Del poder y la ficción

Juan Pablo Mendoza
Facultad De Artes ASAB, Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Artes Plásticas y Visuales
Joyce Rivas Medina
1 de junio del 2024

Agradecimientos

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que han sido fundamentales en el desarrollo y culminación de esta tesis.

A mis amigos: A Natalia, quien ha estado a mi lado desde el principio, apoyándome y acompañándome en cada paso de este camino. A Camilo, por su apoyo constante, siempre intentando comprenderme y brindándome su compañía.

A mis maestros: A Andrés, por iniciar este recorrido conmigo y estar presente cuando más lo necesitaba. A Joyce, por continuar conmigo este proceso y demostrar una paciencia infinita.

A mi padre y hermana, Alex y Martina, por su apoyo incondicional a lo largo de todos estos años, y por brindarme su amor y ayuda en todo lo que han podido.

Y, por último, a mi madre, Tania, a quien dedico este proyecto, que es tanto suyo como mío. Sin su apoyo, esto no hubiera sido posible porque de tal palo tal astilla. A pesar de los momentos difíciles, siempre estuvo a mi lado, alentándome y brindándome su incondicional apoyo. Ella ha sido el pilar fundamental en mi vida. Gracias por creer en mi cuando para mí era difícil hacerlo.

Resumen

Este proyecto, explora la ficción, entendida tanto como una fuerza extraordinaria como una capacidad, ha influido en mi vida y mi arte. A través de siete personajes que encarnan aspectos de mi personalidad, creo una pieza plástica video-instalativa que refleja mi relación esencial con la ficción. Este proceso introspectivo y solitario ha sido un viaje de retrospectiva y reconciliación, permitiéndome validar y expresar mi identidad más allá de las limitaciones impuestas por la norma. Reconozco las dificultades académicas que enfrenté, especialmente debido a mi dislexia, y cómo la aceptación de ayuda fue crucial para alcanzar mis objetivos. Este proyecto no solo representa mi crecimiento personal, sino que también abre un diálogo sobre la importancia de la ficción en nuestro desarrollo como individuos y sociedad.

Palabras clave: Autoficción, Mitología propia, dislexia, poder, ficción.

"I. Lo que digo no es ficticio, sino digno de crédito y cierto"
Hermes Trismegisto

Introducción

En la necesidad de organizarnos, de optimizar procesos, de encontrar soluciones a necesidades comunes, o incluso por intenciones hegemónicas, las sociedades parecen haber caído en una homogeneización (utópica y soterrada) del individuo, que irónicamente incita a la anulación de su misma individualidad, produce un "remanente humano", una fila enorme de parias, lo cual no es más que una mirada falaz ya que al final como especie somos una sumatoria de disidencias, de las que hago parte. Puedo ver ahora, desde la perspectiva de mi edad adulta, que la ficción funciona como un mecanismo en el que al sustraerme de los parámetros que dicta la realidad, logro experimentar algún tipo de control y pertenencia sobre mi contexto y así conciliar las dificultades a las que me he visto expuesto desde siempre al ser una persona neurodivergente, disléxica, lo cual me ha traído retos enormes en el ámbito escolar y académico, así como también el hecho de haber sido hijo de madre soltera, situación que hacía más difícil sobreponerme a las barreras constantes sobre todo en mi niñez.

Así pues, este proyecto es un a materialización metafórica, es decir la manifestación de las posibilidades que fabrica mi cabeza, en un ejercicio permanente de ficcionar las experiencias a lo largo de toda mi vida, lo cual me ha llevado a crear una obra multimedia de carácter escenográfico y antológico, que inevitablemente me conduce a una acción reflexiva de reconciliación conmigo mismo. Desde la creación de siete personajes en los que recojo y proyecto como símbolos unas características puntuales, producto de una mirada introspectiva, con las que construyo una mitología propia fundamental en mi proceso creativo y de pensamiento. Propuesta multimedia donde además se hace evidente la relación que hay entre los procesos audiovisuales y el cine, pasando desde la creación de una narrativa, hasta la realización a partir de escenografía, vestuario y efectos especiales, entre otras técnicas, que también hacen parte de mis más profundos intereses, desde las cuales me sitúo para crear.

Objetivos

Objetivo general

El objetivo de este proyecto es producir una pieza plástica video instalativa en la que siete personajes encarnan aspectos de mi personalidad que

surgen a partir de la relación connatural y esencial que he tenido con la ficción a lo largo de mi vida.

Objetivos específicos

1. Rastrear y expandir los términos que enmarcan el planteamiento del proyecto, como son la ficción, la autoficción, y la mitopoeia.
2. Generar un análisis sobre los conceptos rastreados y un diálogo con el planteamiento general del proyecto enlazándolo con mi proceso creativo.
3. Construir un dispositivo video-instalativo derivado de los momentos de ficción que encuentro relevantes y que dialoguen con los términos analizados.

Conceptos

Definir La Ficción

El concepto de ficción es transversal en todo el presente proyecto, incluso parece confundirse entre método y antecedente, por lo que me parece crucial definir o dilucidar su naturaleza dentro del complejo y enrevesado universo en el que me he encontrado y desde donde he abordado el mismo. Se define a la ficción como acción y efecto de Fingir o como una invención o cosa fingida. (Real Academia Española, s.f., definición 1 y 2) Tratando de vislumbrar una definición más amplia me encontré con algunas reflexiones que expanden un poco mejor la idea de Ficción pero que la enmarcan en contextos limitantes:

> Se denomina ficción al conjunto de los mundos imaginarios o simulados que construyen las artes narrativas (la literatura, el cine, la historieta), al igual que la ensoñación popular, y que pueden ser más o menos similares a la realidad en sus características y sus leyes fundamentales. (Ficción - Concepto, importancia, características y tipos, s/f)

Me resulta insuficiente la definición de ficción de los diccionarios, pues, aunque sea su razón de ser, estas definiciones sólo alcanzan a sugerir indicios de lo que es la ficción. En parte este término es complejo de definir, porque además se relaciona con otros, generando así una red conceptual supremamente amplia y compleja a su vez, por lo tanto, considero que es lógico definir la ficción de manera sustractiva, es decir, definirla por lo que no es.

La ficción no es lo contrario a la verdad, no es falsedad, no es mentira o engaño, no es lo opuesto a realidad.

El escritor argentino Juan José Saer, en su ensayo sobre la ficción afirma que “la verdad no es necesariamente lo contrario de la ficción, y que cuando optamos por la práctica de la ficción no lo hacemos con el propósito turbio de tergiversar la verdad” (2010). Lo dicho por Saer dialoga perfectamente con lo que menciona la escritora Amy Tan refiriéndose a que las personas tienen un malentendido al decir que

la ficción es un montón de mentiras y que por el contrario es una de las mejores formas de encontrar la verdad (MasterClass, 2021, m0s0).

Por otro lado, la filósofa y crítica de arte Johanna Moreno Caplliure, refiriéndose a la ficción nos habla de que:

> [...] podríamos decir en primera instancia que lo real es una mezcla de realidad y ficción, mundo material y mundo simbólico, fenómenos e imaginación, hechos y deseos. En la fractura entre los opuestos nace cada día renovado lo real fraguando lo que somos. Así, la ficción se expone como parte necesaria de lo que llamamos mundo y lo que llamamos real. Esta es parte de nuestro cotidiano y a través de ella construimos nuestras relaciones. Día a día se adhiere a nuestro mundo confiriéndole sentido. No obstante, la ficción no es una, sino muchas. Y según su uso y contexto podríamos decir que existen "ficciones de todo tipo". (2021)

Entonces, podríamos decir también que la realidad se vuelve el complemento de la ficción, juntas mantienen una relación dicotómica. La ficción dentro de si construye verdades que se vuelven partes fundamentales de la realidad y dependen de ello para ser ciertas. Volviendo a Saer menciona justamente que:

> La ficción no es, por lo tanto, una reivindicación de lo falso. Aun aquellas ficciones que incorporan lo falso de un modo deliberado[...] lo hacen no para confundir al lector, sino para señalar el carácter doble de la ficción, que mezcla, de un modo inevitable, lo empírico y lo imaginario. (2014)

Y más adelante plantea este punto que termina de dar redondez a esta idea; "La paradoja propia de la ficción reside en que, si recurre a lo falso, lo hace para aumentar su credibilidad". (Saer, 2014)

Como podemos ver, definir la ficción es un trabajo retador, los límites que hay entre la ficción y otros conceptos (Verdad, mentira, realidad) de todas maneras siguen siendo bastante borrosos; pienso que cuando hablamos de ficción se está hablando de la construcción de una realidad distinta a la que se pertenece. Esta realidad creada, no necesariamente se aleja, de hecho, se complementan, de la que experimentamos y puede estar contenida en distintos medios y elementos, como el pensamiento, el habla y la escritura. Incluso, considero que la ficción no es un asunto de falsedad o mentira, pues la ficción tiene un sentido y una intención, funciona como verdad para quienes participan de ella. Cuando afirmo que la ficción no es algo 'falso' estoy resaltando que la falta de correspondencia literal con la realidad no la convierte automáticamente en una falsedad. Asimismo, al argumentar que la ficción no es una mentira, estoy señalando que no es un acto deliberado de distorsionar nuestra realidad, la que compartimos.

Aunque los elementos de la ficción pueden apartarse de los hechos concretos, la intención detrás de la creación y participación en la ficción no es la de inducir al error ni al engaño, sino más bien de ofrecer una experiencia que tiene sus lógicas propias lo cual le otorga validez interna o lo que yo denominaría una carga de verosimilitud.

Al hablar de ficción también es importante saber a qué tipo de ficción nos estamos refiriendo pues, como lo establecí anteriormente, la ficción se expande como una red y las teorías literarias como otras áreas del conocimiento (filosofía, ontología, lógica) han sido las encargadas de expandir este concepto.

En mi caso particular tengo interés por dos categorías puntualmente: la autoficción y la mitopoeia, dos subgéneros en los cuales encuentro gran resonancia y desde donde enmarco los siete personajes desde los que me ficciono y concibo cada uno de los contextos en los que habitan.

De La Mitopoeia A La Autoficción

Este término encuentra su origen en el poema homónimo *Mitopoeia: de Filomito a Misomito* por J. R. R. Tolkien en defensa de la fantasía y el mito contra la crítica que le hizo su amigo C. S. Lewis que tildaba estas como mentiras. Cuestionando su validez. “A aquel que dice que los mitos son mentiras, y por tanto sin valor, aun dichos «a través de plata»”. (Tolkien, 1997) Tolkien en su forma de creencia espiritual defiende que en la creación de mitos el autor está replicando a Dios, por tanto, esta suerte de “sub-creación”, al estar contenida dentro de la creación de Dios, se vuelve verdadera. Esto queda en evidencia cuando Tolkien plantea el papel de creador de mitos

> [...]no solo los pensamientos abstractos sino también sus invenciones imaginarias deben originarse con ayuda de Dios y deben, en consecuencia, reflejar algo de la verdad eterna. Al crear un mito, al practicar la «mitopoeia» y poblar el mundo de genios y de dragones, un narrador de cuentos o un «subcreador» está, de alguna manera, cumpliendo con el propósito de Dios y reflejando un fragmento de la verdadera luz. (1978)

Así pues, el término mitopoeia se acuñó después para referirse al género literario en el que se construye una mitología propia que enmarca regiones, lenguas, personajes, arquetipos, entre otros, que se interrelacionan y construyen un universo completo.

Gracias a lo que expresa Tolkien podemos reconocer la verdadera naturaleza de este término. La mitopoeia más allá de ser la creación de un mundo completo con lenguajes, cultura y sociedad, se vuelve una forma de determinar lo que se podría llamar una mitología personal, “En el ámbito literario y en especial en la literatura de fantasía, puede también referirse a la creación de una mitología propia como parte del proceso de worldbuilding.” (Vielva, 2020)

Ciertamente la obra de Tolkien, "El señor de los anillos" es una de las máximas representantes de este género al que finalmente CS Lewis dio razón, para luego escribir "Las crónicas de Narnia".

Ahora, podría afirmar que, en mi caso particular, la construcción de una mitología propia funciona como un mecanismo mediante el cual al crear personajes y otorgarles características puntuales (que primero identifico en mí) ellos me las devuelven en forma de valor o virtud convirtiéndome a su vez en un Uroboros[1]. La carga simbólica de cada personaje y la forma en cómo se interrelacionan, termina siendo la forma que encuentro para comprender mi realidad concreta, es decir desde el mito que explica el origen y el funcionamiento de todo.

La Autoficción también es un subgénero de la literatura, en el que el autor se introduce en la obra y se vuelve protagonista o personaje de esta. Nace como una contraposición de la autobiografía, Doubrovsky afirmaba que para expresar la complejidad de la vida de alguien era necesario incluir factores de ficción. Dora Faix explica la naturaleza y el origen de esta;

> La «autoficción» es una forma literaria de difícil delimitación genérica que empezó a definirse a partir de 1977, en Francia, cuando Serge Doubrovsky— respondiendo a una problemática planteada por el teórico francés Philippe Lejeune a propósito de la escritura autobiográfica— publicó la novela Fils (paratexto donde ya aparece la ambigüedad a través del doble sentido de la palabra), en cuya contraportada remite al género literario al que podía pertenecer esta obra: «¿Autobiografía? no. Ficción de acontecimientos y de hechos estrictamente reales. Si se quiere, autoficción, por haber confiado el lenguaje de una aventura a la aventura del lenguaje» (Doubrovsky, citado por Faix).

Este género entra a perturbar la evidente separación que hay entre los relatos de ficción y los biográficos, es decir los pactos del lector. Cuando una persona lee una obra biográfica o histórica entiende que lo que encuentra dentro del texto es estrictamente verídico, llamado el pacto biográfico, y cuando lee una obra ficticia o novelesca el lector asume que lo que lee no corresponde con ningún hecho real o comprobable, llamado así el pacto novelesco. Pues la autoficción rompe estos dos pactos, generando un tercero, llamado el pacto ambiguo (Alberca. 2007), en el que el lector no puede reconocer que es verídico y que no, dejándolo inmerso dentro de esa ambigüedad.

Alberca en su libro El pacto ambiguo: de la autobiografía a la autoficción reafirma la naturaleza ambivalente y ambigua del término hablando del principio de identidad en el que el autor, el narrador y el protagonista tienen la misma identidad, al

[1] Uroboros significa serpiente que se cómo la cola y es un símbolo antiguo que representa la naturaleza cíclica de la cosa (Diccionario Etimológico Castellano En Línea, s.f.).

contrario, por ejemplo, de la novela autobiográfica en la que la identidad nominal sólo corresponde con la del narrador y el protagonista (2007). Más adelante él lo explica en términos coloquiales, pero incluso de esta forma sigue manifiesta la dificultad para definir y ubicar el término: “Es como si nos dijese: «Éste soy y no soy yo, parezco yo, pero no lo soy. Pero, cuidado, porque podría serlo»”

Remitiéndome de nuevo a lo que expresa Dubrovsky en la contraportada de su libro, considero que en la autoficción se vuelcan necesidades del escritor (creador), es la posibilidad de incluir anhelos, incluir fantasías, e incluso elucubraciones que no corresponden a la realidad concreta pero aun así le pertenecen a quien se está ficcionando, es decir no es una ficción del yo, si no la ficción de lo que quisiéramos que fuera nuestra vida o incluso de lo que no. A la final es la necesidad de narrar los hechos obedeciendo a la propia urgencia de la ficción, a propósito de lo que defiende Julia Musitano(2016):

> «mi» existencia se hace ficción, invento porque me expongo a lo desconocido. Mi existencia no se convierte en imaginaria, sino que se trata de una exposición ficticia sobre el carácter real de mi existencia. Se establece la identidad canónica autobiográfica entre autor, narrador y personaje, pero al mismo tiempo se rompe con ella, al presentarse como ficción, verdadero y falso simultáneamente. (p,107)

En la autoficción los acontecimientos dentro de la obra no necesariamente tienen que ser engendrados desde la ficción, también se pueden introducir elementos del mundo concreto rompiendo así, aún más, el pacto biográfico y el ficticio o mejor dicho entrando más al pacto ambiguo. Como ejemplo temprano de la autoficción tenemos “La divina comedia” de Dante Alighieri. En la epopeya de Dante, él mismo experimenta los increíbles eventos que tiene que atravesar un alma nueva (o el alma de un muerto reciente), recorrer desde los 9 anillos del infierno hasta la última esfera del cielo, donde conoce a Dios. Aunque esto lo pueden discutir algunos, podemos estar seguros de que es una autoficción, pues sabemos que Dante no recorrió los infiernos o cielos, como tampoco murió y revivió para escribir la historia.

Entonces, la diferencia fundamental entre autoficción y mitopoeia está determinada por el lugar en el que se ubica el autor con respecto a la obra. Mientras que la autoficción sucede cuando el autor se incluye en su trabajo, sea en una versión fidedigna de sí mismo o una versión alterada para ser parte de la misma, la mitopoeia es la construcción de todo un universo a partir del autor y de sus experiencias, generando una mitología propia, estas dos pueden coexistir sin contradecirse aunque la mitopoeia esté más relacionada a la fantasía y se aleje de el mundo concreto por el contrario la autoficción encuentre su hábitat más cercano a la realidad objetiva, como contraparte de la autobiografía. Como es el caso puntual de este proyecto, el cual se enmarca en ambos géneros, ya que a partir de la invención de mundos, como también

de ficcionalizar eventos de mi vida, alcanzo formas que se contraponen a las limitantes que conlleva mi dislexia.

Mi ~~D~~islexia

Tocar el tema de la dislexia es relevante porque me sitúa dentro del contexto académico, incluso dentro de este proyecto, de una manera particular. El común de las personas asocia dislexia con la acción de invertir algunas letras al leer o escribir, pero la dislexia es mucho más que eso.

Luz Rello, lingüista e investigadora española, habla de que alrededor del diez por ciento de la población mundial tiene dislexia, no todos en esa cifra saben que la padecen (TEDx Talks, 2019, m7s08). Esta se define como una discapacidad específica del aprendizaje de origen neurobiológico. Se caracteriza por dificultades para reconocer palabras con precisión y/o fluidez y por una mala capacidad de ortografía y decodificación. Estas dificultades suelen ser el resultado de un déficit en el componente fonológico del lenguaje que a menudo es inesperado en relación con otras habilidades cognitivas y con la provisión de una instrucción eficaz en el aula. Las consecuencias secundarias pueden incluir problemas en la comprensión lectora y una experiencia de lectura reducida que puede impedir el crecimiento del vocabulario y el conocimiento previo ((International Dyslexia Association, 2018) o también como la define la Asociación Americana de Psiquiatría:

> "término alternativo utilizado para referirse a un patrón de dificultades del aprendizaje que se caracteriza por problemas con el reconocimiento de palabras en forma precisa o fluida, deletrear mal y poca capacidad ortográfica. Si se utiliza dislexia para especificar este patrón particular de dificultades, también es importante especificar cualquier dificultad adicional presente, como dificultades de comprensión de la lectura o del razonamiento matemático." (American Psychiatric Association, 2014)

Es importante entender que la dislexia maneja un espectro amplio: hay casos leves, pero hay casos severos. También que existen tipos de dislexias como personas, afectando de formas diferentes la dicción, la inteligencia espacial, el razonamiento matemático, entre otros. Al final se habla de que la dislexia es una condición que termina de agrupar varios trastornos como Disgrafía, Disortografía, Discalculia, Dispraxia entre otros (APA, 2014).

A pesar de que estas definiciones son bastante holgadas encontré que estas ideas generales se pueden ampliar, incluso está condición se puede enfocar de otra manera como lo plantea el investigador Ron Davis, que insiste en hablar desde los aspectos positivos de la dislexia en su libro "El don de la dislexia", en el cual enlista las habilidades que aparecen con esta condición. En sus estudios David también pudo

ver que hay rasgos de genialidad y capacidades diferentes más desarrolladas que en el promedio de las personas y por ello habla del "Don de la dislexia" en donde plantea ocho habilidades básicas (1996):

1- Es frecuente que utilicen su habilidad mental para alterar o crear percepciones.
2- Son altamente conscientes de su entorno-.
3- Tienen una curiosidad natural para entender el funcionamiento de las cosas.
4- Es más probable que sus pensamientos se presenten por medio de imágenes que por palabras.
5- Son altamente intuitivos y perspicaces.
6- Piensan y perciben de una manera multidimensional.
7- Tienen una gran capacidad imaginativa.
8- Son capaces de experimentar las ideas como realidad.

Por su parte Rello, explica que estos rasgos de alta creatividad o están atribuidos a los mismos rasgos neuronales o que son desarrollados por la persona a manera de compensación. No solo en el ámbito del arte existen muchas personas con esta condición, se ha encontrado que en la comunidad de emprendedores hay un 20 por ciento más de presencia de disléxicos por las mismas razones. (TEDx Talks, 2019, m9s49)

Ahora bien, pensar en la dislexia como una dificultad del aprendizaje me parece reduccionista, porque, como es obvio, yo sí puedo aprender, aunque lo haga de manera distinta a la mayoría de las personas, pero pensar la dislexia como un don me resulta problemático, es irse al otro extremo lo cual puede invisibilizar los retos monumentales que tenemos que atravesar para poder adecuarnos en alguna medida a los estándares establecidos, en especial en países como el nuestro en donde todavía no se han instaurados estrategias suficientes, para ayudar a los estudiantes neuro divergentes en general.

Esta es la principal razón por la cual la ficción se vuelve fundamental para mí. Esas cualidades descritas por Davis, que tenemos los disléxicos y con las que me identifico, encontraron dentro de mí una forma natural de dialogar con la ficción y complementarse generando una suerte de sistema compensatorio que abre posibilidades de aprendizaje para mí. Ha sido el recurso a través del cual logro puentes, para poder aprender, aprovechar mis habilidades y sobreponerme a las dificultades que experimento por la dislexia.

Aunque la dislexia me ha traído dificultades (a veces insalvables) a nivel académico debo mencionar que, sin duda alguna, también ha impactado de forma positiva mi producción plástica ya que estas habilidades descritas se manifiestan en mis procesos creativos, por ejemplo, la curiosidad por el funcionamiento de las cosas en conjunto con mi intuición inherente me ha permitido entender mecanismos, conocimiento que se ve reflejado en variedad de máquinas y artefactos dentro de mi producción. O también, ese racionamiento multidimensional y la capacidad de pensar en imágenes me lleva a entender bien el volumen de la cosa y la construcción a partir

de módulos o partes, como lo puede ser una prenda de vestuario. Son formas de operar que se han integrado naturalmente en mí, aunque no sean mías exclusivamente, es la forma en la que me desempeño.

Diálogo con los términos

La ficción se puede entender como un espejo, refleja la realidad, sus problemáticas y fenómenos, devolviéndonos una vista distinta y clara, incluso cuando se distorsiona. El carácter especulativo de la ficción permite hacernos preguntas difíciles de responder en un contexto real, pero posibles dentro de la ficción, lo que abre grandes posibilidades de autoconocimiento, por eso la ficción se vuelve un agente de la verdad. Entender esto y darme cuenta de la relación que tengo con ella ha permitido pensarme de otras maneras y preguntarme sobre mis capacidades. ¿Cómo sería si fuera un ocultista, un anciano o un científico? ¿cómo me desenvolvería en otros contextos.? Así como también es donde me abandono a experimentar la fantasía, el carácter de ensoñación que tiene la ficción misma para disfrutar la libertad y el gozo que eso me trae.

Aunque este proyecto se basa en mi vínculo con la ficción, no desconozco que el resto de la humanidad también lo experimenta en mayor o menor medida. Está en nuestra naturaleza. Es uno de los lugares en donde se originan los constructos de la cultura popular, la literatura, las series de televisión, las series animadas y el cine, incluso el cómic o los videojuegos, pequeñas formas del espejo que es la ficción. Además, también está implicada en la forma de comunicar, de consumir contenidos e incluso en cómo existimos actualmente desde la esfera del internet, donde la interconexión masiva permite construir ficciones espontáneamente. Un ejemplo contundente es la existencia de la Fundación SCP, una comunidad de hiperficción constructiva[2], que cuenta con participantes en todas partes del mundo, juntos van creando un relato a partir de la premisa de que existen anomalías, las cuales han sido desclasificadas de los archivos secretos y que atentan con desestabilizar la sociedad. Usan estructuras y conceptos muy técnicos que envuelven a los participantes en un contexto que parece real. Otro caso similar es el del fenómeno de los Juegos de Realidad Alternativa (ARG en sus siglas en inglés) los cuales consisten en la narración de una historia que simula transcurrir dentro de la Realidad concreta, y los espectadores, o jugadores, avanzan en la historia siguiendo pistas, resolviendo rompecabezas y acertijos. Este juego no solo es multimedia sino transmedia ya que trasciende la pantalla, por ejemplo, las pistas pueden encontrarse en un papel pegado en un muro o poste de luz en cualquier parte del mundo, o en un post en algún foro

[2] “La hiperficción constructiva corresponde a una escritura colaborativa de varios autores que intervienen activamente en la historia y estructura de la historia y desde sus modos específicos de contarla.” (López Alonso, 2011)

digital o en un video de YouTube, medios a través de los cuales se mueven los jugadores saltando entre uno y otro (López-Mera, 2021).

Esos dos ejemplos nos muestran cómo la ficción ha ido evolucionando a la par con el ser humano, así como también evidencian, que llevada al extremo las personas pueden sustraerse del todo de la realidad. Ahora, en mi caso particular reconozco el verdadero poder que me ha regalado la ficción para adquirir mecanismos compensatorios a la dislexia, esa naturalidad con la que ambos aspectos se encontraron en mi cabeza es lo que me fue llevando a abrir posibilidades de comprenderme, pensar, pensarme y crear.

A través de la ficción me he hecho preguntas sobre lo posible, me ha motivado a crear desde distintos frentes llevándome de forma inherente a fortalecer y cultivar mis habilidades. Como hace unos siete años, que tuve el impulso de hacer una especie de Falso documental[3] en el que pretendía registrar el descubrimiento de la primera fruta de pigmentación azul esta idea surgió de mi creencia de que era una especie inexistente. En el proceso surgieron preguntas que me llevaron a aprender cosas como que las frutas también tienen epidermis, que su color está vinculado al pH de la tierra donde crece, al igual que los marcadores de humedad, y aprendí también que efectivamente sí existen frutas azules, aunque no son comunes, ni pertenecen a mi entorno inmediato.

Ahora bien, ubicar el marco teórico de este proyecto dentro del contexto de las teorías literarias, ha sido necesario ya que es el lugar académico en donde nacen los estudios sobre la narrativa, que como dice la escritora Rosa Montero "...la narrativa es el arte primordial de los humanos, para ser, tenemos que narrarnos…(Montero, 2003)", Ahora, es necesario trasladar los términos sobre los que he trabajado al campo de las artes plásticas y visuales, movimiento en el que se evidencia que esta traslación no es directa, más bien es una trascendencia incluso a otro plano.

La autoficción en este caso adquiere una dimensión visual que le da la vuelta al término, ya no habría un lector sino un espectador, esto implica que las imágenes se vuelven sugerencias concretas que ya no dependen de la imaginación de quien las consume. Como lo he mencionado anteriormente para que una obra sea considerada una autoficción dentro de lo literario es necesario que el autor, el narrador y el protagonista correspondan a la misma persona. En la autoficción aplicada al campo audiovisual y plástico, como es el caso de este proyecto, el plano que se agrega es el de la representación; por lo tanto, el autor no solo es el narrador y el protagonista, sino también la propia imagen. Aunque el yo en la obra no corresponda literalmente con el

[3] "El falso documental es un formato que se utiliza en cine y televisión para llevar a cabo una historia que parece real, pero que no lo es, trasladando los códigos de un documental a una obra de ficción. El formato se conoce en inglés con el término mockumentary, que proviene de la mezcla entre los términos 'mock' que podría traducirse como 'imitación', 'burla' o 'parodia' y 'documentary' (documental)" (Álvarez, 2023)

yo del mundo real, no significa que sea otro, soy yo en tanto me estoy representando, pero no soy en tanto no pertenezco al contexto ficcionado.

En este sentido, la autoficción se vuelve el escenario perfecto en el que construyo alter egos, y con ellos la posibilidad de representarme como otro yo, así como también se abre la posibilidad de construirme como yo quiero, es decir según mis anhelos, o por lo menos hacer presencia de la forma anhelada, incluso aunque dichos personajes obedezcan a experiencias de vida concretas, como lo he dicho es esa la función de la ficción.

La ficción toma prestado de la realidad concreta objetos, datos, reglas y hechos (históricos, científicos, naturales, etc.) para consolidarse y acercarse a la verosimilitud. Por ejemplo, el concepto de Parsec es real y se refiere a la unidad de distancia en la astronomía (Real Academia Española, s.f., definición 1), pero es usado en la construcción narrativa de las epopeyas de ciencia ficción como Star Trek, Star Wars y Dune , para medir la distancia y calcular la velocidad de los viajes interestelares. Estos préstamos trascienden lo narrativo y también son un recurso usado por los equipos de producción para diseñar y fabricar el vestuario, la utilería y escenografía de los proyectos audiovisuales. Es decir, si pensamos en las espadas de luz de Star Wars vemos que, además de ser un elemento icónico de las películas, son parte fundamental del relato. Incluso, me atrevo a afirmar que la katana es para el samurái lo que la espada de luz es para el guerrero Jedi. En este proyecto la mitología propia la voy consolidando en el plano audiovisual en la medida que voy creando los elementos plásticos, materiales y visuales imaginados, es decir, es la narración de una historia a partir de unos personajes y los escenarios a los que pertenecen, pero también a partir de los objetos y los elementos visuales y plásticos con los que conviven, consolidando así la creación del mundo.

Antecedentes

Antecedentes Plásticos

Alex da Corte, artista contemporáneo (estadounidense, de ascendencia venezolana) conocido por sus instalaciones multimedia y esculturas, es un referente plástico con el que encuentro gran resonancia. El artista responde a preguntas personales y de carácter reflexivo tomando prestados elementos que le resultan relevantes de la cultura pop principalmente de los ochenta y noventa (Art21, 2023).

Una de las primeras cosas en las que coincido con Da Corte es su relación con la televisión y la forma como esta influyó en su vida de niño y adolescente, así como también en su propuesta plástica ya que elige figuras populares del mainstream, de series y dibujos animados como la Pantera Rosa o Eminem, convirtiéndolos en un medio para explorar su identidad a través del performance cargándolos de nuevos significados, crea instalaciones y obras multimedia. Luego transmite en sus exposiciones. Es decir, adapta su contexto y lo convierte a imágenes en las que se representa como otro para hablar sobre temas que le cuestionan como sus raíces,

orientación sexual, posturas políticas, etc. Sin embargo, a diferencia de Da corte, en este proyecto, el otro al que represento en el performance soy yo mismo, en contextos que se han ido construyendo en mi interior, es decir una suerte de mundos alternativos, en los que también abordo mis temas personales. Tanto en su caso como en el mío es un trabajo íntimo y subjetivo que permite al espectador dilucidar lo que habita en la cabeza del artista. Otro aspecto por el que Da corte es un referente contundente en este proyecto, además del performático, es en lo técnico por la creación y uso de títeres, prostéticos, efectos especiales, escenografía y vestuario.

Figura 1

Rubber Pencil Devil



Nota. Adaptado de *Rubber Pencil Devil*, por A, Da Corte, 2018, KARMA (https://karmakarma.org/artists/alex-da-corte/).

Figura 2

Da Corte como EMINEM



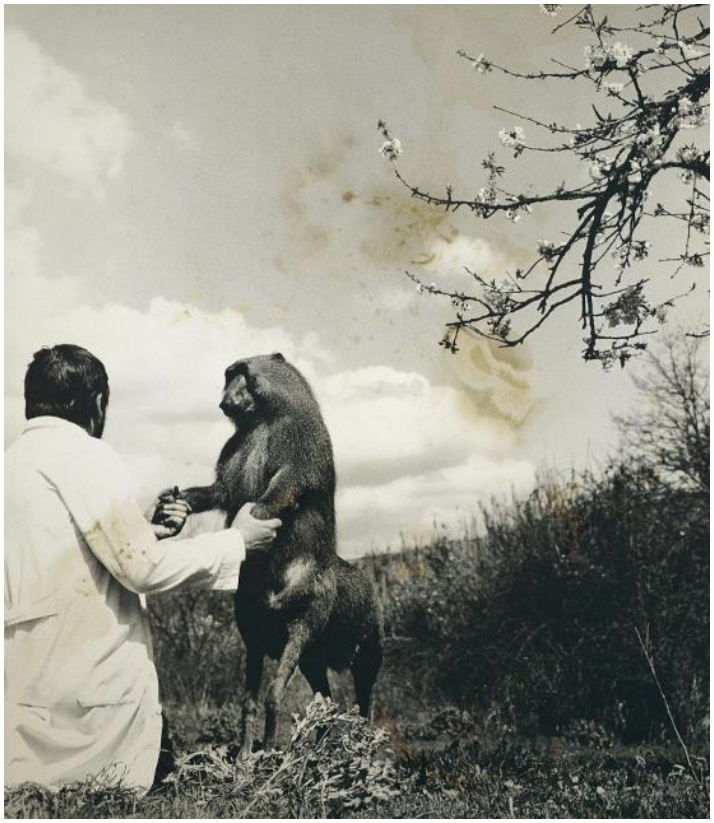
Nota. Adaptado de *TRUE LIFE* por A, Da Corte, 2013, KARMA (https://karmakarma.org/artists/alex-da-corte/).

Otro trabajo con el que encuentro resonancia es el del reconocido artista y fotógrafo español Joan Fontcuberta, el cual también utiliza la ficción como recurso. Esto se evidencia contundentemente, en su exposición antológica "Pareidolia", en la cual agrupa 5 series fotográficas en dónde Fontcuberta plantea los siguientes escenarios ficticios: la documentación de "milagros" en un monasterio desconocido, la investigación de un científico criptozoólogo el cuál descubre animales y criatura extrañas, el compendio de una variedad de plantas desconocidas, la asociación encargada de documentar la vida de un astronauta ruso olvidado por la historia y la evidencia fotográfica de constelaciones desconocidas por la humanidad.

Fontcuberta también incluye su propia imagen en su obra, siendo sus propios personajes, sin embargo, en contraposición con la obra de Da corte, esta intromisión no se siente de carácter personal, en este caso el artista aprovecha la ficción como recurso para manifestar sus propias preguntas sobre la verdad mirándola desde afuera.

Figura 3

Fontcuberta en una de sus fotos con criatura ficticia



Nota. Adaptado de *Científico con experimento animal,* Joan Fontcuberta, 1985 – 1989, Banrepcultural (https://www.banrepcultural.org/exposiciones/joan-fontcuberta-pareidolia/la-exposicion-herbarium-1982-1985/fauna-1985-1989)

El contexto que se le otorga a las imágenes producidas en Pareidolia es lo que finalmente logra legitimar la narrativa en las mismas, termina de construir el relato y se consolidan como universos verosímiles. De esta manera pone en descubierto cómo la imagen es poco fiable en sí misma y está al servicio de la intención de quien la crea.

Tuve la oportunidad de visitar esta exposición en el 2016, fue el requisito para la prueba de admisión de la carrera, marcando un hito en mi vida, pienso que resonar tan fuertemente con la obra de Fontcuberta fue un factor que jugó a mi favor a la hora de quedar seleccionado para vincularme a la Universidad. Visitar esta muestra y ver cómo el artista lograba una exposición haciendo ficción tan magistralmente generó un gran impacto en mí. No es tan frecuente tener la oportunidad de ver en vivo y en directo el trabajo de un artista en el que uno puede ver reflejados sus intereses. Me fascinó cómo esta exposición rompe los límites entre lo artístico y lo histórico y como Fontcuberta a través de la parodia juega con el contexto de lo real para cuestionar la naturaleza de la verdad. Me impactó, especialmente encontrarme con elementos museográficos que ayudaban a vender más la idea de que lo expuesto era real haciéndonos partícipes de su ficción. Lo que al final se tradujo en una reafirmación de mis propios procesos creativos.

Es un referente que me acompañó desde el inicio de mi vida universitaria y se ha mantenido vigente hasta la fecha.

Antecedente personal

Crónica: ***ÍCARO***

Era el año 2003, sábado, faltaba una semana para Halloween y como siempre, mi mamá y yo no teníamos ni idea de que disfrazarme. La tradición de sentarnos a crear disfraces comenzó desde que yo era muy pequeño. Mi mamá encontró en eso la excusa perfecta para estimular mis habilidades manuales, mientras nos divertíamos generando personajes, esa época del año desde siempre ha sido mi favorita, incluso más que la navidad.

Desde entonces siempre se nos ha hecho tarde para elaborar los disfraces, parecía que esta vez no íbamos a lograrlo, sin embargo, hicimos una lluvia de ideas de temas que se me ocurrían. Desde enero de ese año había estado obsesionado con la mitología griega, gracias a un libro que me dieron en mi cumpleaños y que mi mamá me leía por las noches. Estos seres con formas híbridas entre humano y bestia atrapaban mi imaginación de una forma contundente; ahora que lo pienso tal vez fue el inicio de mi fascinación por la ficción y sus formas infinitas. Yo tenía el inmenso deseo de ser un Sátiro, un cíclope o un minotauro, pero bueno, yo, un niño de cinco años y mi madre en medio del campo no contábamos con suficientes recursos y habilidades para semejante empresa, así que a ella se le ocurrió una salida fácil: haríamos unas alas que me convertirían en Ícaro. Cuenta el mito que Ícaro está aprisionado en el Laberinto de Creta, junto con su padre Dédalo quien decide hacer unas alas de plumas pegadas con cera para que ambos pudieran escapar. En ese momento obviamos el lado trágico del mito en el que Ícaro muere ahogado al desobedecer la orden de su padre, de no acercarse demasiado al sol para que no se le derritieran las alas, haciéndolo caer al –mar.

Ya era miércoles. Mi madre, que era artesana como Dédalo y fabricaba velas para sostenernos, había logrado crear el esqueleto de lo que serían mis alas. Por esos tres días, cuando llegaba del colegio, me sentaba con ella a cortar cartón y papel para hacer cartapesta. El viernes contra todo pronóstico, y una hora antes de salir a pedir dulces, las alas quedaron listas, eran grandes y estaban llenas de plumas blancas hechas con papel seda, ella las recuerda pesadas, yo no, supongo que las alivianaba mi emoción.

Nos dirigimos al pueblo en nuestras bicicletas. Hacía una noche particularmente ventosa, lo que confabuló para que pareciera que yo realmente iba volando, las alas se movían con fuerza y casi sentía como me elevaba del suelo.

Llegamos a la plaza de Tabio, todos los niños del pueblo estaban pidiendo dulces, dentro de la multitud. Escuchaba elogios por el supuesto disfraz de ángel que llevaban puesto. También sentía cómo el gentío con torpeza se estrellaba contra las alas tan grandes que en ese momento sentía parte de mí. Así sentía la frustración de pedir dulces y tratar de sortear dentro de un mar de criaturas y personajes.

Esa semana estábamos inmersos en el Halloween y la fabricación de mi disfraz. Toda nuestra concentración y energía estuvieron invertidas en ello, dejando en segundo plano un tema crucial: Estábamos esperando los resultados de unas pruebas diagnósticas, ya que el colegio había manifestado una fuerte preocupación sobre el por qué me estaba atrasando en los procesos de lectoescritura acordes con mi edad, puntualmente no lograban de ninguna manera que mi cerebro fuera capaz de identificar letras para luego vincularlas a fonemas, a pesar de que era un colegio de pedagogía Montessori con recursos alternativos y muy exitosos en la mayoría de los niños

Así, el mito de Ícaro evocó un vaticinio. La verdad es que, frente a la palabra escrita, o por escribir, mi cerebro se comporta como un laberinto en el que me pierdo, del que soy prisionero y desde entonces me fabrico alas para poder escapar.

Entre los antecedentes y la metodología

A través de esta crónica establezco ese primer momento, la génesis de lo que más adelante se convertiría en eso que me mueve, que me apasiona hasta tocar los límites de la obsesión, que hoy recojo y constituye este proyecto. Icaro es el primer personaje que encuentro importante desarrollar, pero como menciono en la crónica, mi icaro no es el del mito, es una reinterpretación y apropiación que salva la parte del él, en la que los personajes están atrapados y gracias a su ingenio y capacidades logran escapar. Ese momento icónico representa un hito en lo que sería mi vida como niño, estudiante y creador.

Para todos los niños recursos como el juego y el relato, la pintura, el dibujo son fundamentales en su el desarrollo y aprendizaje, todo esto hace parte natural de la infancia, pero considero que esta fue la primera vez que tuve consciencia de la afinidad tan estrecha que tengo con el material y su transformación. Poder traer de la imaginación a la realidad parte de mis anhelos, a través de mis manos, y experimentarlos vívidamente fue una experiencia intensa. A pesar de mi inmadurez como creador las alas fueron suficientes para mí, me hicieron feliz, me afianzaron y permitieron experimentar la fantasía.

Como este momento hay otros en los que el recurso de la ficción hace presencia y se evidencia como la forma en la que solvento mis dificultades, pero también como potencio mis capacidades. El método que llevo a cabo en este proyecto consiste primero en reconocerlos, es un ejercicio retrospectivo que hago de forma consciente al momento de sentarme a trabajar sobre el proyecto, pero que también sucede inconscientemente y de manera constante, como un rumiar silencioso. los identifico como rudimentos a partir de los que nacen los personajes con sus respectivos contextos que toman un carácter simbólico y primordial en mi propia mitología, similar a los arquetipos que describió Jung (2003).

Otros momentos

En otro momento de esos en que las ganas de ver materializado mi mundo interno eran intensas, ahora con la certeza de que había un mar de posibilidades con el material y la plástica, me obsesioné con los duendes. Estas criaturas más fantásticas que Ícaro, me atormentaban la cabeza. Mi madre y yo vivíamos en una vereda del municipio de Tabio (Cundinamarca) en el área rural, a campo traviesa, ambiente perfecto para que la imaginación de un niño solitario comenzara a volverse gigante. La casita tenía un patio generoso donde gastaba horas buscando indicios de su existencia, encontrando evidencias que yo mismo había implantado: pequeñas huellas, pertenencias de esta suerte de personitas y las madrigueras en el tronco del sauco viejo. En cierto punto el juego ya no consistía en encontrar a los duendes sino en ser uno de ellos. Desde mi lógica infantil si aparentaba ser un duende, ellos se revelarían ante mí, ya no tendría que recurrir a las trampas sacadas de los dibujos animados hechas con baldes, cuerda y carnada, ya no sería frustrante el hecho de esperar a que una figurita apareciera para poder halar de la cuerda y atraparla.

Pues así, gracias al material de predilección y de fácil acceso que era el papel aparecieron orejas y gorros puntiagudos de precaria duración; el maquillaje de mi mamá servía para dibujarme en la cara símbolos que por alguna razón relacionaba con mis duendes amigos. Pronto, las piezas ya no eran solamente de papel común y corriente, ahora reforzaba las orejas con cantidades alarmantes de cinta de enmascarar, experimenté de nuevo con papel maché o cartapesta buscando un resultado más duradero. Incluso con hilo, aguja y tela reciclada confeccionaba gorros y zapatos puntiagudos también dignos de las criaturas del bosque.

Estas aventuras siempre las vivía en solitario, lo cual recuerdo con emociones ambivalentes. Era un niño libre de llevar sus impulsos por el rumbo que marcaba su imaginación, sin necesidad de conciliar el más mínimo detalle con los deseos de otro, hacía las cosas a mi ritmo y de manera espontánea, en esa dinámica sólo había espacio para mí. Sin embargo, esta soledad aparentemente circunstancial también estaba determinada por mi dificultad de pertenecer. Los otros niños de mi edad estaban más interesados en los rituales relacionados a los balones y carritos de carreras o incluso en la fuerza de los superhéroes.

Ya en mis afanes adolescentes por pertenecer dije una mentira que nunca he revelado a nadie. En un encuentro con mis amigos y compañeros en mi escuela en el que tema de conversación eran historias de terror y sucesos paranormales comenté, sin una gota de duda, que alguna vez en la cocina de mi casa había visto una pequeña sombra que se asomaba por entre la parrilla de la estufa, relato que repliqué hasta hace relativamente poco y que en mi memoria cobró un poco de verdad.

Otro aspecto que es relevante en este inventario de particularidades es mi relación con las pantallas. Desde hace veinte años, cuando el uso de las pantallas se limitaba al televisor y al computador, cuando el internet todavía no era un servicio público masivo, cuando los celulares todavía eran más teléfonos que dispositivos inteligentes, las pantallas ya eran como trampas de moscas para mí. Cuando niño enfrente de ellas

parecía estar bajo el efecto de un hechizo, mi madre le adjudicaba este trance involuntario a mi dislexia, pero ahora yo lo adjudico a mi reciente diagnóstico de TDAH[4], (trastorno de déficit de atención) en todo caso era común que me encontrara hipnotizado por televisores en salas de espera, en casas de amigos y familia.

Aunque muchas veces quedaba absorto por cosas ajenas a mi niñez, por ejemplo un noticiero o la franja de anuncios de detergentes, bancos o talco para pies, incluso con el boletín del consumidor, gracias a las pantallas también se expandieron las posibilidades de ver la realidad, porque ahí encontré elementos que me interesaban legítimamente, a pesar de quedarme involuntariamente viendo cosas algunas veces irrelevantes, los dibujos animados se me abrieron como un refugio, y películas como El Pequeño Vampiro(2000) ó El Joven Manos de Tijeras (1990) fueron detonantes que expandieron mi imaginación y me mostraron otras formas de relatar historias , pero sobre todo me mostraron el alcance que tiene la fantasía.
De niño dije que de grande quería ser científico, más exactamente un científico loco. Uno que hiciera descubrimientos extravagantes, inconcebibles. Esta idea se alimentó de personajes cinematográficos como el científico malvado de la película de Scooby Doo 2 el cual tenía el poder de recrear monstruos al igual que el científico doctor Flinklenstein del extraño mundo de Jack En ambos casos recuerdo las escenas de laboratorio llenas de frascos borboteantes y tubos de ensayo, en donde sucedían cosas imposibles, que me impactaron profundamente.

En mi juego hacía experimentos, inventaba brebajes con utensilios que me robaba a escondidas de la cocina; hacía intentos de máquinas de Goldberg y por supuesto también jugaba a ser una suerte de Frankenstein, un científico capaz de crear criaturas fantásticas. Tenía un interés genuino por la ciencia, que se fortaleció cuando una navidad, de aguinaldo, recibí una dupla de telescopio y un microscopio para niños, a través de los cuales me la pasé explorando la imagen de unas maneras fascinantes. En este rasgo de mi personalidad encontré una forma de aprender, de enfocar mi curiosidad, de despertar y fortalecer el aprendizaje empírico y autodidacta. Un aprendizaje en mis propios términos y tiempos.

Nuestras navidades eran un poco particulares, mi mamá trataba de conciliar su inconformidad religiosa y la resistencia a la influencia gringa para que tuviera el ambiente festivo que todo niño quiere, entonces el árbol era una rama rescatada de la montaña y la decoración era artesanal, con pequeños sombreritos y canastos. La tradición que si mantuvo fue la de escribir la carta al niño Dios. Aunque la sentía

[4] Durante el proceso de esta investigación para esta tesis me diagnosticaron con TDAH, condición que también veo presente en el proseo de este proyecto, al igual que la dislexia.

impuesta como un “deber”, y nunca estuvo entre mis tareas favoritas, era un momento importante del año, así que me esmeraba por encontrar un papel bonito y hacerla lo mejor posible. Me resultaba una fantasía que un ser ajeno y misterioso me trajera de regalo algo que yo quería con mi corazón. Mis cartas eran más bien cortas, muy concisas, con una enorme falta de ortografía, y pobladas por palabras mal escritas, pero antes de hacer la petición de mis regalos siempre las empezaba pidiendo deseos dignos de una reina de belleza como la paz mundial o que se acabara el hambre, luego mencionaba mi buen comportamiento durante el año para hacerme merecedor de los regalos, al final me aseguraba de terminarla llena de dibujitos y color.

No puedo precisar en qué momento me llegó, ni de dónde vino el chiste sobre los niños disléxicos que por error envían sus cartas a Satán en vez de Santa. En principio este chiste parece inofensivo hasta que un disléxico se relaciona con él. Es que solo pensar en que los niños disléxicos se podrían quedar sin regalos al cometer este error me parecía la más grande de las injusticias de la que, sin saberlo, mi mamá me había salvado al ponerme como destinatario de las cartas al niño Dios.

Ahora de adulto el chiste me parece que trae una simbología interesante, ya que me habla de la satanización de los problemas de aprendizaje y de la discriminación que podemos recibir dejándonos rezagados en nuestro desarrollo. Los niños disléxicos también merecen que un ser místico les lleve regalos.
Conforme pasaron los años mi vínculo con la ficción se transformó, migrando hacia nuevos intereses. Gracias a mi fuerte afinidad con la fantasía fue más que natural encontrarme con el camino del esoterismo, ocultismo, la metafísica y las teorías de conspiración como una expansión de estos mundos mágicos hacia el plano de la realidad. En ese momento de mi vida el medio de información principal comenzaba a ser el internet, lo cual impactó a toda mi generación, pero en mi caso particular representó una ventaja grande ya que aprender sobre mis temas de interés a través de videotutoriales, y foros alivianó mi vida. Sin embargo, sabemos ahora que también es un gran foco de desinformación.

En algún punto hasta me obsesioné con los Illuminati y la masonería, los extraterrestres como los reptilianos o los Grises con sus abducciones. Incluso con los temas del esoterismo y la magia como la telequinesis.

Por supuesto había un nivel de morbo que me mantenía navegando por esta información, pero llegué a ellas por legítima curiosidad, motivado por descubrir cosas que no eran de dominio público. Como siempre la ficción se volvía motor para que mi cabeza pudiera adquirir conocimiento. Como aspecto positivo alrededor de estos temas, que por su propia connotación tienen un lado oscuro bastante fuerte y seguramente insano, también hay principios filosóficos y conocimiento aplicable, por

ejemplo, el esoterismo está muy relacionado a temas como la alquimia, que finalmente antecedió a la química. En la historia de la humanidad el conocimiento se mimetizaba con lo sobrenatural, las preguntas sin respuestas se contestaban desde lo religioso, y sin ánimo de demeritar las creencias de las personas debo decir que el aspecto espiritual es un ámbito propicio para la especulación y la ficción.

Creación De Los Personajes

De estos eventos y situaciones surgen los siguientes personajes que representan aspectos de mi personalidad, que hoy entiendo como fortalezas, capacidades y mecanismos de compensación e incluso revelan aspectos sobre mi propia oscuridad que también dialogan en escena.

EL SER ALADO: Este personaje encarna la reinterpretación del Ícaro de la crónica. Es una apropiación de la figura del ser alado volando sobre un laberinto. En este caso es su propio ingenio el que lo saca del encierro, así como su capacidad en el hacer, de transformar los materiales, como lo sugiero en la crónica. En la escena el personaje permanece sobrevolando el laberinto, siempre está latente la posibilidad de caer, pero las alas resisten su vuelo. Este ser alado me representa escapando del laberinto de la palabra gracias a mis fortalezas. En esta versión hago una reinterpretación replicando las alas en papel, como lo hice con mi madre hace 20 años.

Figura 4

Icarus and Daedalus

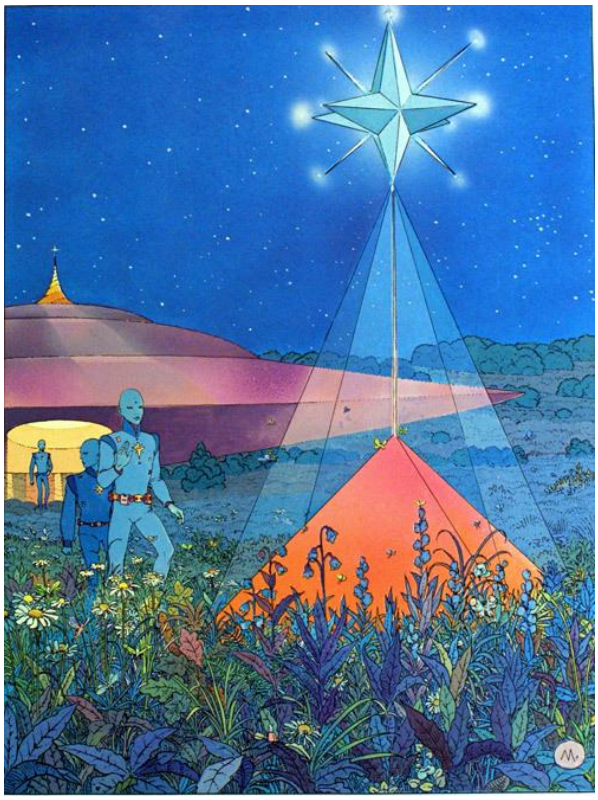


Nota. Adaptado de *Icarus y Daedalus* de C, P, Landon, 1799, Wikimedia Commons(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Landon-IcarusandDaedalus.jpg?uselang=es#Licencia). Obra de dominio público.

EL EXPLORADOR: El siguiente personaje es mi reinterpretación de la figura del duende, el cual representa la curiosidad, el movimiento ágil y sigiloso, el habitar entre distintas realidades, los ojos observadores que examinan el mundo a veces con fascinación, otras con prevención, incluso otras con miedo, pero siempre con profundo interés. Esta figura la ubico en el contexto de la ciencia ficción donde el personaje viste una indumentaria llena de tecnología y aparatos que le permiten permanecer en este ambiente, un bosque alienígena. Este se inspira en las ilustraciones de Moebius y Cosimo Galuzzi quienes crean paisajes extraños llenos de color y formas inusuales. También encuentro inspiración en los paisajes y la flora del filme Nausicaä del Valle del Viento (1984).

Figura 5

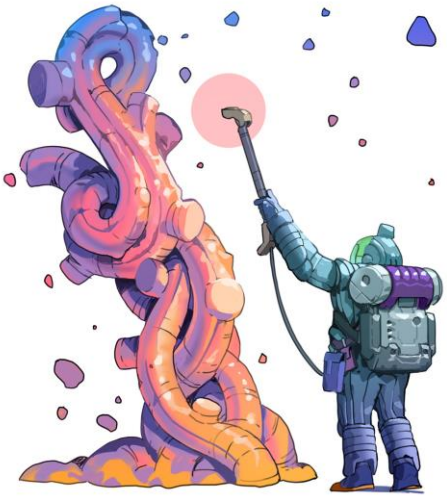
Ilustración de Moebius.



Nota. Adaptado de *Futurs Magiques 7* de Moebius, 1983, Sci Fi Art(https://retroscifiart.tumblr.com/post/68181562433/moebius-futurs-magiques-7-1983)

Figura 6

Interdimensional infestations - isolate / investigate / invoice



Nota. Adaptado de *Interdimensional infestations - isolate / investigate / invoice*, por C, Galluzzi, 2018, Tumblr (https://poolsofchrome.tumblr.com/)

Figura 7

Nausicaä en el mar de putrefacción.



Nota. Adaptado de *Nausicaä del Valle del Viento*[película] por H, Miyazaki (director), 1984, Topcraft. Netflix (https://www.netflix.com/watch/70019062?source=35)

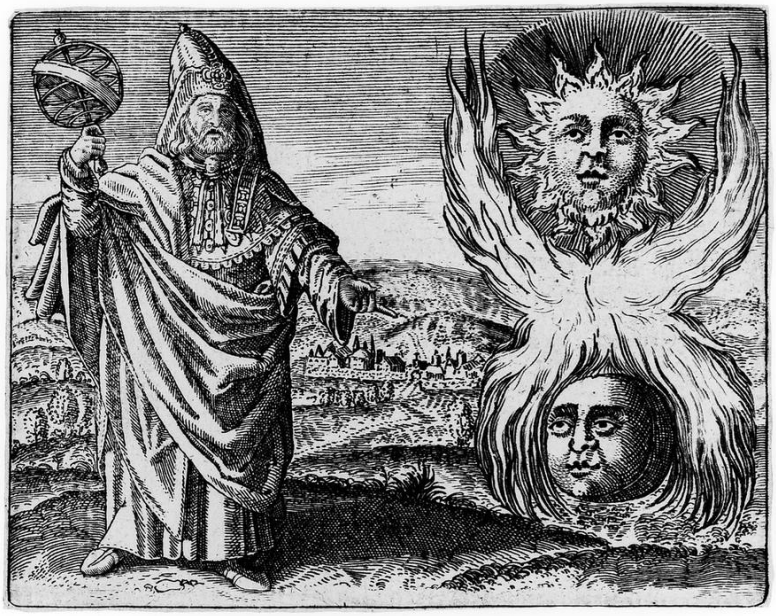
EL OCULTISTA: Navegar por el esoterismo, lo paranormal, lo espiritual irónicamente tuvo como consecuencia llevarme al escepticismo, no es un escepticismo rancio e intransigente, pero si es desde donde me paro para acercarme a estos temas en la actualidad. Entonces el personaje del ocultista, aunque parezca contra intuitivo,

representa el cuidado que, yo pienso, se debe tener con este tipo de información (incluso con todo tipo de información). Y la necesidad de formar un criterio fiel a la mirada propia. El ocultista se preocupa por lo que aprende, su procedencia, y por la intención que trae la información. En la escena está dando un sermón que realmente es una advertencia.

El personaje está basado en la figura pseudo histórica de Hermes Trismegisto, a quien se le adjudica la creación de la alquimia y el que dio origen al hermetismo. También, está inspirado en los esquemamonjes y su vestimenta llamada Analavos-. Estos monjes son el mayor grado monástico de la iglesia ortodoxa oriental otorgado a quienes logran el más alto grado espiritual. En su vestimenta usan el Gran esquema que representa los instrumentos de la Pasión (*The Analavos of the Great Schema Explained*, s.f.).

Figura 8

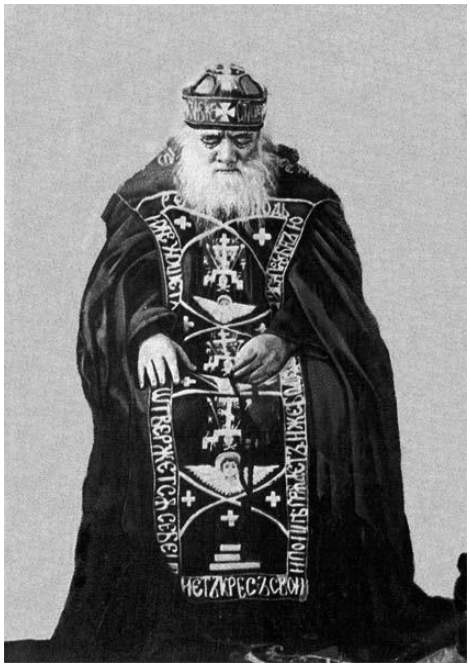
Emblema de Hermes Trismegisto explicando el principio de correspondencia.



Nota. Adaptado de *Viridarium chymicum figuris cupro incisis adornatum, et poeticis picturis illustratum* por D, Stolcius, 1624. Wellcome Collection (https://wellcomecollection.org/works/qynyxr3c/images?id=dbwdr7pv) CC BY 4.0.

Figura 9

San Jonah de Kyiv con su Analavos



Nota. Adaptado de *Saint Jonah of Kyiv,* autor desconocido, circa 1900- circa 1902,Wikimedia Commons (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Saint_Jonah_of_Kyiv.jpg). Obra de dominio público.

Al mezclar estos símbolos de distinta procedencia busco ver representado mi propio eclecticismo.

EL ABOGADO Y JUEZ DEMONÍACOS: El chiste lo expando y lo resignifico.

Con este personaje estoy planteando la defensa del niño disléxico que le quería escribir a Santa Claus, pero le termina escribiendo a Satán. El Juicio lo ubico en un contexto burocrático, el cual para alguien como yo es la representación del infierno en la tierra.

Me inspiré en la comedia fantástica Good Omens (1990), y en la comedia The Good Place(2016) En la que el contexto del más allá y específicamente del infierno se ubica en esa pesadilla burocrática lleno de esquemas reglas, cláusulas y jerarquías. En esta escena también participa un juez escuchando el alegato de la defensa. Al ser yo mismo quien interpreta ambos papeles, el de Juez y defensor, hago referencia a la lucha interna en la me encuentro constantemente, en la que me juzgo mientras que paralelamente comprendo que mis dificultades son válidas.

Figura 10

Infierno en la serie Good Omens



Nota: adaptado de *Good Omens* (temporada 1, capítulo 4) por D. Mackinnon(director), R. Brown, N. Gaiman, C. Skinner, C. Sussman,R. Wilkins (productores ejecutivos), 2019. Narrativia; The Blank Corporation; BBC Studios; Amazon Studios (https://www.primevideo.com/detail/0N4OPSBX6TV4Y1WU0O8ELH2D4T/ref=atv_sr_fle_c_Tn74RA_1_1_1?sr=1-1&pageTypeIdSource=ASIN&pageTypeId=B07FML9B4M&qid=1717358825399)

EL CIENTÍFICO: Este personaje nace de ese deseo de la infancia. Pero en esta versión lo que busco es alejarme de mí mismo para observarme. Me miro desde afuera, desde su mirada curiosa, desde su investidura de ser de la ciencia, capaz incluso de crear monstruos. El objetivo es estudiarme y comprenderme. Su lugar de trabajo es familiar pero desconocido, la tecnología no corresponde muy bien a la de esta época, pero prácticamente a ninguna otra. Encuentro similitud e inspiración alrededor de las ilustraciones de Simon Stålenhag y la adaptación en serie de su libro homónimo Tales From the Loop que plasma escenas ajenas y llenas de rareza alrededor de tecnología desconocida.

Este personaje es una invitación a observar, a participar en el proceso que me trajo hasta este momento.

Figura 12

Ilustración de Simon Stålenhag



Nota. Adaptado de *Hackear el bucle Póster*, por S, Stålenhag, 2016, The Steel Meadow (https://www.simonstalenhag.se/tftf.html)

Figura 13

Fotograma de serie Tales From The Loop



Nota. Adaptado de Tales from the loop; Stasis(temporada 1,capítulo 3)por D, Walsh(directora), A. Kassan, R. Crohn, N. Halpern, J. Lindström, M. Montero, M. Reeves, M. Romanek, y S. Taylor Pickett(Productores ejecutivos), 2020 , Indio Film; 6th &; Idaho Moving Picture Company; Fox 21 Television Studios; Amazon Studios*(www.primevideo.com/detail/0IZJLPR9WFYI965ZVREZFLJYPD/ref=atv_sr_file_c_Tn74RA_1_1_1?sr=1-1&pageTypeIdSource=ASIN&pageTypeId=B084NW19SJ&qid=1717349289788)*

EL TELEVIDENTE: es una caricaturización, del efecto que tienen las pantallas sobre mí. El arma de doble filo que son. Soy la presa atrapada, pero también soy el que crea el escenario y su criatura.

Este personaje tiene como antecedente una obra que hice en 2019 llamada Sedentario Gestante en la cual el personaje está creado en materiales blandos haciendo referencia a lo sedentario, lo quieto, lo inamovible del cuerpo humano cuando lo abandona la voluntad.

Figura 14

Sedentario Gestante



Nota. Dummy de tela y televisor, 2019.

Incluso en el 2018 hice una obra sobre el mismo tema llamada televisor televidente, en esa ocasión las piezas las elaboré en cerámica, buscando volumen y pesadez que son dos sensaciones que también evocan dicho sedentarismo.

Figura 15

Televisor Televidente



Nota. Cerámica, 2018.

EL ARTISTA: Así como el científico es una forma de conocerme, el personaje del artista es la forma en la que logro pararme en el mundo. Es la oportunidad de adueñarme de mis habilidades, de aprovechar el potencial que me ofrecen y mantenerme por encima de mis limitaciones. En este trabajo es el personaje que habla del proceso

A este personaje llegué casi por inercia, inevitablemente. En este trabajo es la bitácora, el testigo de mi proceso y el alquimista. El artista me muestra el camino, las coordenadas, el cómo, la forma.

El artista soy yo.

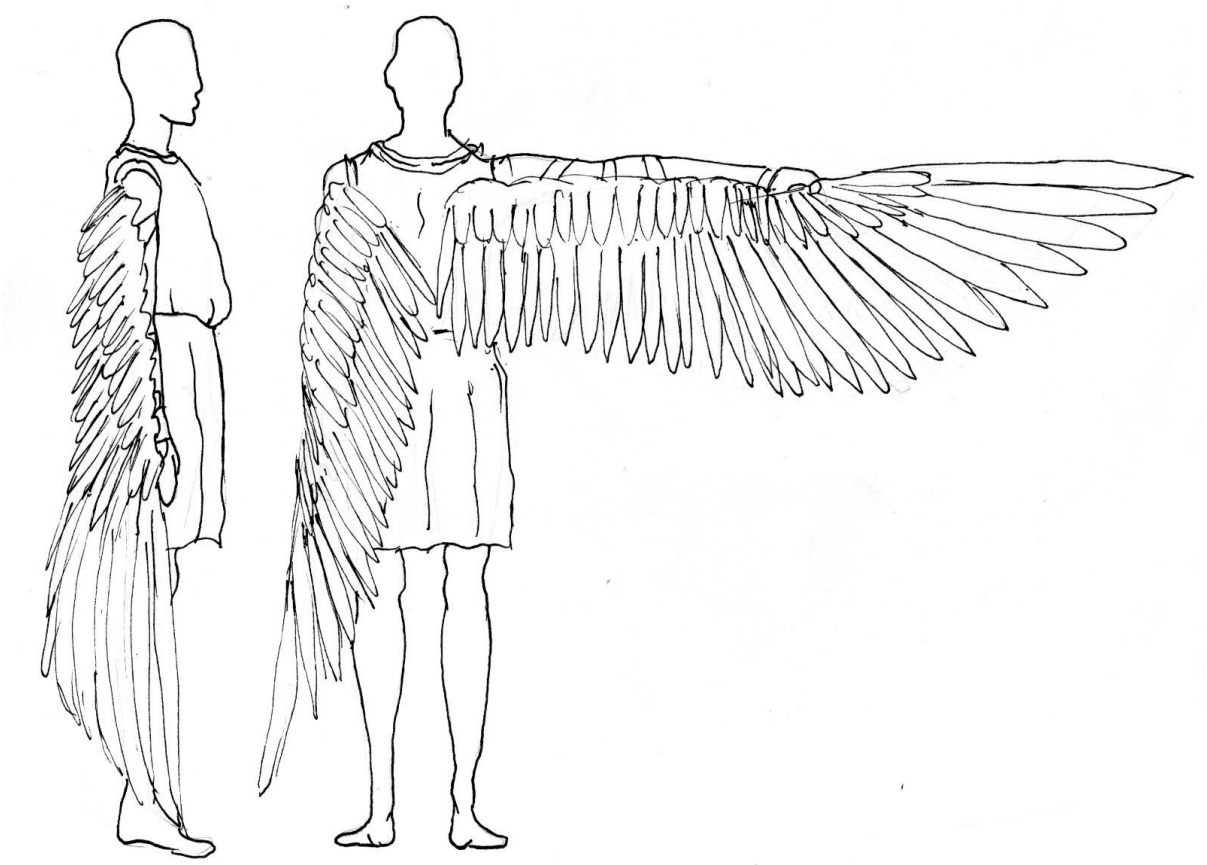
Propuesta plástica

La propuesta plástica consiste en una instalación que evoca el espacio de trabajo de un científico/investigador. Consta de un escritorio vintage, encima del cual se encuentran dispuestos de forma no lineal y anclados al escritorio por medio de una estructura tubular siete monitores de apariencia retro-futurista, en los que se reproducen en bucle siete videos en los que se ven los siguiente siete personajes caracterizados todos por mí.

SER ALADO: Va sobrevolando el laberinto de Creta. Plano general en picado. Sus alas están fabricadas en papel, están amarradas a los brazos con retazos de tela y cuero, va vestido con una túnica en tela cruda. El laberinto es una estructura con apariencia de piedra antigua acompañado de elementos naturales que lo invaden creando círculos.

Figura 16

Boceto de vestuario del ser alado



EL EXPLORADOR: de Plano general primer primerísimo plano. Personaje como de ciencia ficción, lleva la cara cubierta con un casco o máscara alusivo a un animal y equipado con artefactos de medición los cuales usa para ir analizando el ambiente. Este bucle se ubica en un paisaje extraterrestre, de carácter boscoso, el cual está lleno de follaje y flora de colores, y formas inusuales, La secuencia es el personaje que se divisa en el fondo del encuadre, el cual se va acercando pausadamente hacía el frente y después sobrepasando la cámara saliéndose del encuadre.

Figura 17

Boceto de vestuario del explorador

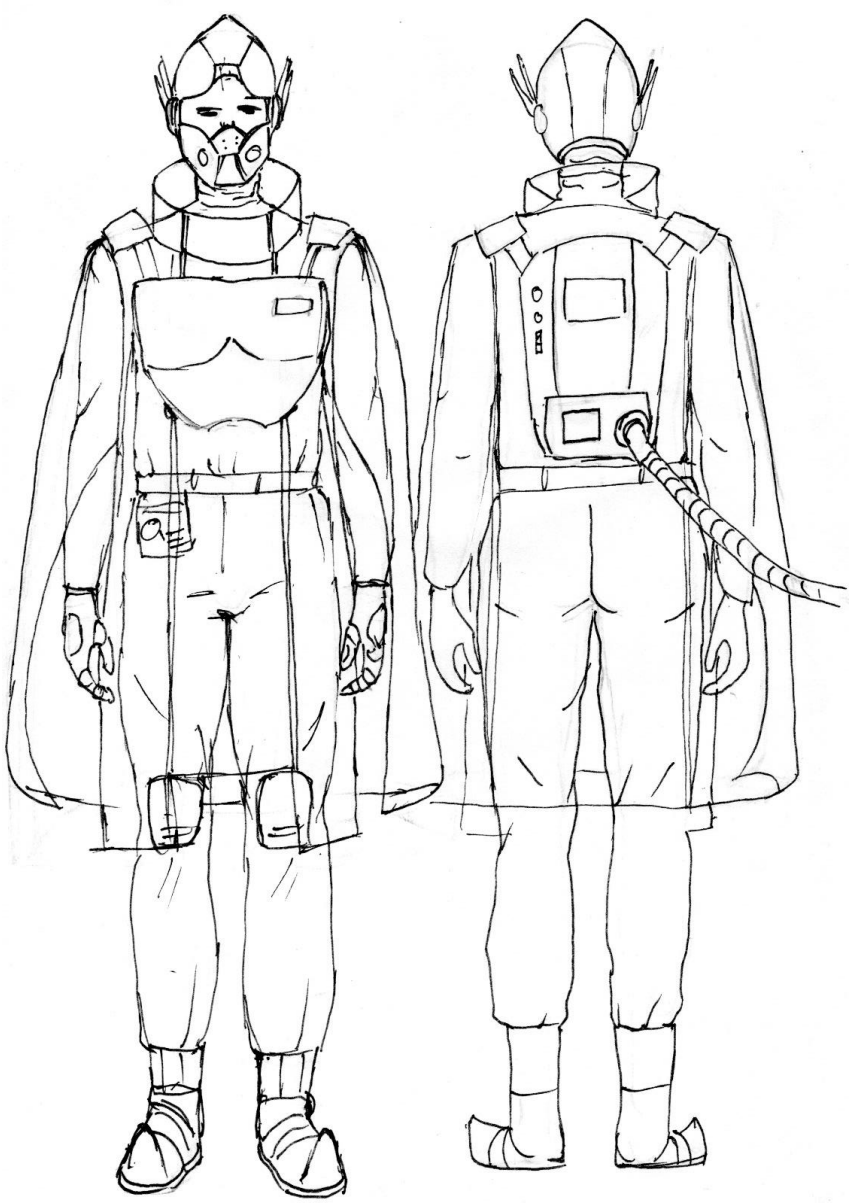


Figura 18

Bocetos de posible flora para el bosque del explorador



El OCULTISTA: Plano medio contrapicado. El personaje va vestido con ropa ceremonial, de connotaciones místicas, lleva una barba larga, está en frente de un Atril. En el fondo hay un estandarte cargado de símbolos y elementos esotéricos. El personaje está dando un discurso en un lenguaje desconocido.

Figura 19

Bocetos de vestuario para el ocultista

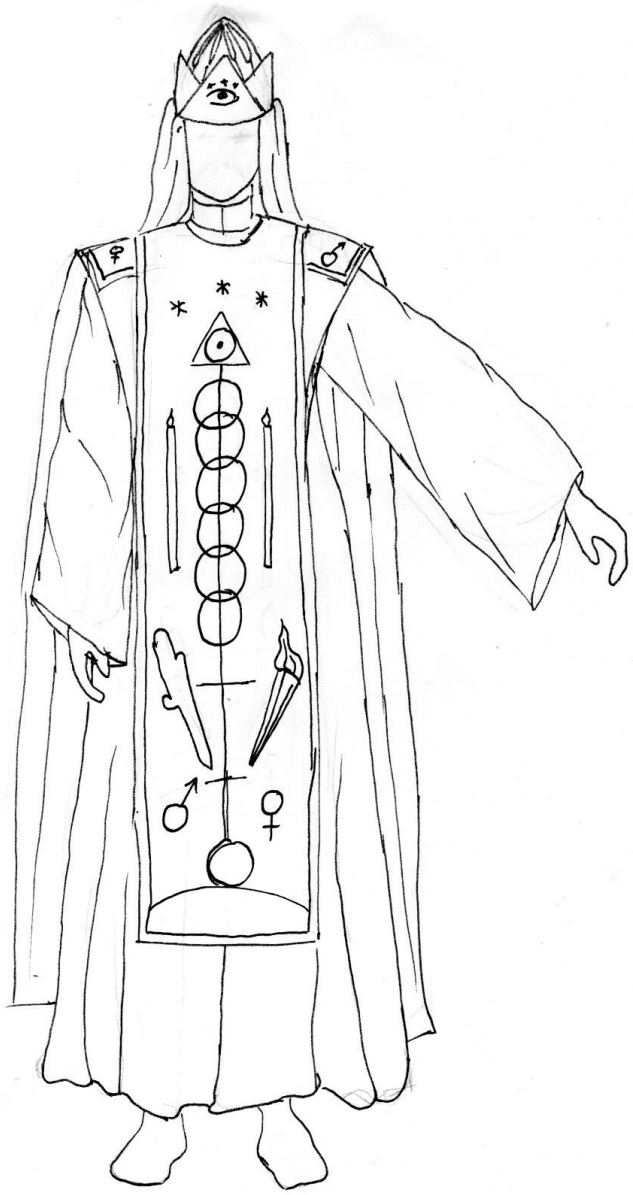
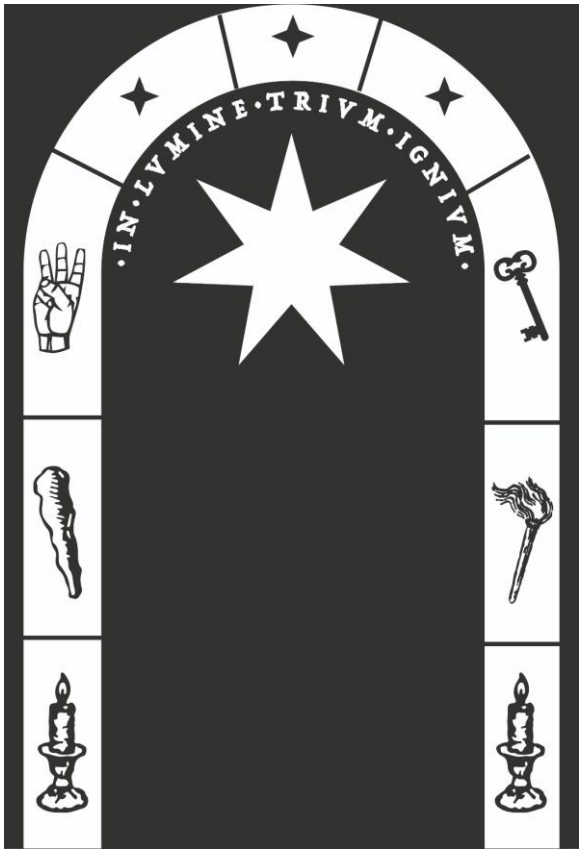


Figura 20

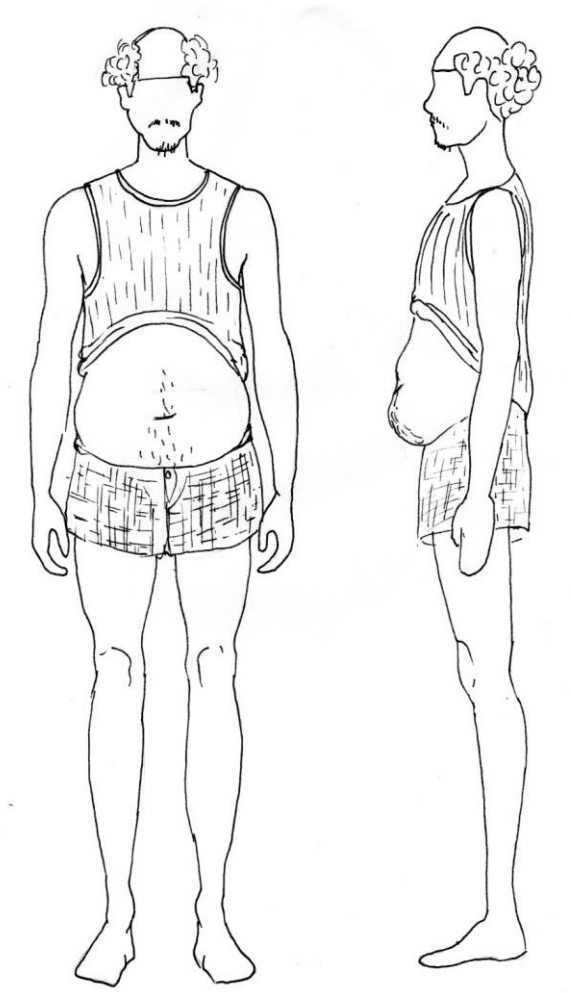
Posible diseño para el tapiz con símbolos



EL TELEVIDENTE: Plano general. Personaje gordo, medio calvo con caracterización en tela y espuma similar a la de un payaso o mimo. Está sentado comiendo pizza, ubicado de perfil, en una poltrona mirando hacia un televisor, en el espacio se disponen elementos de sala como una mesa de centro y cuadro, todo en la escena tiene una materialidad de características suaves o blandas que evocan la escenografía de un programa infantil.

Figura 21

Bocetos de vestuario para el televidente

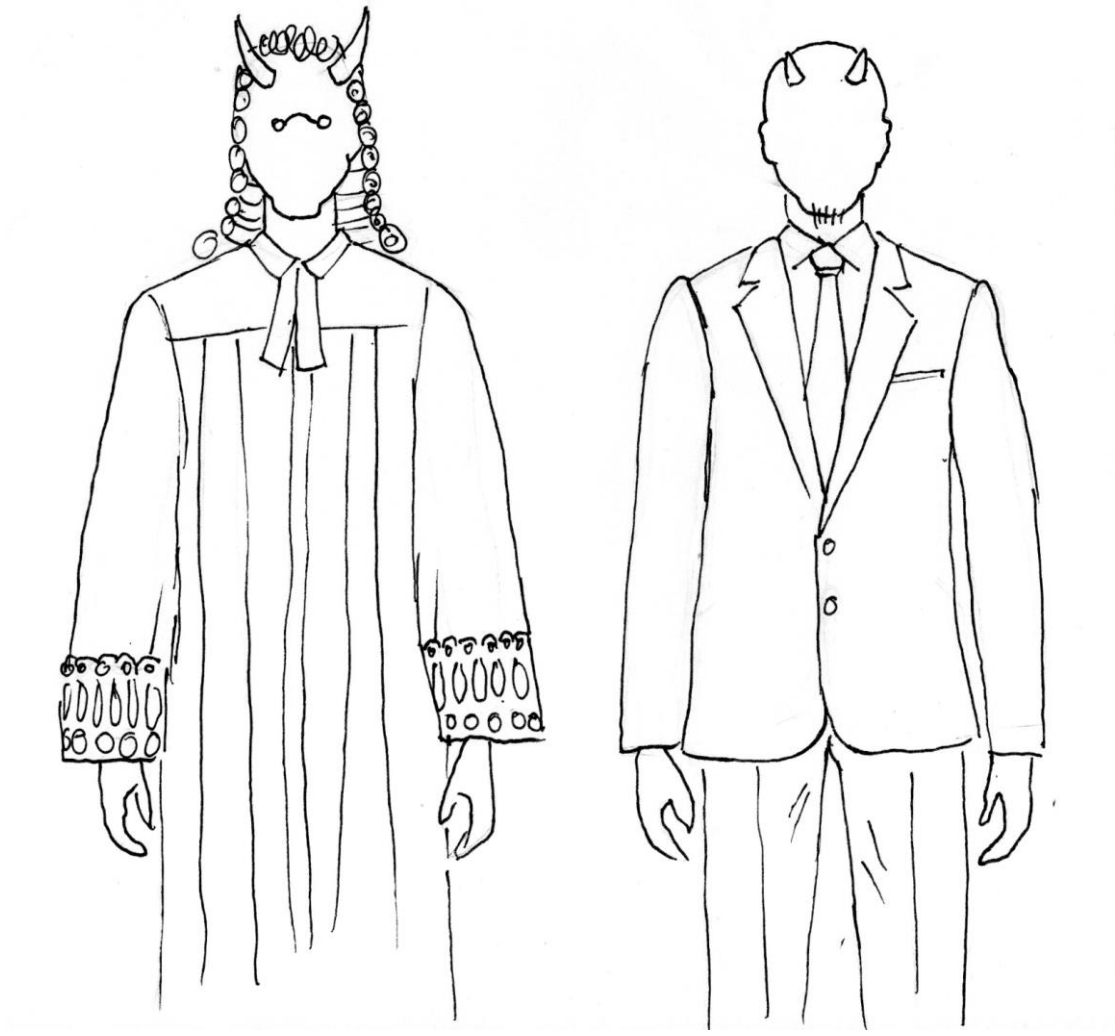


EL ABOGADO Y JUEZ DEMONÍACOS: Abogado y juez demoníacos: La escena es un juicio. La primera secuencia: Es Travelling en plano medio corto contrapicado. Un demonio vestido como abogado burócrata, está en medio de un alegato jurídico defendiendo al acusado, mientras sostiene unos papeles. Esta escena

Segunda secuencia: Plano medio. Demonio vestido de juez con toga, peluca blanca y gafas pequeñas redondas. Sentado en el estrado, escuchando el alegato, mientras sostiene un mazo.

Figura 22

Bocetos de vestuario para el abogado y el juez



EL CIENTÍFICO: Plano general tipo cámara de seguridad. Este video es la imagen en vivo de la misma instalación que simula el espacio de trabajo de este personaje. En el plano además de las pantallas también hay utilería como archivos, notas, etc.

EL ARTISTA: Este bucle se conforma de imágenes recopiladas durante la elaboración de toda la producción de la obra en las que aparezco haciendo todo el trabajo. Estas imágenes sirven como memoria del proceso.

Reflexiones

Del Poder Y la ficción.
Refiriéndome al poder de dos maneras paralelas. Primero como la fuerza extraordinaria que permite conquistas y cosas grandes, así mismo el poder como el hecho básico de ser “capaz de”. A lo largo del desarrollo de este proyecto, se

evidencia mi búsqueda constante de poder y validación para existir más allá de mis limitaciones de una forma viable, a pesar de la norma y más allá del “no puedo”. Las posibilidades siempre se han ido mostrando gracias a lo imaginado. Esta búsqueda se manifiesta particularmente en la creación y evolución de los personajes, quienes representan distintas facetas de mi identidad y me ofrecen nuevas posibilidades de ser.
Ahora bien, hay varias formas desde donde relaciono la ficción y el poder.
La primera sería la ficción como una habilidad extraordinaria, como un superpoder.
Luego está el poder de lo que permite la ficción dentro de ella, es decir sus posibilidades infinitas. Dentro de la ficción puedo plantearme como otra persona, incluso puedo crear mundos enteros.

Después está el poder de la ficción visto como el impacto que tiene sobre la cultura y la sociedad.

El cuarto y último es el poder de la ficción como una capacidad innata que tiene el ser humano de crear.

Los personajes que he ido creando no son manifestaciones negativas o positivas, solo son lo que son. Forman parte del proyecto, pero no son nuevos para mí, han sido compañeros de un largo recorrido que seguiré transitando. Cada uno, con sus cualidades, habla de la forma en la que logro construir el conocimiento, de cómo voy alcanzando el aprendizaje a diferencia del común de las personas que aprende de maneras más ortodoxas. Si nos fijamos cada uno aporta de distinta forma y en distintas áreas, el explorador con su curiosidad, el ocultista con su criterio, el científico con su rigor, el abogado con su empatía, el televidente con su atención, Ícaro con su ingenio y finalmente el artista que es quien soy, el que es capaz de utilizar todo lo aprendido. Ellos representan un mecanismo con el que logré motivarme, y mantener mi interés enfocado para poder avanzar en mi desarrollo desde pequeño, el cual sigue vigente, aunque transformado.

Es la actualidad el interés por la ficción permanece como una oportunidad, porque en ella siempre encuentro la posibilidad de crear, así como seguir desarrollando capacidades mentales y manuales. La ficción resulta un mecanismo a través del cual logro puentes que me reconcilian con mis capacidades, las cuales me ayudan a compensar las dificultades.
La naturaleza misma del proyecto ha presentado retos significativos, pero también ha demostrado el poder de la ficción para sobrellevar adversidades.
A lo largo del proyecto, particularmente cuando estoy relatando los momentos donde experimento la ficción, también se vuelve evidente que he llevado una búsqueda constante por encontrar mi propia validación, una forma viable de existir a pesar de la norma y más allá del “no puedo”. Las posibilidades siempre se han ido mostrando gracias a lo que he imaginado. Y hoy está representado en estos personajes que conforman esta pieza artística.
Ha sido un camino bastante introspectivo y solitario. Por momentos me volví a sentir ese mismo niño que jugó solo y fabricó su propia realidad.

Reconocer la dificultad que ha representado para mí hacer este proyecto en lo académico, ha sido fundamental para lograrlo. Me demoré en entenderlo. Recorrer el trayecto hasta aquí ha estado marcado por varios intentos en los que fallé estrepitosamente. Las habilidades compensatorias que había desarrollado desde niño colapsaron frente al estrés que implica llevar a cabo esta tarea. Quedé de frente a un muro que era incapaz de sortear. Afortunadamente, entendí que necesitaba ayuda y la encontré en mi familia y amigos. Las personas como yo merecemos la oportunidad de lograr nuestros propósitos y sueños, así como los niños disléxicos regalos en Navidad. Aunque nunca me faltó el apoyo de mis tutores y maestros que siempre tuvieron la voluntad de ayudarme. Es claro que en la academia tradicional de países como el nuestro no se toman en cuenta las necesidades de las personas neuro divergentes, para establecer estrategias de apoyo que nos posibiliten con dignidad este camino.

En la investigación sobre la ficción encontrar los términos autoficción y mitopoeia fue muy importante para mí, ya que definen con mucha precisión mi estrecho vínculo con la ficción de la cual he hablado a lo largo del documento. Los dos conceptos apuntaron el norte durante todo el proceso, su relevancia radica en que a través de ellos experimenté la validación del camino particular que he vivido. Conocer la forma en la que estos conceptos impactaron la vida de tantos otros artistas fue un reconocimiento que me devolvió una suerte de satisfacción.

En cuanto a la decisión de hacer video instalación sentí que era muy acertada ya que de esta forma logré unir las partes que me conforman, es decir, lo que concierne a la creación, procesos manuales y transformación de materiales con los mundos que he construido a partir de la autoficción. En esta muestra logro poner a dialogar estos dos elementos fundamentales en la convivencia con mis condiciones.

Referencias

Álvarez, R. (2023, 9 octubre). El falso documental: el formato ‘fake’ que invita a reflexionar. *Newtral*. https://www.newtral.es/fact-fiction-falso-documental/20210103/

Alberca, M. (2007). *El pacto ambiguo: De la novela autobiográfica a la autoficción*. Biblioteca Nueva. https://www-digitaliapublishing-com.banrep.basesdedatosezproxy.com/a/51

American Psychiatric Association. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5)* (5a ed.). Editorial Médica Panamericana.

Art21. (2023, 26 abril). *Alex Da Corte in “Everyday Icons” - Season 11 - «Art in the Twenty-First Century» | Art21* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=qMjlS6-S_fc

Carpenter, H. (2008). *Los Inklings. C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams y sus amigos*. Titivillus. https://ww3.lectulandia.com/book/los-inklings-c-s-lewis-j-r-r-tolkien-charles-williams-y-sus-amigos/

Davis, R. D., & Braun, E. (1996). *El don de la dislexia: Por qué algunas personas muy listas no pueden leer y cómo pueden aprender*. Grupo Azabache.

Definition of Dyslexia. (2018). International Dyslexia Association. https://dyslexiaida.org/definition-of-dyslexia/

Editorial Etecé. (2021, agosto 5). *Ficción*. Concepto. https://concepto.de/ficcion/

Etimología de Uroboro. (s. f.). Diccionario Etimológico Castellano En Línea. Recuperado 1 de junio de 2024, de https://etimologias.dechile.net/?uroboro

Faix, D. (s. f.). *La autoficción como teoría y su uso práctico en la enseñanza universitaria de la literatura*. Universidad Eötvös Loránd (ELTE). https://es.scribd.com/document/376039891/Autoficcion-como-teoria-y-uso-practico-pdf

López-Mera, D. D., Archila-Gutiérrez, A. C., Hernández-Montoya, B. C., Suárez-Chávez, S. E. y Pérez-Rojas, E. H. (2021). Modelo para la creación del juego de realidad alternativa «El Plan de Gauss»: *matemáticas, relatos y juegos en instituciones de educación superior*. Tecnología, Ciencia y Educación, 20, 133-154. https://doi.org/10.51302/tce.2021.529

MasterClass [@masterclass]. (2021, marzo 11). *Amy Tan teaches fiction, memory, and imagination | official trailer | MasterClass*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=IaR4A8CDo4M

Montero, R. (2003). *La loca de la casa.* Alfaguara

Moreno Caplliure, J. (2021). *La autoficción como construcción de mundos posibles en las artes visuales del siglo XXI* [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València Facultat de Belles Arts de San Carles]. https://www.academia.edu/83668694/La_autoficcion_como_construcci%C3%B3n_de_mundos_posibles_en_las_artes_visuales_del_siglo_XXI

Musitano, J. (2016). *La autoficción: una aproximación teórica. Entre la retórica de la memoria y la escritura de recuerdos*. Acta literaria, (52), 103-123. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-68482016000100006

Real Academia Española. (s.f.). Ficción. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 2024 de https://dle.rae.es/ficci%C3%B3n

Real Academia Española. (s.f.). Pársec. *En Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 2024, https://dle.rae.es/p%C3%A1rsec

Saer, J. J. (2014). *El concepto de ficción*. Seix Barral.

Sobre la fundación - La Fundación SCP. (s. f.). http://scp-es.com/about-the-scp-foundation

TEDx Talks. (2019, 27 febrero). *El valor de los errores | Luz Rello | TEDxMálaga* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=DbDu-qtihCg

Tolkien, J. R. R., Tolkien, C., Santoyo, J. C., Santamaría López, J. M., Domènech y Montaner, L., Santoyo, J. C., … Domènech y Montaner, L. (1997). *Árbol y hoja: y el poema Mitopoeia / J.R.R. Tolkien; con una introducción de Christopher Tolkien; traducción de Julio César Santoyo, José M. Santamaría, traducción de Mitopoeia Luis Doménech.* Barcelona: Ediciones Minotauro.

The analavos of the Great Schema explained. (2010). ORTHODOX CHRISTIANITY THEN AND NOW. https://www.johnsanidopoulos.com/2010/08/analavos-of-great-schema-explained.html

Vielva, H. (2020, septiembre 6). *La mitopoiesis en la literatura de fantasía*. Cátedra de Literatura Fantástica y Mitopoiesis. https://catedralitfanmit.wordpress.com/2020/09/06/la-mitopoiesis-en-la-literatura-de-fantasia/