de los enunciados en que se expresan esas creencias favorece el logro o la conservación del poder de ese grupo (2007, p. 27).

Se trata en sí de concebir la ideología como un discurso manipulador o modelizante de la realidad, por ello, se tiende a presentar como una verdad incuestionable que coadyuva a mantener el estado de cosas imperante, mejor dicho, de garantizar el dominio de los grupos de poder sobre el resto de la sociedad. Nos referimos a la materialización de la ideología a través de acciones o discursos, debido a que esta se erige en todos los ámbitos de la vida social. Por ejemplo, la ideología constituye un conjunto de creencias, ideas, preferencias y elecciones individuales, grupales o sociales que determinan los roles sociales y comportamientos de los sujetos miembros de una cultura. Pero eso no es todo, se requiere de una amplia red de signos que posibiliten su transmisión y reproducción.

Es decir, la ideología es, en gran parte, la responsable de la producción de sentido en la acción social y en la comunicación cultural. Si consideramos la teoría althusseriana (1974, 2003), la ideología tiene un carácter material, empero, tiene otro conceptual porque representa formas de conocimiento.

En lo que al arte concierne, específicamente el cine, es propicio seguir los propuestos sociocríticos para colocar una obra fílmica como sistema ideologizante y modelizante. Tal como hemos sustentado, todo texto es motivado por causas materiales bajo el marco de prácticas culturales concretas, por lo cual, el texto reproduce una determinada ideología.

Así, la ideología nos sitúa en un campo de roles sociales, a partir de los cuales, se define cada sujeto transindividual; bajo estos procedimientos, se generan modelos de comportamiento y se adopta una actitud determinada porque cada sujeto sabe lo que se espera de él mismo. Recordemos que, en esa misma dirección, se ubica el concepto de *habitus* propuesto por Bourdieu.

Con base en lo anterior, recordemos que, al considerarse el cine una práctica ideológica, tiene una intrínseca relación con estructuras de poder, estructuras sociales y culturales vigentes en el momento de su producción. Esto nos abre un resquicio para explicar que el sujeto transindividual, manifestado a través de

un texto artístico, entabla relaciones simbólicas en la medida en que participa consciente o no-conscientemente de un conjunto de representaciones sobre el mundo, la naturaleza y el orden social. Es, en sí, un proceso de reproducción ideológica porque las representaciones a las que se adhiere sirven para otorgar sentido a sus prácticas económicas, políticas y sociales insertas en el complejo textual. Significa que las ideologías suministran a los sujetos un horizonte simbólico para comprender el mundo y para representarlo, es decir, materializarlo. De esa manera, se puede argüir que las ideologías tienen una función cognoscitiva (como la ciencia) y práctico-social, y en este sentido son irremplazables.

Lo anterior tiene una estrecha relación con lo que sustenta Cros (1986, pp. 44, 49) cuando expone que los comentarios del texto original constituyen una extensión tendencial. En concreto, es un discurso ideológico que provoca a su interpretación «la variación selectiva y finalmente a la apropiación subjetiva, personal de los individuos».

Para ampliar la explicación, Cros (1986, pp. 48) señala que los textos en nuestro caso fílmicos interpelan al espectador como sujeto ideológico, es decir, al sujeto-soporte que es obligado o invitado a imaginarse en la posición social que ocupa con relación a los demás (personajes) con los que se supone que se identifica. Lo anterior involucra «en todos los casos una […] reproducción del discurso ideológico por parte del sujeto receptor». Esta práctica ideológica modeliza las formas mismas y las estructuras del texto», empero, además, «son huellas con las que el [cine], en cuanto forma y prácticas ideológicas, marca de manera a la vez múltiple y convergente los mensajes que propone e impone al sujeto-soporte» (Cros, pp. 48-49).

A estos elementos los llama «vectores de sentido», en los que se enfrentan trazados ideológicos contradictorios. Dichos trazados son de utilidad para que el cine se convierta en un sistema modelizante secundario. Además, con base en los postulados de Cros (1986, p. 73), es de vital importancia que durante el análisis textual se distingan dos niveles de trazados ideológicos: el primero imprime al texto las coerciones de un sistema modelizante secundario, el segundo «inscribe en ese mismo texto intereses sociales contradictorios que corresponden al conjunto de una formación social».

Cros (1986, p. 51) ha dividido las diversas formas de modelización que se pueden dar en los textos en sistemas modelizantes primarios y secundarios. Los primarios se subdividen a su vez en macrosemióticas y microsemióticas. Las macrosemióticas corresponden a las lenguas naturales —francés, italiano, inglés, español, etc.— que, en una primera instancia, determinan, recortan y modelizan la percepción de la realidad porque «crean categorías en el mundo de la experiencia, lo informan y constituyen una primera visión del mundo». Como ejemplo, tenemos que las lenguas, por un lado, le dan una categoría a aquello que entra por los sentidos y, al mismo tiempo, nos proveen de maneras para asimilar e interpretar los contenidos culturales que se transmiten a través de ellas.

Empero, las macrosemióticas son consideradas solamente como una abstracción y contienen microsemióticas que provienen de un sujeto transindividual o colectivo y que modelan sus diversas experiencias y abastecen de situaciones conflictivas a las macrosemióticas. Esto se debe a que lo que se conoce como realidad es lo que proviene de las microsemióticas, porque son las que conforman las competencias ideológicas y discursivas, es decir, son el contacto directo con el mundo social y esto se da por mediación de una pluralidad de visiones de una misma realidad. Por ejemplo, no es igual la idea de matrimonio que tiene una mujer de una cultura tradicional a la que tiene una mujer posmoderna.

En contrapartida, se encuentran los sistemas modelizantes secundarios, que pueden definirse como zonas de conocimientos especializadas, o bien, sistemas artificiales. Es el caso de las ciencias, la tecnología o el arte, cuyo lenguaje construido no puede ser reducido plenamente a ningún otro discurso. Para ampliar la explicación, retomaremos a Cros quien señala que «la literatura, en cuanto «lenguaje» construido, irreductible a ningún discurso, es un sistema modelizante secundario» porque «significa, en efecto, que toda palabra que se enuncia en este sistema sufre los efectos de coerciones formales y, por consiguiente, que su enunciado virtual original se transforma en cierto modo» (Cros, 1986, p. 52). Lo anterior tiene otra explicación. En todo proceso creativo, el artista recupera o inserta signos y códigos elaborados por sujetos transindividuales.

Se trata, en general, de que la relación entre la ideología y la cultura se representa e interpreta en el arte como el estudio del mundo estético, en tanto

campo significativo, o bien, las maneras en que individuos transindividuales situados en el mundo socio-histórico producen, reciben y transforman expresiones significativas de diversos tipos. Por eso, es de gran importancia analizar en el fenómeno cinematográfico la forma y el entendimiento de lo que se representa y el mundo que despliega cada obra fílmica.

Si reflexionamos lo anterior, el cine, al ser un texto construido y pliricodicial (puesto que intervienen en él varios códigos: musicales, sonoros, visuales, lingüísticos, vestimentales, proxémicos, gestuales, etc.), es considerado como un sistema modelizante secundario porque, además, emite diversos trayectos de sentido que devienen del sistema modelizante primario, que son las prácticas sociales no especializadas o artificiales. Por otro lado, los sistemas modelizantes ejercen efectos concretos sobre el signo o los signos. Arguye Cros (1986, pp. 53-54) que, de manera general, cualquier signo que se enuncie en uno de los sistemas señalados será supeditado de acuerdo con coerciones de tipo formal.

De ahí que el análisis sociocrítico propone que los textos (de ficción) no son unidades independientes o autosuficientes, al contrario, establecen una relación de permeabilidad con los distintos discursos que, giran a su alrededor. Esto les da un carácter extremadamente amplio y complejo a los textos, claro, y esa corriente se convierte en una categoría pertinente para el análisis del cine.

Reflexiones finales

Debemos explicar que, teórica y metodológicamente, la sociocrítica precisa inicialmente de un análisis textual que contempla la narrativa estructurada de superficie —forma intratextual— y sus aspectos significantes profundos —elementos extratextuales—, lo que exige que, en cualquiera de ellos, se demanden características específicas en distintos planos analíticos. Hablamos de dos procesos amplios que engloban el análisis cinematográfico: la descripción y el funcionamiento sígnico que permite la generación de connotaciones (significados culturales de los signos). Ambos aspectos nos llevan al análisis multimensional y pluricodicial del cine. Para detallar esa doble labor, es imperioso aclarar que: lo semiótico permite el análisis intratextual, que es de utilidad para localizar estructuras nocionales que aparecerán tras las relaciones intertextuales de un

texto fílmico, sus recursos narrativos, así como su formulación sígnica e icónica, entre otras cosas.

En cuanto al nivel extratextual se refiere, nos ayuda a localizar y analizar determinadas estructuras textuales en las que se van a ubicar prácticas discursivas y no-discursivas que remiten a aspectos históricos, sociales y culturales, propios del momento en que emergió el texto. Se trata de indagar la manera en que el cine puede reproducir determinados sucesos o fenómenos sociales que tienen alguna correlación con las estructuras ideológicas y sociales a las que denominamos circunstancias sociohistóricas de las que emergen dichas narrativas. No es baladí que, desde sus inicios, tanto el núcleo de París como el de Montpellier han mostrado gran interés por el estudio de las mediaciones institucionales y lingüísticas, centrándose en los espacios conflictivos existentes entre lo dado y lo creado en un texto.

Finalmente, cabe resaltar que, si bien la sociocrítica nació en el seno del análisis de textos literarios, actualmente se utiliza para estudiar cualquier objeto cultural (pintura, escultura, música, cómics, cine, entre otras). De igual manera, podemos resumir que esta área del conocimiento se ocupa en elaborar estudios que no se limitan a ser una sociología del texto, van más allá al pretender desvelar la socialidad de todo producto cultural, por lo tanto, se enfoca en la relación del texto con la sociedad de la que ha emergido. Esto se debe a que produce e interpreta textos dentro de la cultura, porque tanto los textos como los sujetos transindividuales, se vuelven comprensibles en su horizonte social e histórico. La prueba está en que la sociocrítica al ocuparse de las estructuras del texto, lo hace desde su significación histórica.

Referencias bibliográficas

AMORETTI, M. (2003). Sociocriticismo, institucionalidad e historia de un cuerpo teórico en

FORMACIÓN. *Revista de Filología y Lingüística*, VOLUMEN, NÚMERO 1, PP. 7-32.

ALTHUSSER, L. (1974). *La filosofía como arma de la revolución*. México: Cuadernos de pasado y de presente.

ALTHUSSER, L. (2003). *Aparatos ideológicos del estado*. Buenos Aires: Siglo XXI.

BOURDIEU, P. (1995). *Las reglas del arte: Génesis y estructura del campo literario*. Trad. Thomas Kauf. Barcelona: Editorial Anagrama.

CHICHARRO, A. (2005). Los estudios sociocríticos y las teorías de estirpe psicológico-analíticas. *Revista Jizo de Humanidades*, 4-5, pp. 12-15.

CROS, E. (1986). *Literatura, ideología y sociedad*. Madrid: Editorial Gredos.

CROS, E. (2002). *El sujeto cultural. Sociocrítica y psicoanálisis*, Montpellier (Francia), CERS.

CROS, E. (2003). *El sujeto cultural. Sociocrítica y psicoanálisis*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT.

CROS, E. (2009). *La Sociocrítica*. Madrid: Arco Libros.

CROS, E. (2011). Towards a sociocritical theory of the text. En *Sociocriticism*, XXVI, 1-2. pp. 31- 47.

ESCARPIT, R. (1968.) *Sociología de la literatura*. Barcelona: Oikos Tau Ediciones.

GOLDMANN, L. (1985) *El hombre y lo absoluto: el Dios oculto*, Colección general, 2da edición, Barcelona: Peninsula.

LOTMAN, I. (1970). *La estructura del texto artístico*. Colección Fundamentos. Madrid: Ediciones Itsmo.

MALCUZYNSKI, P. (1991). *Sociocríticas, Prácticas textuales cultura de frontera*. Atlanta: Radopi.

RÈGIN, R Y ANGENOT, M. LA INSCRIPCIÓN DEL DISCURSO SOCIAL EN EL TEXTO LITERARIO. EN

MALCUZYNSKI, P. (coord). *Sociocríticas, Prácticas textuales cultura de frontera*. Atlanta: Radopi.

VILLORO, L. (2007). *El concepto de ideología y otros ensayos*. México: FCE.

Dialogismos y heterodoxias en el análisis del arte y la cultura
se terminó de editar en junio de 2023 en las
instalaciones de Partner, Aliados estratégicos en producción gráfica
Jerez 2278, colonia Santa Mónica, Guadalajara, Jalisco, México.

Para su formación se utilizaron las familias tipográficas
Source Sans Pro, diseñada por Paul D. Hunt
y Bruna, diseñada por Antonio Mejía Lechuga