

autopoieticas
eño cultura material de
os servicios de salud des
ación visual multigeneraci
ales diseño canales de televis
regeneración urbana ergonomía softw
rateza muerta naturaleza muerta ca
udad bases de datos actio 6 caricatura
biopic epistemología servicios de salud c
omía circular cultura material bioinspiración
experiencias pedagógicas cambio paradigmátic
procesos gerencia a través de procesos actio 6 t
seño de mobiliario gerencia a través de proces
6 cultura material epistemología experiencia de l
escritura audiovisual bioinspiración experimental d
rativas journal cultura material patrimonio cult
consciente filmico ergonomía teoría del arte análisis
sión semiótica de consumo inconsciente filmico cambio pa
ura audiovisual kotaiiki experiencias pedadógicas
mo revi softw xper de lo
gerenci ravé , , , , cero d
inking sci de film bi sp ció alisis
al bas da artes fi cas on a ko ki ex
al base de los ses de da pal o cult l semi
scritu vi l semió :a d :o mo encia
ico ps is :os c alud se 'e r liari
ión vi l ps an erg omíz xpe us ped
ología gerencia a través de procesos d particip
cultura material design thinking biopic teoría del art
ero desperdicios cero desperdicios actio 6 ergonomía
filmicas teoría del arte diseño de mobiliario pro
nología psicoanálisis epistemología revista exp
rño narrativas hipermedia comunicación visual
nales de televisión gerencia a través de pr
nking máquinas autopoieticas patrimonio cultura
lo real diseño cultura material diseño particip
as sociales se de sal sign think
omunicación el mult ncial a
sociales d eñ canal e televisiór
regenerac urba e nomía softw
rateza muerta naturaleza muerta ca
ic e tematizaci ic e s
ul ult l b

16

2022- 02

ACTIO

Journal Of Technology in Design, Film Arts & Visual Communication

ISSN: 2665-1890

ACTIO Volumen 6, Número 2 / Julio - Diciembre / 2022 / Bogotá D.C.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Créditos

COEDITORES EN JEFE

- Augusto Solórzano Ariza
Diseñador Industrial, Doctor en Filosofía
Facultad de Arquitectura, Sede Medellín
- Julio César Gómez Narváez
Filósofo, Doctor en Comunicación Audiovisual
Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura - IECC
- Luis Fernando Medina Cardona
Ingeniero de sistemas, Doctor en Artes y Ciencias
de los Medios
Escuela de Cine y Televisión, Sede Bogotá

COMITÉ CIENTÍFICO

- Universidad de Buenos Aires (Argentina)
Silvio Fischbein
Arquitecto, Planificador Urbano, Artista Visual y
Director Cinematográfico

- Universidad Autónoma de México (México)
Marina Garone Gravier
Diseñadora gráfica, Doctora en Historia del Arte

- Universidad de São Paulo (Brasil)
Maria Dora Genis Mourão
Bachelor en Cine, Doctora en Cine

- Universidad Complutense de Madrid (España)
Jesús González Requena
Psicólogo, Ciencias de la Información, Doctor en
Comunicación Audiovisual

- Universidad Jaume I (España)
Jaume Gual Ortí
Ingeniero en Diseño Industrial, Doctor en
Proyectos de Innovación Tecnológica

- Universidad Pompeu Fabra (España)
Carlos Alberto Scolari
Comunicador Social, Doctor en Lingüística
Aplicada y Lenguajes de la Comunicación

EDITORES DE APOYO

- Universidad de Palermo (Argentina)
Alejandra Niedermaier
Fotógrafa, Psicóloga social, Magíster en Lenguajes
Artísticos Combinados

- Universidad Autónoma Metropolitana-
Cuajimalpa (México)
Luis Rodríguez Morales
Diseñador Industrial, Doctor en Teoría e Historia
de Arquitectura y Diseño

- Universidad Rey Juan Carlos (España)
Lorenzo Torres Hortelano
Ciencias de la información, Doctor en
Comunicación Audiovisual

- Sede Bogotá
Karen Lange-Morales
Diseñadora Industrial, Doctora en Salud Pública
Escuela de Diseño Industrial

- César Arturo Puertas Céspedes
Diseñador Gráfico, Magíster en Diseño de
Tipografía
Escuela de Diseño Gráfico

- Sede Palmira
Nélida Yaneth Ramírez Triana
Diseñadora Industrial, Doctora en Diseño,
Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales
Facultad de Ingeniería y Administración

PARES EVALUADORES

Ángela Patricia Otálvaro Otálora
Corporación Universitaria Minuto de Dios

Boyeun Lee
University of Exeter

Gustavo Costantini
Universidad de Buenos Aires

Mauricio Chaves-Bustos
Defensoría del Pueblo de Colombia

Miyer Fernando Pineda Mozo
Universidad Pedagógica Y Tecnológica De Colombia

Muskan Gupta
Samsung R&D Institute, Bangalore

Rosa Chalkho
Universidad de Buenos Aires

Wilfredo Esteban Vega Bedoya
Universidad de Cartagena

PRODUCCIÓN

Mgs. César Puertas Céspedes
Diseño editorial

Linda Carolina Rodríguez Tocarruncho
Corrección de estilo

D.I. Lissa María Muriel Guisado
Diagramación

D.G. Andrés Hernández Vargas
Diseño web

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

Dolly Montoya Castaño
Rectora

SEDE BOGOTÁ

José Ismael Peña Reyes
Vicerrector

Juan Alfonso de la Rosa Munar
Facultad Artes
Decano

Carlos Arturo Acosta de Greiff
Escuela de Diseño Gráfico
Director

Germán Silva Valderrama
Escuela de Diseño Industrial
Director

Juan Guillermo Buenaventura Amézquita
Escuela de Cine y Televisión
Director

Angélica Chica Segovia
Instituto de Investigaciones Tecnológicas
Directora

Carlos Hernán Caicedo Escobar
Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura -IECO
Director

SEDE MEDELLÍN

Juan Camilo Restrepo Gutiérrez
Vicerrector

Ader Augusto García Cardona
Facultad de Arquitectura
Decano

SEDE PALMIRA

Jaime Eduardo Muñoz Flórez
Vicerrector

Juan Gabriel León Hernández
Facultad de Ingeniería y Administración
Decano

Contenido

EDITORIAL

Editorial

9

Augusto Solórzano Ariza, Julio César Goyes Narváez & Luis
Fernando Medina Cardona

ARTÍCULOS

**Diseño del espacio sonoro y la representación de los centros clandestinos
de detención en el cine argentino según los paradigmas de producción**

15

Alejandro Seba

**Reconstrucción: un videojuego que se constituye en un espacio de
memoria virtual sobre el conflicto armado colombiano**

28

Karen Johanna Castelblanco Villamil

**El gesto y la ninfa: acercamientos narrativos a la
representación de la ninfa en Bumble**

45

Emilio Carrera Quiroga

**Desired Self-Narratives of Young, Educated Chinese Women
Insights From Valued Products and Services**

58

Yuran Ren & Patrick Jordan

Editorial

Editorial

Augusto Solórzano Ariza

Julio César Goyes Narváez

Luis Fernando Medina Cardona

A6
2022-02
ACTIO

Journal Of Technology
in Design. Film Arts &



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ES Editorial

EN Editorial

ITA Editoriale

FRA Éditorial

POR Editorial

Augusto Solórzano Ariza,
Julio César Goyes Narváez &
Luis Fernando Medina Cardona

Editorial

<https://doi.org/10.15446/actio.v6n2.107717>



**AUGUSTO
SOLÓRZANO ARIZA**



**JULIO CÉSAR
GOYES NARVÁEZ**



**LUIS FERNANDO
MEDINA CARDONA**
Coeditores responsables
del Volumen 6, Número 2 /
Co-editors responsible for
Volume 6, Number 2.

UNO DE LOS PROPÓSITOS DE la revista *Actio* ha sido validar distintas formas de narración bajo el principio de que ella abarca todo cuanto podamos comprender. Cada vez es más rápida y notable la manera en que las narrativas verbales, visuales plantean retos y propósitos cognitivos, educativos y lúdicos que expanden los límites académicos disciplinares y obligan a repensar las condiciones del presente inter o transdisciplinares. Exhortar el espíritu a nuevas formas narrativas propias de la cultura popular y de masas constituye un desafío investigativo y creativo, por lo tanto, hay una necesidad de experimentar y de acoplarse a las necesidades que surjan. Esto se traduce en un compromiso distinto que reconoce formas alternativas de conocimiento cuyos matices, gradientes, perspectivas y versiones epistemológicas no pretenden resolver, explicar o concluir algo, sino validar rutas alternativas del quehacer narrativo.

Sin lugar a duda, este es el momento de tejer una orientación experimentalista que recoja el pluralismo creativo de nuestros tiempos y reconozca los cruces de sentido con los cuales sea posible enfrentar una tradición metodológica dominada principalmente por el modo literario. Se trata de una apuesta asentada en una conciencia provocativa capaz de enfrentar los devenires particulares de una cultura que, al evolucionar a una velocidad vertiginosa, queda embebida en lo móvil y lo fugaz que ofrece la sociedad de la información y la comunicación.

Los artículos que componen este número tienen como común denominador ese claro interés por validar el hecho de que las estructuras narrativas están presentes en la base de diversos ámbitos de la cultura y de la sociedad, y que, experimentarlas, propicia la rumia del conocimiento. El desafío emprendido por cada autor ha sido el de encontrar una forma diferente para abordarlas, encontrar sus modulaciones, reconocer sus posibilidades expresivas y, sobre todo, registrar los matices

ONE OF THE PURPOSES OF *Actio* has been to validate different forms of narrative, according to the principle that it encompasses all we can understand. The way verbal and visual narratives suggest cognitive, educational, and ludic objectives is increasingly fast and significant, expanding academic disciplines and leading to rethinking present inter- or transdisciplinary conditions. Encouraging the spirit to explore new forms of narrative from the popular and mass culture is an investigative and creative challenge. Hence, the need to experiment and meet the needs arising from this challenge. This translates in a different engagement recognizing alternative forms of knowledge with epistemological nuances, grades, perspectives, and versions that do not intend to solve, explain, or conclude something, but to validate alternative narrative routes.

Undoubtedly, this is the time to weave an experimentalist orientation gathering the creative pluralism of our time and recognizing the meaning crossings with which to confront a methodological tradition predominantly dominated by the literary mode. It is a wager based on a provocative consciousness capable of facing the specific transformations of a culture that, by evolving at a dizzying speed, is embedded in the mobile and fleeting offered by the information and communication society.

The articles in this number have as a common denominator this clear intention of validating the fact that narrative structures are present at the basis of various cultural and social realms and that experiencing them favors processes of knowledge. The challenge faced by each author has been to find a different way to approach them, find their modalities, recognize their expressive possibilities and, primarily, register the shades of meaning that validate them as a way of uniting with and finding our way in the world. Each article is an experiment: it consists, as Tim Ingolg says, in «trying things and seeing what happens». To articulate, define, and explicitate these new things and

de sentido que las valida como formas de unirnos al mundo y desenvolvernos en él. Cada artículo tiene la naturaleza de un experimento: se trata, como dice Tim Ingolg, de «probar cosas y ver qué sucede». Articular, definir, explicitar y definir esas nuevas cosas y situaciones muestra, por un lado, un despojo de lo que estamos acostumbrados a reconocer como válido en la academia y, por otro, la apertura de rutas comprensivas que superen el marco categórico y las integren como una práctica viva del lenguaje.

Por supuesto, esta actitud retadora es concordante con el dinamismo propio de nuestros tiempos con la que se busca describir la producción de estructuras complejas, variaciones y declives de la narración, que se han instalado como modelos culturales integrados en nuestro entorno cotidiano, por ejemplo, en la televisión, cine o internet. Hoy la potencialidad narrativa del presente conlleva preguntas sobre la sociabilidad, las formas de participación y la tradición metodológica. Lo narrativo incorpora tecnologías, cosas, discursos y acontecimientos de los que emanan energías dialógicas y participativas. De este modo, podríamos pensar que hemos entrado en una fase diferente en la que la narración se desplaza hacia un horizonte más experimental y cuya aceptación abre la puerta a otras propiedades, competencias, energías y modalidades capaces de producir nuevas asociaciones.

ESTE NÚMERO ESTÁ DEDICADO A:

La ninfa como representación de lo femenino ha transitado en diversas expresiones artísticas y culturales hasta llegar a las imágenes con las que algunas mujeres se autorrepresentan en Bumble. Estas imágenes simbolizan horizontes de fantasía que hombres y mujeres eligen para ser atractivas. En el caso de algunas mujeres, se repiten los gestos de la ninfa y constituyen el medio por el cual Bumble adquiere información de sus usuarias para venderlo como un producto para empresas y mercados globales. Las imágenes de los perfiles de Bumble son numéricas, es decir, están compuestas por fórmulas matemáticas; su rotación en un perfil depende de un algoritmo que mide los gustos e intereses, así como de todas las usuarias de Bumble. Por lo tanto, Este ensayo integra estas reflexiones al relato de una usuaria de Bumble y su experiencia en esta red social de citas.

Desde la comunicación audiovisual, encontramos la síntesis de investigación que da cuenta de los espacios de memoria virtuales a través del análisis narrativo del videojuego *Reconstrucción: la guerra no es un juego*, que tuvo la intervención de Pathos audiovisual, experto

situations show, on the one hand, an abandonment of that which we are used to recognize as valid in the academic field, and, on the other hand, the opening of routes for understanding that supersedes the categorial framework and integrates them as a living practice in language.

Of course, this challenging attitude coincides with the dynamism of our times, seeking to describe the narratives' production of complex structures, variations, and decline, that have settled as cultural models embedded in our daily surroundings, for instance, on television, films, or the internet. Today, the present's narrative potential leads to questions on sociability, forms of participation, and the methodological tradition. The narrative incorporates technologies, things, discourses, and events from which dialogic and participative energies arise. Thus, we could think we have entered a different phase in which the narrative is displaced towards a more experimental horizon, the acceptance of which opens the door to other properties, competences, energies, and modalities capable of generating new associations.

THIS NUMBER IS DEDICATED TO:

The nymph, as a representation of the feminine, has traveled through various artistic and cultural expressions arriving now to the images with which some women represent themselves in Bumble. These images symbolize fantasy horizons both men and women choose to appear attractive. In the case of some women, the nymph's gestures are repeated, and they are the means through which Bumble obtains information on its users to sell it as a product to global companies and markets. The images in Bumble's profiles are numerical, that is, they are made up of mathematical formulas. Their rotation in a profile depends on an algorithm measuring the tastes and interests of all Bumble's users. This article integrates these reflections to a Bumble user's account of her experience with this social dating site.

From audiovisual communication, we find the synthesis of an investigation accounting for the virtual memory spaces through the narrative analysis of the videogame *Reconstrucción: la guerra no es un juego* (Reconstruction: war is not a game), with the intervention of Pathos audiovisual, expert in narrative development, and of the Universidad Nacional de Colombia ViveLab Bogotá, that provided the development of digital content, available for free download at Google Play, Appstore, and Android. Its author, Karen Johana Castelblanco Villamil, analyzes the results of a case study showing the political, cultural, and historical dynamics of a social group, and the fight for public memories, in the light of categories

en el desarrollo de la narrativa y ViveLab Bogotá de la Universidad Nacional de Colombia, que proporcionó el desarrollo de los contenidos digitales, disponible para descarga gratuita en Google Play, Appstore y Android. Su autora, Karen Johana Castelblanco Villamil, da cuenta de los resultados de un estudio de caso a partir de las dinámicas políticas, culturales e históricas de un grupo social y las luchas por las memorias públicas, a la luz de categorías como memoria estética, memoria protésica y retrolugar. Las tecnologías de la comunicación –videojuegos, documentales web, narrativas transmedia, por ejemplo– mediatizan la vida social y hacen que los espacios de memoria se trasladen a la virtualidad y faciliten la producción de relatos y historias que desafían las versiones oficiales.

En este número de *Actio* también encontramos una importante reflexión y contribución de Alejandro Seba sobre el papel del sonido en el espacio sonoro en el cine y los centros de detención clandestina en Argentina. A través del análisis de un corpus compuesto por tres películas de distintas épocas de la cinematografía argentina, el autor no solo nos muestra cómo ha evolucionado el oficio del diseño sonoro, sino la importancia del cine y, en particular, del sonido en procesos de memoria histórica de eventos traumáticos como una dictadura. Con ello, el sonido se establece como un sistema de pensamiento propio que no merece un lugar subordinado a la imagen en lo audiovisual.

Por último, en el artículo titulado «Autonarrativas deseadas de jóvenes chinas universitarias. Percepciones basadas en productos y servicios valorados», y desde un abordaje cuanti-cualitativo, los autores Yuran Ren y Patrick W. Jordan exploran cómo los productos y los servicios soportan las narrativas de un grupo poblacional en particular, sugiriendo un enfoque metodológico para la creación de productos y servicios que soporten dichas narrativas.

Dicho esto, solo resta invitar a los y las lectoras a disfrutar de este nuevo número de *Actio*.

such as aesthetic memory, prosthetic memory, and retro-place. Communication technologies –videogames, web documentaries, transmedia narratives, for instance– mediate social life and transfer memory spaces to virtuality, facilitating the production of accounts and stories that challenge the official versions.

In this number of *Actio* we also find an important reflection and contribution by Alejandro Seba on the role of sound in the film's sound space and the clandestine detention centers in Argentina. Through the analysis of a corpus including three films from different periods of Argentinian filmmaking, the author not only shows us how sound design has evolved, but the importance of film and, specifically, of sound in processes involving the historic memory of traumatic events such as a dictatorship. Thus, sound is established as an autonomous system of thought that does not deserve to be subordinated to the image in the audiovisual context.

Finally, we have the article «Desired self-narratives by young Chinese college students. Perceptions based on valued products and services». From a quantitative and qualitative approach, authors Yuran Ren and Patrick W. Jordan explore how products and services support the narratives of a specific population group, suggesting a methodological approach for the creation of products and services supporting these narratives.

Having said this, we invite all our readers to enjoy this new number of *Actio*.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (cc BY 4.0).



Artículos

**Diseño del espacio sonoro y la representación de los centros clandestinos de detención
en el cine argentino según los paradigmas de producción**

Alejandro Seba

**Reconstrucción: un videojuego que se constituye en un espacio de memoria virtual
sobre el conflicto armado colombiano**

Karen Johanna Castelblanco Villamil

El gesto y la ninfa: acercamientos narrativos a la representación de la ninfa en Bumble

Emilio Carrera Quiroga

**Desired Self-Narratives of Young, Educated Chinese Women – Insights From Valued
Products and Services**

Yuran Ren & Patrick Jordan



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ES **Diseño del espacio sonoro y la representación de los centros clandestinos de detención en el cine argentino según los paradigmas de producción**

EN **Design of acoustic space and the representation of clandestine detention centers in Argentine films according to production paradigms**

ITA **Disegno dello spazio sonoro e rappresentazione dei centri clandestini di reclusione nel cinema argentino, secondo i paradigmi di produzione**

FRA **Design de l'espace sonore et représentation des centres clandestins de détention dans le cinéma argentin en fonction des modèles de production**

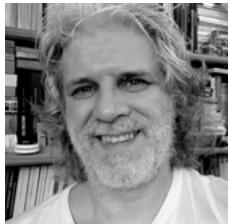
POR **Design do espaço sonoro e a representação de centros clandestinos de detenção no cinema argentino segundo os paradigmas de produção**

Alejandro Seba

Diseño del espacio sonoro y la representación de los centros clandestinos de detención en el cine argentino según los paradigmas de producción

Recibido: 05/05/2021; Aceptado: 31/01/2022; Publicado en línea: 17/07/2022.

<https://doi.org/10.15446/actio.v6n2.103754>



ALEJANDRO SEBA

Profesor Regular de Sonido I en la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires.

Correo electrónico:

aleseba@gmail.com

ID 0000-0002-3860-2010

RESUMEN (ES)

Este escrito pone el foco en la representación del espacio acústico en los espacios virtuales audiovisuales que pertenecieron a lo real, como son los centros clandestinos de detención mostrados en tres filmes pertenecientes a tres épocas diferentes del cine ficcional argentino y que son atravesadas por diferentes modos de producción. Por esto, exponen tratamientos y soluciones diferentes, más efectistas en algunos casos y más complejos en otros, produciendo diferentes grados de identificación e inmersión del espectador y niveles más profundos de investigación por parte de los realizadores. Esta investigación y recuperación de la memoria es evidente en el corpus seleccionado. Los testimonios y recuerdos sonoros pueden ser una herramienta sumamente importante a la hora de transportar al espectador de un filme a un espacio y tiempo determinado y lograr esa identificación con los personajes. Analizaremos los filmes *La noche de los lápices* (1986), de Héctor Olivera, *Garage Olimpo* (1999) de Marco Bechis y *Crónica de una fuga* (2006) de Adrián Caetano, y el uso que han hecho del sonido para representar el horror vivido por los detenidos.

PALABRAS CLAVE: diseño de sonido, representación audiovisual, memoria, cine argentino.

ABSTRACT (ENG)

This article focuses on the representation of acoustic space in virtual audiovisual spaces that belonged to reality, such as the clandestine detention centers shown in three films from different periods of Argentine fiction films and with different modes of production. They therefore present different treatments and solutions, more dramatic in some cases, more complex in others, generating different degrees of identification and immersion in the audience, and deeper levels of research on the part of the producers. This research and memory recovery is evident in the selected corpus. Testimonial and acoustic memories may be a very important tool when transporting the audience from a

film to a given space and time, and for achieving this identification with the characters. We shall analyze the films *La noche de los lápices* (1986), by Héctor Olivera, *Garage Olimpo* (1999) by Marco Bechis, and Adrián Caetano's *Crónica de una fuga* (2006), as well as the way they have used sound to represent the horror experienced by the persons detained.

KEYWORDS: acoustic design, audiovisual representation, memory, Argentine film.

RIASSUNTI (ITA)

Questo testo si focalizza nella rappresentazione dello spazio acustico all'interno di spazi virtuali audiovisivi che fanno riferimento a luoghi reali, come per esempio i centri clandestini di reclusione, presenti in tre film di finzione argentini di epoca e modo di produzione diversi. Per questo, i trattamenti e le soluzioni usati sono differenti, di maggior effetto in alcuni casi, più complessi in altri, producendo gradi diversi di identificazione e di immersione dello spettatore, così come livelli più profondi di ricerca da parte dei registi. Tale lavoro di ricerca e recupero della memoria risulta evidente nel corpus selezionato. Le testimonianze e i ricordi sonori possono essere uno strumento fondamentale per trasportare lo spettatore cinematografico a uno spazio e a un tempo determinati, e ottenere un'identificazione con i personaggi. Si analizzeranno i film: *La noche de los lápices* (Notte delle matite, 1986), di Héctor Olivera, *Garage Olimpo* (1999) di Marco Bechis e *Crónica de una fuga* (Cronaca di una fuga – Buenos Aires 1977, 2006) di Adrián Caetano, e l'uso che ciascuno di essi ha fatto del suono per rappresentare l'orrore vissuto dai detenuti.

PAROLE CHIAVE: disegno sonoro, rappresentazione audiovisiva, memoria, cinema argentino.

RÉSUMÉ (FRA)

Ce travail se focalise sur la représentation de l'espace acoustique dans des espaces virtuels audiovisuels ayant réellement existé, comme les centres de détention clandestins présentés dans trois films appartenant à trois époques différentes du

cinéma de fiction argentin et qui sont traversées par différents modes de production. Pour cela, ils présentent des traitements et des solutions différents, plus spectaculaires dans certains cas, et plus complexes dans d'autres, ce qui entraîne différents degrés d'identification et d'immersion du spectateur et des niveaux de recherche plus approfondis de la part des réalisateurs. Cette recherche et récupération de la mémoire apparaît clairement dans le corpus sélectionné. Les témoignages et souvenirs sonores peuvent être un outil extrêmement important au moment de transporter le spectateur d'un film vers un espace et un temps déterminé, et permettre cette identification avec les personnages. Nous analyserons les films *La noche de los lápices* (1986) de Héctor Olivera, *Garage Olimpo* (1999) de Marco Bechis, et *Crónica de una fuga* (2006) de Adrián Caetano, et l'utilisation qu'ils ont faite du son pour représenter l'horreur vécue par les détenus.

MOTS CLÉS : *Conception du son, représentation audiovisuelle, mémoire, cinéma argentin.*

RESUMO (POR)

Este trabalho enfatiza na representação do espaço acústico em espaços virtuais audiovisuais que pertencem ao real, tais como os centros clandestinos de detenção exibidos em três filmes pertencentes a três épocas diferentes do cinema de ficção argentino e que são atravessados por diferentes modos de produção. Por esta razão, eles exibem diferentes tratamentos e soluções, mais habilidosos em alguns casos e mais complexos em outros, produzindo diferentes graus de identificação e imersão do espectador e níveis mais profundos de pesquisa por parte dos cineastas. Esta pesquisa e recuperação da memória é evidente no corpus selecionado. Os depoimentos e lembranças sonoras podem ser uma ferramenta extremamente importante quando se trata de transportar o espectador de um filme a um espaço e tempo determinados e conseguir essa identificação com as personagens. Analisaremos os filmes *La noche de los lápices* (1986) de Héctor Olivera; *Garage Olimpo* (1999) de Marco Bechis; e *Crónica de una fuga* (2006) de Adrián Caetano, e o uso do som para representar o horror vivido pelos detentos.

PALAVRAS-CHAVE: *design de som, representação audiovisual, memória, cinema argentino.*

pensar en cómo se utilizará este recurso narrativo y cómo afectará a la narración, a los personajes, al espectador y al verosímil de la película.

Empezar a pensar una película implica siempre una investigación con mayor o menor profundidad. En el caso de los documentales, la veracidad de los resultados obtenidos afecta directamente a la credibilidad del autor que propone un tema, obviamente considerando desde qué lugar dice «lo dicho». En el caso de las ficciones planteadas desde la estética del realismo –es decir, dejando de lado los universos imaginados–, existen, además, elementos ligados a la construcción del verosímil y esto se incrementa aún más en películas que intentan reflejar una época, un acontecimiento político o social.

L A MEMORIA EN EL POSIBLE ABORDAJE DE LA REPRESENTACIÓN SONORA

Para elaborar el sonido de una obra audiovisual, se debe establecer una vinculación estrecha con la materia prima a utilizar. Es decir, conocer las características del sonido en sí, además de cómo nos afectan las fuentes sonoras en el presente y cómo nos vinculan con el pasado. Debemos suponer que un guionista, el director o el diseñador de sonido recurrirán a su propia experiencia para pensar en ciertas ataduras de ese mundo representado con el mundo histórico –el que consideramos «real»–, pero está probado que se escriben películas sobre temas que no necesariamente los realizadores han vivido y es aquí donde la investigación nos puede dar una idea. Se hace necesario aclarar que las películas argentinas anteriores a los 2000 difícilmente tenían edición o posproducción de sonido. Estas tareas –y los roles encargados– comienzan a aparecer, en algunos filmes, a partir de la llegada del nuevo cine argentino (NCA). En el caso de *Crónica de una fuga*, del 2006, aún no figura un director o diseñador de sonido y en los créditos solo figura el mezclador que, si bien para esas épocas tenían influencia en la estética sonora, no participaban de la construcción de los espacios sonoros. Estos, en muchos casos se realizaban junto a la etapa de edición de imagen. Esto implica que, necesariamente, las decisiones en relación con la construcción sonora recaían en el director, en el montajista o en lo que pudiese estar sugerido desde el guion.

Aún hoy, cuando la mayoría de las películas cuentan con un encargado general de lo que suena en una película –director o diseñador de sonido– y, cuando hay muchos otros roles específicos para cada una de las áreas encargadas de la construcción de la banda sonora, siguen siendo el guionista y el director los que primero deben

La memoria reconstruida en el audiovisual puede apelar a la experiencia personal, pero necesita tener como base la memoria colectiva cimentada por la opinión pública. Esto es indispensable para lograr el verosímil. En este sentido, es lógico pensar que los guionistas y directores de los filmes que reflejan la etapa en la cual el país estuvo bajo la dictadura se han nutrido de los testimonios de quienes estuvieron más afectados por la detención y la tortura propia o la desaparición de un ser querido. La memoria individual, envuelta por la memoria colectiva (Halbwachs, 2004), será a su vez la que modificará la opinión pública, estableciendo un grado de aprendizaje en los grupos sociales. La memoria personal afecta a la memoria social.

Esta capacidad de conservar hechos del pasado de forma individual, ligada estrechamente al aprendizaje, suele estar clasificada según su duración en el tiempo. Así tenemos la memoria a corto y largo plazo, las cuales son elaboradas a partir de la memoria sensorial que es ultracorta y permite registrar una gran cantidad de información proveniente de las sensaciones percibidas mediante la vista, el oído, el olfato, el tacto y el gusto. Los tipos de memoria sensorial estudiados son la icónica y la ecoica. La primera «se refiere al fenómeno de postimagen que ocurre inmediatamente después de ver un objeto» y la segunda «es de origen auditivo, y dura más que la visual de una décima de segundo a varios segundos» (Téllez, 2003, p. 20).

Según David Shields, «Lo que se conserva en la memoria no son los verdaderos sucesos, sino el modo en que le damos sentido y los encajamos en nuestra experiencia» (2015, p. 79). Es probable que estos

recuerdos, ordenados en un relato, con un sentido dado por esa experiencia, sean más pertinentes para nosotros que lo que haya sucedido en ese espacio y tiempo real.

Cuando Deleuze y Guattari proponen la idea de perceptos, para establecer cierta diferencia con la idea de concepto y de percepción, afirman que están en el dominio del arte y tienen que ver con el conjunto de percepciones o sensaciones que trascienden a quienes las experimentan. «No se escribe con recuerdos de la infancia, sino por bloques de infancia que son devenires-niño del presente» (1993, p. 169). La infancia está marcada por imágenes, olores, texturas, gustos y, por supuesto, sonidos, que se comportan como vehículo para conectarnos a ese conjunto de sensaciones. Así, en los testimonios de quienes sobrevivieron a los centros clandestinos de detención, las imágenes afloran mayormente a través de los sonidos –ya que estaban tabicados gran parte del tiempo– y los olores.

El secuestrado arribaba encapuchado –«tabicado»–, situación en la que permanecería durante toda su estadía en el lugar. Ello perseguía hacerle perder la noción de espacio, con lo que se lo privaba no solamente del mundo exterior al «Pozo» sino también de toda externidad inmediata, más allá de su propio cuerpo. La víctima podía ser agredida en cualquier momento sin posibilidad alguna de defenderse. Debía aprender un nuevo código de señales, ruidos y olores para adivinar si estaba en peligro o si la situación se distendía. Esa fue una de las cargas más pesadas que debieron sobrelevar, según los coincidentes testimonios recibidos (Conadep, 1984, p. 60).

Esta forma de registrar los eventos desde lo que escuchamos –mediante la memoria ecoica– permite almacenar grandes cantidades de información en breves períodos de tiempo. Cuando el registro en el dominio de lo visual –memoria icónica– se encuentra disminuido, el cerebro redirige el estímulo al campo auditivo, «Esto hace que dependamos más de la memoria ecoica que de la icónica [...] La memoria ecoica hace posible que percibamos el lenguaje como un continuo. Si este mecanismo no existiera, posiblemente la comprensión del lenguaje no sería posible» (Téllez, 2003, p. 20).

Las personas ciegas no escuchan mejor que el resto, pero recablean ciertas áreas del cerebro no utilizadas, destinando un mayor procesamiento de sonido (Flanagan

et al., 2017). Podríamos pensar que una persona privada de la visión durante largos períodos redirige su atención al entorno sonoro.

Los detenidos por los grupos de tareas del Ejército argentino durante la dictadura eran aislados y permanecían muchas horas en silencio y, en muchos casos, con los ojos vendados. Esto hace suponer que podrían haber adquirido mayor precisión para localizar sonidos provenientes del entorno y relacionarlo con las rutinas de los torturadores.

Inconscientemente, nuestro cerebro chequea constantemente los fenómenos acústicos que acompañan al sonido. Esto nos permite ubicarlos en un espacio con características prefijadas en nuestra mente por la experiencia previa. También esperamos una lógica entre la materialidad, el tamaño, la velocidad, la distancia y la energía aplicada a la fuente, si es que la vemos. El cerebro se vale de todos los sentidos (estímulos) para entender el mundo, establecer hipótesis, realizar juicios, valorar contextos y obrar en consecuencia. El biólogo Estanislao Bachrach (2014) explica que, por cuestiones de supervivencia, nuestro cerebro «es un gran conservador de energía», lo que nos lleva a vivir de acciones probadas y buscar información en esa experiencia. Estos atajos son los que les dan el marco natural a nuestras rutinas, con lo cual será muy lógico que, al entregarnos a un arte mimético como el audiovisual, esperemos una construcción similar a la realidad, lo cual también le exige cierto nivel de verosimilitud a los sonidos utilizados.

Si pensamos que durante el hecho sonoro habrá cuestiones vinculadas a la información recibida que nos permiten interpretar determinadas situaciones, no podemos obviar que otras cuestiones están ligadas a las sensaciones percibidas. Es decir, se comprenda o no lo que está sonando, el ser humano genera una interpretación y siente algo en relación con lo que suena, pero también es lógico pensar que, porque se tiene una determinada sensación, se interpreta de una forma en particular. Lo que se percibe está relacionado con las vivencias sonoras que se han tenido.

El diseñador de sonido –aquí no me refiero solo a quien desempeña este rol en el cine actual, sino, como ya he señalado, a quienes piensan y concretan la película: guionista y director– suele recurrir a sus propias experiencias y los lugares comunes, dado que gran parte del público se sentirá intimidado por el rugido de un tigre

a tres metros de distancia, aunque esté dentro de una jaula o atravesará un estado de inestabilidad al escuchar una flotilla de aviones que pasan a vuelo rasante sobre un barrio tranquilo. El viento, los truenos, las puertas chirriantes, los búhos, los lobos, el fuego, los relojes o las sirenas policiales son solo algunos de los tantos sonidos que pueblan la mayoría de las películas donde hay intención de modificar la percepción del espectador, y se han vuelto lugares comunes porque han funcionado durante años. Lo percibido en nuestras infancias se va almacenando en nuestra memoria asociado a un nombre, de modo tal que al volver a escucharlo podemos recuperar la imagen de la fuente y, en muchos casos, el contexto en el cual fue oído por primera vez.

Esta relación entre signo y el fenómeno cuya representación trae a nuestra mente es la semiosis de Peirce (Vitale, 2013), en la cual podríamos pensar que a partir de un primer signo –ej. hombre silbando al acercarse por el pasillo– se atribuye otro signo –determinado guardia-cárcel llegando– que lo lleva a conectarse con el primero. Así se crea una relación indicial entre determinado sonido que está en lugar de algo que está sucediendo o sucedió en el entorno, por ejemplo una persona sufriendo. Los sonidos producidos por diferentes eventos en los CCD no tenían la intención de comunicar nada, pero podían ser interpretados y conformar una red de sentido para quien los escuchaba.

Si un determinado grupo de elementos sonoros repercuten de similar forma en un alto porcentaje de espectadores, activando los «bloques de infancia», es importante que el encargado de pensar el sonido de la película se vincule con ellos y los incorpore al universo de recursos a la hora de transmitir determinada sensación. Es muy probable que nuestro espectador se identifique con ciertos sonidos del pasado y viaje a su infancia o vincule el espacio que estamos mostrando al pasado.

Si los entornos hostiles, con ruidos que nos sobresaltan, nos provocan una sensación de inestabilidad o debilidad, sería lógico pensar que, al construir ese entorno en la diégesis de una obra audiovisual, nos haría sentir –como espectadores– que el personaje está atravesando esa misma sensación.

INVESTIGANDO EL ENTORNO SONORO DE LOS CENTROS CLANDESTINOS DE DETENCIÓN (CCD)

De la lista de transcripciones de testimonios de sobrevivientes compilados en el Informe Nunca más de la Comisión Nacional sobre la Desaparición de Personas

(Conadep), presentado en 1984, he seleccionado algunas para dar una idea de la importancia de la relación con el entorno sonoro que tenían los detenidos.

- El trato habitual de los torturadores y guardias con nosotros era el de considerarnos menos que siervos. Éramos como cosas. Además cosas inútiles y molestas. Sus expresiones: «vos sos bosta». Desde que te «chupamos» no sos nada. «Además ya nadie se acuerda. de vos». «No existís». «Si alguien te buscara (que no te busca) vos crees que te iban a buscar aquí?» «Nosotros somos todo para vos». «La justicia somos nosotros». «Somos Dios». Esto dicho machaconamente. Por todos. Todo el tiempo, muchas veces acompañado de un manotazo, zancadilla, trompada o patada. O mojarnos la celda, el colchón y la ropa a las 2 de la madrugada. Era invierno. Sin embargo, con el correr de las semanas, había comenzado a identificar voces, nombres (entre ellos: Tiburón, Víbora, Rubio, Panza, Luz, Tete). También movimientos que me fueron afirmando (conjuntamente con la presunción previa por la ruta que podría asegurar que recorrimos) en la opinión de que el sitio de detención tenía las características de una dependencia policial. Sumando los datos (a los que podemos agregar la vecindad de una comisaría, una escuela –se oían cantos de niñas– también vecina, la proximidad –campanas– de una iglesia) se puede inferir que se trató de la Brigada de Investigaciones de San Justo. Entre las personas con las que compartí el cautiverio, lo sé porque oía sus voces y me dijeron sus nombres, aunque en calabozos separados estaban: Aureliano Araujo, Olga Araujo, Abel de León, Amalia Marrone, Atilio Barberan, Jorge Heuman, Raúl Petruch, Norma Ereñú (p. 31-32).

- De noche cuando había más tranquilidad se oían pasar camiones bastante cerca, lo que me hacía pensar que estábamos muy próximos a la ruta 22 y a mi juicio, nos encontrábamos en el Batallón 181 (p. 39).

- Los pasos arrastrados se dirigieron hacia la salida y, luego de dos o tres minutos, se escucharon cuatro disparos. Luego se acercaron adonde yo identificaba que estaba Koltés y sucedió exactamente lo mismo. Cuando me tocó el turno a mí no dijeron nada, sentí el ruido del arma al prepararla para disparar y me tiraron cuatro tiros al lado de la cabeza (p. 46).

- No sé cuánto tiempo permanecí allí tirada hasta que, en algún momento, escuché que alguien preguntaba sobre el episodio ocurrido en la División Planeamiento

de la Policía Federal, donde habían puesto una bomba, mientras que otra persona contestaba que «había sido un hecho político». Ante esa respuesta, el llamado «Turco Julián» comenzó a gritar y a insultar y a «cadenejar» a todos los que estábamos allí. El hecho fue dantesco, ya que estábamos esposados y con los ojos vendados, y no teníamos noción de dónde venían los golpes. Nos caímos unos encima de los otros, escuchándose gritos de dolor y de horror. Pude advertir que también otras personas nos golpeaban y pateaban y nos levantaban de los pelos cuando nos caímos al suelo. Cuando quedó todo en calma. se oían gemidos y respiraciones entrecortadas (p. 65).

- En este lugar pude ver por unas ventanas a ras del suelo que dentro del «Salón Dorado» había gran cantidad de detenidos con grilletes en las manos y en los pies, sentados en el suelo y encapuchados. Desde donde yo me encontraba se oía música estridente durante toda la noche (p. 129).

- Se escuchaba permanentemente el ir y venir de personas. De noche, los focos de la torre iluminaban por todos lados. Se escuchaban disparos de la mañana a la noche, como si practicaran tiro o probaran armas. También se oían gritos desgarradores, lo que hacía suponer que eran sometidas a torturas las personas que allí estaban. A menudo sacaban de allí cajones o féretros. Inclusive restos mutilados en bolsas de polietileno. Vivíamos en constante tensión, como si también nosotros fuéramos prisioneros; sin poder recibir a nadie, tal era el terror que nos embargaba, y sin poder conciliar el sueño durante noches enteras (p. 164-166).

Este, es solo un pequeño recorte de los miles de relatos del horror. Son los que están ligados a la utilización de la escucha como elemento de contacto con el entorno. Intento mostrar algunos posibles usos, a saber: identificación de espacios –por el tránsito del fondo, por las características de los pasos, por la información de otro prisionero, etc.–, identificación de personas –uno o varios torturadores o compañeros de celda–, deducción de determinadas acciones –fusilamientos o torturas a otros detenidos– o el motivo de una reacción de los torturadores.

De las películas analizadas, se desprende que los guionistas se han tenido que acercar a los relatos de los sobrevivientes que dan cuenta de las acciones atravesadas a diario. Al leer estos testimonios, uno puede notar una de las fuentes de donde han tomado material para representar de algún modo lo irreproducible. Allí aparecen

nombres que han sido trasladados a los personajes de estas ficciones, como «El Tigre», «El Alemán», «El Víbora», «Negro». También están expresadas las formas de tortura que se observan en los tres filmes: picana, submarino seco, submarino mojado, violación, golpes constantes, simulación de fusilamiento, encadenamiento de parado, grilletes en los pies, condiciones antihigiénicas, aturdimiento por música o sonido, etc. Y por supuesto, en los relatos está presente la memoria auditiva que los detenidos usaban constantemente, identificando sonidos que se convertían en índices de acontecimientos desarrollados en el entorno.

De otros tantos relatos –no incluidos aquí– se desprende el reconocimiento del accionar de los secuestradores en operativos; la escucha de trenes, una obra en construcción cercana, helicópteros, aviones Hércules, vehículos militares tipo Jeep o camiones, prácticas de tiro, voces de mando, tambores, gente caminando, cadenas arrastrándose, radios, gritos ahogados, tanques de agua llenándose, generador eléctrico, vacas, música de órgano de una iglesia, entre tantas otras fuentes sonoras reconocidas. Este tipo de sonidos de carácter indicial permiten referir a una fuente concreta. Incluso se puede advertir el uso del sonido –música estridente o discursos de Hitler– como elemento de tortura.

Probablemente, también hayan existido sonidos sin referentes claros, como motores deformados por las resonancias del espacio, la lustradora de un vecino que transmuta en un tono perturbador al alterarse con la distancia, etc. En esos casos, la ambigüedad los hace funcionar como modificadores del ambiente, del mismo modo que determinada música funciona incrementando la tensión o el suspenso.

Dadas las características del cine actual, sería sumamente complejo intentar representar el universo sonoro de una película sin ahondar en el conocimiento sobre como varían los eventos de sonido según cómo y dónde suenan, o si se ignora cómo impactan en el oyente en relación con su capacidad sensorial y percepción sicológica. Para lograrlo, es necesario adquirir conciencia de las capacidades del sonido como recurso narrativo, y pensarnos como seres insertos en un espacio acústico que nos afecta incesantemente. Resulta indispensable construir una «escucha especializada» que «escoge deliberadamente [...] lo que ella quiere oír y elucidar» (Schaeffer, 1988, p. 72). Michel Chion (1990) habla de tres tipos de escuchas: causal, semántica y reducida. Esta última guarda estrecha relación con la escucha

especializada, es decir, poner el oído en cuestiones que están más allá de una primera capa semántica que da información de la relación causal u ordinaria.

Se trata de tomarse los tiempos necesarios para contemplar el entorno y entender qué está sonando, cómo suena, cómo nos modifica, cómo afecta el espacio al sonido producido por una fuente determinada, cómo las cualidades del sonido dan cuenta del espacio en el que resuena, cuántas capas –a nivel comunicacional y en correlación a los planos sonoros– podemos percibir, qué relación tiene la voz con respecto a los demás sonidos, cuáles ruidos remiten a cosas diferentes de la fuente que los produce, qué parámetros se modifican en el tiempo, qué ritmos surgen de las repeticiones, qué nos ocurre cuando giramos la cabeza o nos tapamos y destapamos un oído, entre otras cuestiones relacionadas con la escucha, el espacio y las fuentes causantes de sonidos. Los detenidos en los campos del horror han tenido que agudizar sus capacidades de escucha a la fuerza y el tiempo en el que se encontraron expulsados del mundo conocido siguió transcurriendo en esos espacios aislados, sucios, mal olientes y oscuros, en donde los sonidos eran la única guía para interpretar el devenir de las horas.

El sonido le da identidad a cada espacio en un determinado tiempo (Sonnenschein, 2001). Cada sitio tiene una serie de características que lo hacen único. Las particularidades de estos entornos deberán ser tenidas en cuenta al ser recreados por los diseñadores en las películas, además de considerar el nivel de comunicación por capas, dado que así pueden ser desglosados, y cada una de ellas tendrá un nivel distinto de información sobre nuestra percepción. Así tendremos suburbios residenciales, industriales o comerciales con más o menos contaminación sonora que afectará directamente a las personas que los habiten.

La construcción de una espacio sonoro –pensado desde el guion– implica prestar atención a las características sonoras del entorno que nos rodea y de cómo nos afecta. Si la memoria auditiva está más desarrollada o tiene almacenados más objetos sonoros en diferentes situaciones de escucha, no siempre somos conscientes de esto ¿se puede pensar en el sonido para cine si no se ejercita cotidianamente la escucha? Cuando nuestros oídos no han podido estar en el lugar que vamos a reconstruir sonoramente, tenemos que intensificar nuestra imaginación y una fuente sumamente importante

son los testimonios de quienes sí han vivido esa situación y que, aunque no sean diseñadores, naturalmente escuchan el entorno instintivamente.

REPRESENTACIÓN DE LOS CCD EN EL CINE ARGENTINO

Según un meticuloso trabajo de investigación y catalogación llamado *La dictadura en el cine*, realizado por el colectivo de organizaciones Memoria Abierta, 31 películas pertenecen a la categoría «lugares de represión». Esto significa que narran historias en torno a los centros de detención. 25 de ellas son documentales, 2 de carácter experimental y 6 están definidas como ficcionales.

Para este trabajo, he dejado de lado el análisis de la construcción del espacio acústico en el documental o las piezas experimentales, dado que implicaría una investigación imposible de abarcar en la extensión de este escrito.

De las ficciones catalogadas en el informe, me he quedado con aquellas tres que representan 3 momentos muy diferentes en la historia de la realización cinematográfica argentina, ya que en ellas cambian principalmente los modos de producción, de financiación, las tecnologías y la autopercepción que tienen los directores del cine argentino en sí. Por esto, analizaré la representación del espacio acústico audiovisual y la construcción de memoria en los filmes *La noche de los lápices* (1986), *Garage Olímpico* (1999) y *Crónica de una fuga* (2006)¹.

Los diferentes modos de producción, obviamente, afectan a la mayoría de las áreas de realización del filme y, en especial, a la construcción sonora. Además, a mediados de los 90, el cine argentino comienza a buscar nuevos temas y formas no tradicionales de narrar vinculándose de manera más directa con el entorno social y la crisis económica previa al 2001. Este período es llamado: «nuevo cine argentino» o «cine independiente argentino».

La noche de los lápices narra un hecho real sucedido en la fatídica noche del 16 de septiembre y recrea las detenciones en el Pozo de Arana y el Pozo de Banfield.

¹ La investigación del sitio Memoria Abierta nombra otras dos ficciones: los largometrajes de Daniel Bustamante, *Andrés no quiere dormir la siesta* (2009), la cual no está focalizada desde el interior de los pozos, como pretendo analizar aquí, y *Condenados* (2013) de Carlos Martínez, película que no tuvo estreno a nivel nacional y no está disponible para su visualización.

Pertenece al cine de posdictadura cuyas características de actuación e imaginarios narrativos habían derivado en fórmulas, seguramente necesarias, para dejar atrás los años de oscuridad, mostrar la identidad y demanda política (Aguilar, 2010), pero también para intentar atraer al público, necesitado de acercarse a lo indescriptible. En este sentido, la película refleja el daño sicológico y corporal de los adolescentes secuestrados, pero desde un verosímil que, a la distancia, resulta un tanto superficial o estereotipado. La música ocupa un lugar preponderante y se hace más evidente la manipulación sentimental del espectador. Así encontramos música de suspenso, de acción, romántica o idílica, e incluso se permite introducir, a modo de comunión entre los personajes, el canto de canciones muy reconocidas de la época como «Canción para mi muerte» o «Rasguña las piedras» de Sui Generis.

El sonido tiene un uso subordinado a la imagen, con poco peso narrativo —una característica de las películas de ese periodo—. No se utiliza el espacio fuera de campo, salvo por una tormenta o las campanas y fuegos artificiales que señalan los festejos de la navidad. Prácticamente no hay ambientes —en los créditos solo figura el responsable del sonido directo y, como dije anteriormente, para la época no se realizaba posproducción de sonido— y los que aparecen no tienen una construcción en capas. Tampoco hay espacialización, es decir la simulación de que una música o un sonido suena en el espacio visualizado no es tenida en cuenta, sino que apenas se cambia el plano sonoro mediante el nivel. Además, en esos años, las películas se realizaban en mono, es decir que el sonido sonaba por un único parlante, sin posibilidad de crear un panorama de los objetos que suenan a izquierda o derecha. Las grabaciones de sonidos agregados, como los gritos en la tortura de Pablo, se repiten en modo de loop, lo cual muestra la artificialidad que aleja al sonido del realismo. Se puede destacar el uso de silencio aplicado en algunas situaciones de tensión. Estos espacios en la banda sonora también funcionan como un descanso de la música incidental que se utiliza en muchas escenas.

Garage Olimpo, cuyo director fue un detenido-desaparecido que estuvo en los pozos infames, es un drama testimonial que se centra en el funcionamiento del CCD El Olimpo. Es una coproducción con Italia realizada cuando ya había más de una decena de películas pertenecientes al «nuevo cine argentino» y la estética está más cercana a esta clase de filmes, aunque a Bechis no se los considere uno de los realizadores pertenecientes al NCA. La película hace mayor hincapié en una minuciosa descripción del funcionamiento del centro clandestino y de cómo los soldados de los grupos de tareas se manejaban dentro y fuera del lugar. Remarca la rutina casi fabril que allí tenían, así como la naturalización con la que ejercían las más despiadadas torturas. Si bien se muestra

el sufrimiento del personaje principal, María, en las celdas clandestinas y su degradación y deshumanización, no se pone el punto de vista en la destrucción síquica que sufre. Los sistemáticos ultrajes corporales son hechos fuertemente incómodos para contrastar con la pasividad de los torturadores que desempeñan tal sadismo, cómo podrían atender la caja de un banco, tomarse su tiempo para conversar con sus novias o matar las horas en la mesa de ping-pong hasta que una nueva tarea les es asignada. Esta descaritización de los villanos los vuelve mucho más peligrosos, por la cercanía que el espectador siente que tuvieron con el resto de la sociedad.

Las escenas transcurridas en las precarias celdas tienen una construcción sonora más avanzada que el caso anterior. En los créditos —además de los responsables del sonido directo— figura Verónica Chen como «audio montaje», con lo cual se infiere que hubo una instancia de posproducción. Además, la película fue mezclada en Italia, por Alberto Doni, un especialista con mucha experiencia por aquel entonces. Hay evidente avance en el uso narrativo del espacio sonoro.

Comenzando por las músicas, en el campo incidental podemos observar que no se ha elegido una composición armónica que lleve al espectador rápidamente al lugar común «suspenso», «emotividad» o «tensión». Estas sensaciones son logradas por el uso de cuerdas (chelo o violines) que son pulsadas repetitivamente y que buscan, a través de las disonancias, la inestabilidad emocional del espectador. En el caso de las músicas² pertenecientes a la diégesis, como la que escuchan los verdugos y que utilizan para enmascarar los gritos de las víctimas o para aturdirlas, se han elegido temas populares pertenecientes al momento en que se sitúan los hechos. Así se puede escuchar a Los Iracundos, Los TNT, Abracadabra, Chico Novarro o Pepino Di Capri interpretando canciones ligeras e inocentes que contrastan notablemente con la actividad llevada a cabo. Pero, además, los títulos de las obras o las letras guardan relación o comentan lo que estamos observando.

Por ejemplo, en el momento en que se inicia la sesión de tortura a María, suena: «Tienes eso, eso, eso, que me tiene preso. Eso, eso, eso, tienes todo eso, eso, eso, que me gusta a mí. Tienes swing, juventud, fantasía, tienes más

² Para esta investigación, se ha tomado la versión de *Garage Olimpo* reeditada con motivo de los 40 años del golpe de Estado del año 2016 —con títulos de crédito en francés— que tiene diferencias con otra versión disponible que dice estar realizada con la colaboración de la RAI (Radiotelevisione Italiana) y tiene títulos de créditos en italiano. Por ejemplo, esta última se inicia con la misma imagen del vuelo sobre el Río de la Plata, pero suena «Brilla el sol» de Bárbara y Dick (1973), en lugar de sonar la radio que informa el cierre de la bolsa. Este tema no aparece en el listado de temas finales de los créditos.

mucho más, para mí» (Los TNT, 1960). Sin dudas, comenta el atributo «juventud» que posee la secuestrada y también podría insinuar lo que les sucedía a los torturadores que parecían disfrutar de ese grado de sadismo que aplicaban como una especialidad de la casa. Esto se va a repetir con la canción «La niña»:

La niña ya no sonríe, la niña muy triste está, pasa en silencio las horas, sola con su soledad. La niña no dice nada, quiere ocultar su dolor y yo comprendo su pena, pena primera de amor...

Ella no sabe que yo la he visto rezando frente al altar, mantilla blanca, carita triste por alguien que ya no está...

La niña espera el regreso de quien ya no volverá, él se olvidó de la niña, la niña no olvidará... (Lalo Fransen, 1998).

En este caso, suena también desde la radio cuando uno de los niños separados de sus padres se ha escapado de la celda en donde lo tienen junto a varios otros niños y deambula por los pasillos. Luego continúa en el pasillo en donde vemos a María con otro detenido cambiando los tubos fluorescentes, llega Félix, les dice que están «cuchicheando como ratas» y le acaricia la cara a María. Hay aquí una intención evidente de generar sentido desde el texto de la música. Según Herbert Paul Grice sería una «significación no natural», la cual «se apoya en la capacidad del espectador para percibir el porqué de la visión o, llegado el caso, del uso de la canción» (Piedras y Dufays, 2018, p. 37).

La radio, como fondo permanente, busca establecer la cotidianeidad. Es habitual escuchar música en situaciones de relax o mientras se trabaja en un entorno familiar, como la oficina, el taller hogareño o mientras se lava el auto. Así se establece un espacio de acciones frecuentes. Estas acciones son las torturas y eso las muestra de modo más cruel.

Para el cierre de la película, acompañando al avión Hércules que emprende uno de los vuelos diarios de la muerte, se eligió una versión del tema dedicado a la bandera argentina, «Aurora», que es parte de una ópera encargada en 1908 por el Gobierno nacional «dedicada a exaltar los valores patrios de una joven y pujante nación». Este tema tan reconocido funciona como una ironía sobre el significado de «patria». Se señala cómo, muchas veces,

quienes se arrogan en su defensa y el máximo respeto terminan atacando despiadada y ensañadamente a sus ciudadanos.

En la banda sonora de esta película podemos escuchar muchos de los sonidos que, según los relatos de los detenidos sobrevivientes, eran icónicos de esos espacios. De hecho, cuando Texas lleva a María tabicada rumbo al «quirófano» le dice: «este es el mundo de los sonidos». Estos sonidos –encendido de la máquina para picanear, radios en los pasillos, silbidos de los torturadores, puertas de las celdas abriéndose y cerrándose, gritos de dolor, pasadas de tránsito lejano, murmullo de ciudad, peloteo de ping-pong, etc.– están perfectamente ubicados en el espacio, manteniendo la relación con las diferentes posiciones de cámara. El uso de la estereofonía permite darles un grado derealismo que hace que la película sea mucho más dura por su verosimilitud. El espectador queda inmerso en el asfixiante mundo que transitan los personajes.

El fuera de campo está utilizado permanentemente para reforzar lo que vemos en cuadro. Este recurso tiene su momento más importante cuando, desde la radio, se escucha un partido de fútbol entre Atlanta y Defensores de Belgrano, que transcurre en la cancha en la que debía encontrarse con el grupo clandestino de militantes que le termina confesando a Félix cuando estima que ya se han ido del lugar.

Crónica de una fuga también se basa en un hecho real y ubica la acción en la Mansión Seré. Allí se narran los hechos vividos por Claudio Tamburrini y otros tres detenidos que logran escapar del infierno. El filme pertenece a la etapa de consolidación del nuevo cine argentino, en la que algunos de sus máximos representantes acceden a realizar obras para el mainstream local. Justamente, es un encargo de la productora Kramer & Sigman a Caetano, y presenta un nivel de realización técnica y narrativa muy superador en relación con Garage Olímpico, estrenada siete años antes. Además, toma elementos del cine de género –suspense o terror sicológico– sin proponerse una representación realista y truculenta como la representación de Bechis.

Así, los elementos narrativos como la fotografía, la puesta de cámara o la banda sonora están pensados desde la estética propia del género. La música echa mano a lugares típicos del suspense moderno, como son los colchones sonoros –drones o dronescape– que funcionan creando atmósferas opresivas. Incluso en algunas situaciones, como cuando Claudio se debate si abrirles la

cabeza a los guardias con la plancha de fundición, suena de modo muy convencional dentro de lo que sería una película de género.

Para el año en que se estrenó la película, ya era común ver en los créditos a un responsable –mayormente como director de sonido– del sonido general, tanto estética como técnicamente. En este caso, ese lugar lo ocupa el estudio FX Design, que ofrecía servicios de posproducción y mezcla. De este modo, la película tiene un tratamiento muy completo con roles tales como editor de diálogos –Victoria Zalokar–, editor de FX –Jorge Gutiérrez Jiménez–, sonorizadores y editores de sonorización (Foley). El mezclador fue Maximiliano Gorriti. Esto denota haber tenido un gran presupuesto y eso se escucha.

El relevo de sonidos, perfectamente colocados en el fuera de campo que funciona permanentemente para aportar información o tensión –también remite a lugares comunes del género– muestran el proceso de investigación y sondeo en las declaraciones de los detenidos-desaparecidos. Encontramos gritos por torturas, helicóptero, fuegos artificiales en Navidad, campanas de una iglesia cercana, tren lejano, audio de un partido en la TV, etc. En este caso, la banda sonora está armada en Dolby Digital (sonido Surround 5.1), lo que intensifica aún más la inmersión del espectador en ese espacio terriblemente denso. Como dijimos, la construcción sonora en general responde a una película de gran presupuesto, encontradas habitualmente en el cine más industrial de aquellos años, en el cual se percibe mucho detalle, producto de una cuidada sonorización, es decir, la grabación en sala de la mayoría de los sonidos incidentales de la película.

CONCLUSIÓN

Los filmes analizados reflejan perfectamente el paradigma dominante en relación con el uso del sonido en el cine que atravesaba cada una de las épocas de realización.

Durante la dictadura, el ente de censura se profundizó y el conjunto mayoritario de películas funcionó como arma ideológica, tratando temas superficiales con miradas optimistas en uno de los momentos más oscuros de nuestra historia. Todo aquel que quiso expresar algo diferente tuvo que dejar de trabajar y, en la mayoría de los casos, exiliarse o resignarse a morir. Esta degradación intelectual y técnica, sumada a la política imperante de

desnacionalización del patrimonio, resultaron en una paralización de la industria audiovisual y un alejamiento del público, de los estrenos argentinos.

En el retorno a la democracia, el Senado derogó el decreto conocido como «Ley de censura». Así, se buscó retomar la libertad de expresión y esto repercute en un crecimiento de la producción cinematográfica nacional, aunque las empresas más beneficiadas hayan sido solo tres. Algunos directores como Fernando Ayala, Alejandro Doria, Juan Carlos Desanzo, Fernando Solanas, Luis Puenzo, Héctor Olivera o Miguel Pérez persistieron en sublimar lo que había aparecido en 1981 e incluyen, en sus universos narrativos, el clima vivido durante la dictadura, animándose a sentar una mirada política en sus narraciones. En este contexto, durante 1986 se estrena *La noche de los lápices*.

Estimo que esta es la mayor influencia de por qué la representación del espacio acústico en el que trascurre la historia de los estudiantes detenidos en la ciudad de La Plata no refleja un trabajo profundo desde lo sonoro. Hay una mínima sonorización que funciona como soporte lógico de la imagen y el fuera de campo no tiene un peso narrativo considerable. Todo queda en manos de la música, la cual crea una distancia en la posible identificación del público con los personajes y, más bien, busca dirigir las sensaciones con piezas algo obvias que denotan tristeza, amor o suspense.

Garage Olímpo se enmarca en la lógica de producción del nuevo cine argentino, en la cual los jóvenes buscan romper con las formas anteriores. Aguilar (2010) destaca varios factores vinculados a la producción que permiten aglutinar obras estéticamente disímiles: el dinero deja de ser un condicionante para filmar; invención de modos no convencionales de producción y distribución; nueva generación de productores (formados en escuelas de cine); instituciones internacionales de financiamiento e inserción y reconocimiento del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA). Bechis co-produce con Italia, eso le da un margen autoral diferente al de los proyectos que eran seleccionados por el INCAA para ser financiados.

Aguilar también destaca la siguiente renovación en la producción artística: cambios en la formación del personal artístico-técnico, pericia en la composición del plano y una política de actores (rechazo a los estilos de actuación imperantes).

Por último, señala las coincidencias estéticas: ruptura con el cine argentino de los 80 (ni demanda política, ni identitaria); el cine como herramienta de investigación (ensayo, experimentación); la ausencia de exterioridad

(guiones sin «bajada de línea» o juicio de valor); la dispersión en las narraciones (azar, poética del accidente); personajes fuera de lo social (sin idea de cambio y heroicidad); retorno de lo real transmitido por TV (aparato productor de realidad); una manifestación realista (naturaleza documental de la imagen) y los signos del presente (apertura).

Muchos de estos rasgos se reflejan en la película, sobre todo, es evidente una investigación profunda sobre la memoria de los detenidos sobrevivientes. Los testimonios publicados en el Nunca más son rastreables en una enorme cantidad de situaciones que se recrean en la película.

En el caso de Adrián Caetano hay una correspondencia con su pertenencia a ese grupo de jóvenes que, en el 95, irrumpen en el colectivo de cortos *Historias Breves* y trazan los lineamientos del NCA. En *Crónica de una fuga* es clara la consolidación en su forma de narrar y representar espacios marginales. Para esta fecha, además de su gran éxito cinematográfico *Pizza, birra, faso* (1998), había realizado, *Un oso rojo* (2002), *Bolivia* (2002) y en la TV *Tumberos* (2002) y *Disputas* (2003). Por otro lado, si bien encara el proyecto como una película de género, logra un enorme realismo con personajes que nunca se presentan con héroes y donde tampoco hay una demanda política obvia. Dentro de estas características que delinean la estética de autoral del filme, la representación del espacio acústico del centro clandestino de detención *Mansión Seré* tiene un nivel de detalle evidente y un uso de la música de un modo muy orgánico que crea la asfixia y tensión necesarias para atravesar la experiencia.

REFERENCIAS

- AGUILAR, G. (2010). *Otros mundos. Un ensayo sobre el nuevo cine argentino*. Santiago Arcos.
- BACHRACH, E. (2014). *Ágilmente*. Sudamericana.
- BÁRBARA y Dick (1973). *Brilla el sol* [canción]. *Hay música en la vida*. RCA Victor.
- BECHIS, M. (Director) (1999). *Garage Olimpo* [película]. Classic, Nisarga Primer Plano Film, Group Paradis Films, RAI Radiotelevisione Italiana, Tele+, Ministero per i Beni e le Attività Culturali (MiBAC).
- CAETANO, A. (2002). *Tumberos* [serie]. Ideas del Sur.
- CAETANO, A. (Director) (2002). *Bolivia* [película]. Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales
- CAETANO, A. (Director) (2002). *Un oso rojo* [película]. Lita Stantic.
- CAETANO, A. (Director) (2003). *Disputas* [serie]. Ideas del Sur.
- CAETANO, A. (Director) (2006). *Crónica de una fuga* [película]. 20th Century Fox de Argentina, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA), K&S Films.
- CARLES, L. (2007). *El paisaje sonoro, una herramienta interdisciplinar. I Encuentro Iberoamericano sobre Paisajes Sonoros*. <http://bit.ly/2PLtp2f>
- CHION, M. (2018). *La audiovisión. Sonido e imagen en el cine*. La Marca Editora
- CONADEP (1984). *Nunca más. Informe de la Comisión Nacional sobre la Desaparición de Personas*. Eudeba.
- DELEUZE, G. y Guattari, F. (1993). *¿Qué es la filosofía?* Editorial Anagrama.
- FLANAGIN, V. et al. (2017). *Human Exploration of Enclosed Spaces through Echolocation*. The Journal of Neuroscience, 37(6), 1566-1612. <https://bit.ly/3Dtl3Mk>
- HALBWACHS, M. (2004). *La memoria colectiva*. Prensas Universitarias de Zaragoza.
- LALO Fransen (1998). *La niña* [canción]. Serie Club del Clan. BMG Ariola Argentina.
- LOS TNT (1960). *Eso* [canción]. Los fabulosos TNT. RCA Victor.
- MEMORIA Abierta (2020). *La dictadura en el cine* [película]. <http://memoriaabierta.org.ar/>
- OLIVERA, H. (Director) (1986). *La noche de los lápices* [película]. Aries Cinematográfica Argentina.
- PANIZZA, H. (1908). *Aurora* [ópera].
- PIEDRAS, P. y Dufays, S. (2018). *Conozco la canción. Melodías populares en los cines posclásicos de América Latina y Europa*. Libraria.
- SCHAEFFER, P. (1988). *El tratado de los objetos musicales*. Alianza Editorial.
- SHIELDS, D. (2015). *Hambre de Realidad*. Círculo de Tiza.

SONNENSCHEIN, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Michael Wiese Productions. <http://www.sonidoanda.com.ar/aleseba/SD.zip>

STAGNARO, B. y Caetano, I. (Director) (1998). *Pizza, birra, faso* [película]. Hubert Bals Fund, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA), Palo y a la Bolsa Cine.

SUI Generis. (1972). *Canción para mi muerte* [canción]. Vida. Sony Music.

SUI Generis. (1973). *Rasguña las piedras* [canción]. *Confesiones de invierno*. Sony Music.

TÉLLEZ López, A. (2003). *La memoria humana: revisión de los hallazgos recientes y propuesta de un modelo neuropsicológico*. Universidad Autónoma de Nuevo León. <http://eprints.uanl.mx/1514/>

VITALE, A. (2013). *El estudio de los signos. Peirce y Saussure*. Eudeba.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).



- ES **Reconstrucción: un videojuego que se constituye en un espacio de memoria virtual sobre el conflicto armado colombiano**
- EN **Reconstruction: a videogame that becomes a virtual memory space for Colombia's armed conflict**
- ITA **Ricostruzione: un videogioco che si costituisce in uno spazio di memoria virtuale sul conflitto armato colombiano**
- FRA **Reconstruction: un jeu vidéo qui se déroule dans un espace de mémoire virtuelle sur le conflit armé colombien.**
- POR **Reconstrução: um videogame que constitui um espaço de memória virtual sobre o conflito armado colombiano.**

Karen Johanna Castelblanco Villamil

Reconstrucción: un videojuego que se constituye en un espacio de memoria virtual sobre el conflicto armado colombiano

Recibido: 12/11/2020; Aceptado: 18/03/2022; Publicado en línea: 17/07/2022

<https://doi.org/10.15446/actio.v6n2.103755>



**KAREN JOHANNA
CASTELBLANCO
VILLAMIL**

Lingüista y magíster en comunicación y medios de la Universidad Nacional de Colombia, exploradora de la cultura digital, los videojuegos, el anime y los discursos mediáticos.

Correo electrónico:
kjcastelblancov@unal.edu.co
ID 0000-0002-2439-6500

RESUMEN (ES)

Los espacios de memoria son una construcción social (material y simbólica) que refleja las dinámicas políticas, culturales e históricas de un grupo social y las luchas por las memorias públicas. En el periodo del posacuerdo en Colombia, el estudio de los espacios de memoria posibilita la comprensión de las maneras en que los sujetos y colectivos tramitan los sentidos del pasado, pero también, la aparición de rupturas, nuevas estimaciones, pugnas, actores y agencias, especialmente en un contexto en el que persisten distintas formas de violencia. Las tecnologías de la comunicación mediatisan la vida social, haciendo que los espacios de memoria se trasladen a la virtualidad y faciliten la producción de memorias que desafíen la versión oficial. Este artículo hace una aproximación a los espacios de memoria virtuales, a través del análisis narrativo de un videojuego sobre el conflicto armado colombiano, Reconstrucción, con base en tres categorías: memoria estética, memoria protésica y retro lugar.

PALABRAS CLAVE: espacios de memoria, posacuerdo, videojuegos, Reconstrucción, memoria estética y protésica, Colombia

ABSTRACT (ENG)

Memory spaces are a social construction (material and symbolic) reflecting the political, cultural, and historical dynamics of a social group and the struggles for public memories. In the post-agreement period in Colombia, the study of memory spaces makes possible an understanding of the ways in which individuals and collectives process the meaning of the past but, also, the emergence of ruptures, new evaluations, rivalries, actors and agency, particularly in a context where different forms of violence persist. Communication technologies mediate social life, shifting memory spaces to the virtual world, and facilitating the production of memories that challenge the official version. This article approaches virtual memory spaces, through the narrative analysis of a videogame on Colombia's

armed conflict. Reconstruction, based on three categories: aesthetic memory, prosthetic memory and retro-place.

KEYWORDS: *memory spaces, post-agreement, videogames, Reconstruction, aesthetic and prosthetic memory, Colombia*

RIASSUNTI (ITA)

Gli spazi di memoria sono la costruzione sociale (materiale e simbolica) che riflette le dinamiche politiche, culturali e storiche di un gruppo sociale e le lotte per le memorie pubbliche. Nel periodo del post-Accordo di pace in Colombia, lo studio degli spazi di memoria rende possibile la comprensione delle forme in cui i soggetti e i gruppi gestiscono i sensi del passato, ma anche l'apparire di rotture, nuovi valori, lotte, attori ed agenti, in particolare in un contesto in cui persistono forme diverse di violenza. Le tecnologie della comunicazione canalizzano la vita sociale, facendo in modo che gli spazi di memoria si trasferiscano alla virtualità e facilitino la produzione di memorie che sfidino la versione ufficiale. Questo articolo permette un'approssimazione agli spazi di memoria virtuali attraverso l'analisi narrativa di un videogioco sul conflitto armato in Colombia, Reconstrucción [Ricostruzione], a partire da tre categorie: memoria estetica, memoria protesica e retro-luogo.

PAROLE CHIAVE: *spazi di memoria, post-Accordo, videogiochi, Ricostruzione, memoria estetica y protesica, Colombia*

RÉSUMÉ (FRA)

Les espaces de mémoire sont une construction sociale (matérielle et symbolique) qui reflète les dynamiques politiques, culturelles et historiques d'un groupe social ainsi que les luttes pour les mémoires collectives. Dans la période post-accord en Colombie, l'étude des espaces de mémoire permet de comprendre comment les individus et la collectivité gèrent les sens du passé, mais aussi l'apparition de ruptures, de nouvelles estimations, conflits, acteurs et agentivités, en particulier dans un contexte où persistent

différentes formes de violence. Les technologies de la communication médiatisent la vie sociale, renvoyant les espaces de mémoire dans la virtualité et facilitent la production de mémoires qui défient la version officielle. Cet article réalise une approche des espaces de mémoire virtuels à travers l'analyse narrative d'un jeu vidéo sur le conflit armé colombien, *Reconstruction*, basée sur trois catégories: mémoire esthétique, mémoire prothétique et rétro-localisation.

MOTS CLÉS: *espaces de mémoire, post-accord, jeux vidéos, Reconstruction, mémoire esthétique et prothétique, Colombie.*

RESUMO (POR)

Os espaços de memória são uma construção social (material e simbólica) que reflete as dinâmicas políticas, culturais e históricas de um grupo social e as lutas pelas memórias públicas. No período do pós-acordo na Colômbia, o estudo dos espaços de memória permitiu a compreensão das formas como os sujeitos e os grupos processam os significados do passado, mas também o aparecimento de rupturas, novas estimativas, lutas, atores e agentes, especialmente em um contexto no qual persistem diferentes formas de violência. As tecnologias da comunicação mediatisam a vida social, fazendo com que os espaços de memória passem à virtualidade e facilitando a produção de memórias que desafiem a versão oficial. Este artigo aborda espaços de memórias virtuais através da análise narrativa de um videogame sobre o conflito armado colombiano, *Reconstrução* com base em três categorias: memória estética, memória protética e retro-lugar.

PALAVRAS-CHAVE: *espaços de memória, pós-acordo, videogames, Reconstrução, memória estética e protética, Colômbia.*

de la denuncia, no solo presentando lo que ha sucedido durante el conflicto armado, sino también denunciando lo que ocurre en el presente.

El 24 de noviembre de 2016 se firmó el *Acuerdo Final para la terminación del conflicto y la construcción de una paz estable y duradera* entre el grupo guerrillero FARC-EP (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia) y el gobierno del expresidente Juan Manuel Santos. Este acontecimiento suponía un punto de partida para la finalización de un conflicto armado que registra 9 237 051 víctimas (Unidad de Víctimas, 2022). Sin embargo, abrió una nueva etapa del conflicto armado, definida por las dificultades del Gobierno nacional para implementar normativa y territorialmente el acuerdo de paz. En consecuencia, desde el 2016 se ha acrecentado la problemática por el control político y militar de los territorios y los circuitos económicos que ahora se encuentran en disputa por las guerrillas activas (el ELN y el EPL), las disidencias de las FARC-EP, las organizaciones neoparamilitares y la fuerza pública, afectando principalmente a la población civil y a los líderes y lideresas sociales, defensores de los DD. HH. y excombatientes firmantes (Fundación Heinrich Böll et al., 2018).

De acuerdo con Indepaz (2021; 2022), se perpetraron 91 masacres en 2020, 96 masacres en 2021 y 19 masacres en enero de 2022, sin contar que, desde la firma del acuerdo hasta noviembre de 2021, asesinaron a 1270 líderes sociales y 299 firmantes del acuerdo. Adicionalmente, las comunidades de 115 municipios en el país han sido víctimas de actos violentos y más de 500 organizaciones sociales han sido amenazadas por grupos armados. Esto refleja la pervivencia de una violencia sistemática que afecta a civiles y garantes del cumplimiento de los acuerdos y la defensa de los DD. HH., así como el impedimento para la construcción de una paz estable y duradera. En este marco, la memoria es fundamental para el encuentro de realidades heterogéneas (subjetivas y colectivas), afectividades y performatividades de los relatos sobre el conflicto armado colombiano y la denominada etapa del «posacuerdo», al margen de la «memoria oficial» o los discursos socializados por las instituciones sociales.

Las memorias están atravesadas por múltiples lenguajes, los cuales no solo le otorgan su carácter metamórfico y polisémico, sino también determinan las formas de interacción y significación. Lo mismo ocurre con los «lugares de memoria», en los que se cristaliza la memoria colectiva. Esta noción, apropiada por el historiador francés Pierre Nora, es una unidad significativa de orden material, simbólico y funcional en donde actúa la memoria, a través de procesos permanentes

INTRODUCCIÓN¹

Las lógicas políticas y económicas del neoliberalismo han agudizado en Latinoamérica los conflictos sociopolíticos y han reforzado las problemáticas estructurales que afectan a los más vulnerables. Dichas lógicas han sido fijadas en la esfera pública a través de las socialización de discursos con propósitos comunicativos afines a quienes ostentan el poder. Asimismo, los Estados han configurado la memoria oficial, la cual se construye a partir de discursos de poder apoyados por los principales medios de comunicación y otros dispositivos culturales. Los Estudios de la Memoria están comprometidos con la compresión de la multiplicidad de sentidos del pasado en el presente y la relación que tienen sobre la formulación de modelos de sociedad para el futuro.

La reflexión crítica sobre las representaciones del pasado viabiliza las rutas para la comprensión de los hechos violentos ocultos por los discursos de poder. Algunas de las violaciones a los derechos humanos (DD. HH.) en Latinoamérica han sido cometidas por el Estado, este es el caso de las dictaduras. En ese sentido, las memorias se constituyen en un mecanismo para esclarecer la verdad y visibilizar las agencialidades de los sujetos y colectivos sociales. A diferencia de otros países en la región, la historia reciente de Colombia se caracteriza por diferentes conflictos sociopolíticos superpuestos que han ido escalonando hasta el día de hoy, y cuyos actores incluyen al mismo Estado y la fuerza pública. La memoria, para el caso colombiano, se sitúa en el lugar

1 Este artículo hace parte de los resultados de una investigación que se desarrolla en el marco de la Beca Jóvenes Investigadores de Colciencias (Convocatoria 812 de 2018), código Hermes 43126 y el proyecto *Questioning Traumatic Heritage: Spaces of Memory in Europe, Argentina, Colombia (SPEME) 2018-2022*, desarrollado por el Grupo Colombiano de Análisis del Discurso Mediático.

de resignificación y reinterpretación (Allier, 2008). A partir de la inserción de los «lugares de memoria» en los estudios sobre las memorias, hay un especial interés en las representaciones de los acontecimientos del pasado en el presente, en la fluidez que tienen en el tiempo, en el símbolo y la importancia de los actores, superando así el espacio público como objeto.

El papel de los «lugares de memoria» se ha ido transformando y adecuando a los cambios tecnológicos; por ejemplo, en la actualidad es posible recorrer un museo virtualmente, demostrando que el acceso a los sentidos del pasado puede darse a través de un clic. Con ver una serie o jugar un videojuego nos relacionamos con diferentes miradas de un fenómeno social y los discursos que subyacen a estos dispositivos culturales. Esta dinámica adquirió mayor relevancia durante la virtualidad en la pandemia, cuando todos nos conectamos a través de plataformas. Estas plataformas que median la vida social son espacios de la cotidianidad, allí se están construyendo nuestras acciones personales, culturales, laborales, sociales y familiares.

En este artículo se recurre al concepto de *espacialización* y *espacios de memoria* porque son el resultado de un proceso político e ideológico que sirve de base para la socialización de discursos y representaciones que inciden, según Fabri (2016), en las formas materiales y simbólicas de las prácticas sociales. La espacialización de la memoria es el proceso por el cual un espacio adquiere significación, por medio de las selecciones de sentidos del pasado y es relevante para la realización de las prácticas de memorialización (Fabri, 2016).

Entender los espacios de memoria a través de los nuevos medios implica el abordaje de dispositivos culturales cuya dimensión material y simbólica mediatisan la experiencia del usuario en la construcción de sentidos del pasado. Por lo tanto, en este artículo se analizará narrativamente el videojuego Reconstrucción, que representa una historia enmarcada en el conflicto armado colombiano, a la luz de dos categorías: memoria estética y memoria protésica. Es un estudio de caso sobre las memorias en Colombia que hace una aproximación a los espacios de memoria virtuales.

LOS ESPACIOS DE MEMORIA

Los espacios de memoria van más allá de lo geofísico, son construcciones sociales y simbólicas fijadas por las dinámicas culturales, históricas y de poder de un grupo social. Todos los espacios cuentan con una dimensión material y otra simbólica, interrelacionadas permanente;

su carácter perceptivo-representacional incide en las formas en que los sujetos se relacionan con estos (Kuri, 2017; Ortega, 2004). Los espacios de memoria se constituyen en el soporte material y simbólico de los procesos de memorialización, es decir, aquellas prácticas que materializan los esfuerzos individuales y colectivos por las luchas políticas de las memorias (verdades) en la esfera pública que tienen efecto en los modelos de sociedad para el futuro (Schindel, 2009).

La relación entre el espacio y la memoria pasa por lo emotivo, lo estético, lo simbólico y lo político, cada dimensión está mediatisada por la experiencia del sujeto (Kuri, 2017). Así pues, los espacios de memoria son productos sociales cargados simbólicamente y emotivamente, razón por la cual influencian las maneras como las personas deciden apropiarlos. Las diferentes experiencias intersubjetivas del sujeto (acumuladas sociohistóricamente), las corporalidades, las significaciones sobre el pasado, las expectativas de futuro y las diversas prácticas que se reconocen en los espacios de memoria dan origen a los debates que los desafían y fortalecen.

En los espacios de memoria convergen distintos dispositivos y soportes de representación (Messina, 2019). Esto se debe a que las prácticas de memorialización distinguen varias formas y modalidades, las cuales están situadas en un espacio-tiempo concreto y comprenden el resultado de una selección de acontecimientos que quedan expresadas en múltiples lenguajes, dispositivos y soportes de representación. Las disruptivas de las prácticas de memorialización se visibilizan en los espacios de memoria y sus diferentes dispositivos y soportes de representación.

Los espacios de memoria son múltiples y se resignifican constantemente, mediante la experiencia de la interacción y las luchas por los relatos que entrevén las negaciones, los ocultamientos y desvanecimientos propios de las memorias articuladas al poder. Estas rupturas en los procesos de memorialización y los espacios de memoria generan nuevas estimaciones y pugnas sobre el pasado, así como la aparición de nuevos actores y agentividades (Messina, 2019).

Entender los espacios de memoria supone acercarse a los dispositivos y soportes de representación, al igual que a las prácticas de memorialización en un contexto específico, en este caso, el colombiano. La continuidad de los conflictos en el país y la presencia de los actores que intervienen en estos –incluyendo a los agentes del Estado– dificultan el reconocimiento social y jurídico

de las violaciones a los derechos humanos, afectando la creación, gestión y conservación de los espacios de memoria (Guglielmucci, 2018).

Este escenario contrasta con los espacios de memoria en América Latina, puesto que, lejos de documentar lo que ha sido oculto o negado por las memorias ancladas al poder, prueban la pervivencia de distintas formas de violencia. Para Guglielmucci (2018), estos espacios de memoria se caracterizan porque se encuentran en constante reconstrucción social dentro de un conflicto armado y sociopolítico vigente.

En los espacios de memoria, cada soporte o dispositivo de representación se expresa en lenguajes y recursos semiótico-discursivos que manifiestan temporalidades diacrónicas y sincrónicas ajustadas a las maneras como los grupos sociales procesan las memorias. Los espacios de memoria revelan los constreñimientos en los procesos de memorialización: no todos los grupos sociales reconocen los conflictos sociopolíticos en perspectiva histórica (diacrónico), algunos se emplazan en un tiempo-espacio concreto del conflicto armado (sincrónico) o viceversa. La profundidad temporal en la representación de las memorias responde a esas violencias arraigadas a los territorios; construir y transmitir ciertas narrativas no puede poner en riesgo al actor social y su comunidad (Guglielmucci, 2018; Jelin, 2017).

Los sentidos y significados de los espacios de memoria en Colombia son redes complejas, en primer lugar, por los diferentes contextos en los que se erigen, de manera que cada grupo social está definido por roles, edades e identidades étnicas y de género; en segundo lugar, la materialización temporal diacrónica y sincrónica; y, en tercer lugar, las múltiples performatividades ritualizadas. Estos rituales configuran las resignificaciones de los espacios atravesados por el dolor y el horror de los hechos victimizantes, contribuyendo a las luchas políticas por la verdad, justicia y reparación de las víctimas del conflicto armado. A causa de las variadas expresiones y dimensiones de los espacios de memoria, se evidencia la dificultad para solidificar una sola definición, de ahí a que estén en permanente construcción y dependan de los cambios y acciones que se tracen en el presente.

La significación de los espacios mediante la activación de sentidos seleccionados del pasado en el presente, pensando en la construcción de futuro, no es más que la espacialización de la memoria (Fabri, 2016). Este proceso permite la reflexión entre los diferentes sujetos individuales y colectivos, generando diálogos que se sitúan en la esfera pública y mantienen el debate abierto sobre las memorias en Colombia. Mientras existan diferentes voces reclamando la verdad sobre la violación

a los derechos humanos en el país y la correspondiente justicia y reparación para las víctimas, se desafían las violencias derivadas de la imposición de recuerdos, negaciones y silencios. La espacialización de la memoria es necesaria para «habitar la vida» (Blair, 2013) y garantizar la reconstrucción del tejido social. Los espacios de memoria tienen poder y cada memoria es un microespacio que enfrenta un lugar de memoria oficial.

ESPACIO DE MEMORIA VIRTUAL: LOS VIDEOJUEGOS

En este apartado, los espacios de memoria se explorarán a través de los videojuegos. Estos últimos están compuestos por un espacio virtual, caracterizado por la inmersión y la interactividad. La interacción en los videojuegos precisa asumir el control de uno o varios personajes que fijen el curso de la narrativa. Esta interacción, que se da en términos de identificación, propone a los personajes del juego como entidades duales, por medio de las cuales los jugadores adquieren un papel en el mundo representado (Melnic, 2018). En cuanto a la inmersión, es la capacidad de transportar al interactor a un espacio elaborado que combina estímulos sensoriales, narrativos e interactivos (Terzioglu, 2015).

La interacción y la inmersión confluyen en el espacio virtual que mediatisa los procesos de socialización en red, a través de escenarios creados por y para las comunidades que comparten «relaciones sociales, aspectos educativos y culturales, donde los jugadores pueden experimentar y crear identidades que promueven la creatividad y el aprendizaje informal» (Quesada y Tejedor, 2016, p. 188). El usuario activa emociones, vivencias y apegos culturales en la interacción e inmersión, mediante dispositivos de salida (pantalla, parlantes, mouse, etc.), códigos implicados en el dispositivo técnico y los mundos narrativos que el desarrollador construye a partir de relatos personales o prediseñados. El espacio virtual guarda similitudes con los espacios de memoria al ser escenarios de significación en los cuales la vida social tiene lugar.

Los espacios virtuales que recuperan los sentidos del pasado en el presente han modificado las corporalidades de los interactores, ya que la relación con los acontecimientos históricos es indirecta. Los videojuegos históricos activan una imagen mnemotécnica en los jugadores, la cual les permite explorar mecánicamente y configurar significativamente los sentidos y significados del pasado mediante el gameworld o mundo de juego. A través de la retórica procesal o procedimental² se mantiene o desafía el *statu quo* política y artísticamente, diversificando

² Persuasión o argumentación que se elaboran mediante procedimientos computacionales (Bogost, 2008).

las miradas sobre el pasado. Esto suscita vivencias compartidas que motivan en los jugadores relaciones empáticas o diferenciales entre sujetos y grupos sociales.

Existen dos posturas sobre las memorias que permiten acercarse a los procesos de memorialización en los espacios virtuales; estos son la memoria protésica y la estética. En la memoria protésica, la experiencia corporal es el canal que le concede al interactor vivir algo que no había experimentado antes; además, lo invita a participar activamente en grupos en los que se identifica y hay empatía (Hammar, 2020; Wlodek, 2018). La particularidad de este tipo de memoria es que, al estar mediatizada, incide en las personas, dando forma o cambiando sus puntos de vista acerca del pasado. De esta manera, los recuerdos no le pertenecen a un grupo en particular, sino que alcanza diferentes públicos, posibilitando una relación experiencial y comprometida con el pasado; una implicación que ocurre en el presente e influye en las subjetividades que construyen modelos de sociedad para el futuro.

La memoria estética, por su parte, es un concepto trabajado por Venegas Ramos (2020, 2020a) en los videojuegos históricos y se refiere a aquella representación que no pretende una autenticidad histórica, sino que crea una ruptura con la reproducción literal de los acontecimientos mediante un formato de microficción. Este breve formato ha sido pensado para diversificar las representaciones sobre el pasado, especialmente en el campo de los videojuegos. Se fragmentan las representaciones cuya mirada histórica se ha instalado en las sociedades por medio de diferentes productos de la cultura de masas y se abren indefinidas posibilidades de representación para los relatos que han sido ocultos, silenciados y marginalizados.

Si bien se ha cuestionado que los videojuegos históricos –o con contenido histórico– se consideren memoria, es un hecho que algunos se han convertido en mediaciones maestras que consolidan una referencia canónica e ineludible del pasado (Venegas, 2020). Las mediaciones maestras seleccionan y transforman los recuerdos de acuerdo con los condicionamientos culturales, políticos y económicos vigentes en las sociedades. Esto, con el objetivo de convertirlos en un producto de consumo estético y naturalizado que la industria cultural recupera para fijar una memoria oficial. En tal sentido, la memoria estética es un recurso que puede emplearse en los videojuegos u otros espacios de memoria virtual para construir representaciones del pasado, ya sea reificando la nostalgia con fines mercantilistas o para darle voz a otras miradas sobre los acontecimientos históricos.

Se presupone que la memoria estética se reproduce en los dispositivos culturales sistemáticamente, en algunos casos con ligeras variaciones que los hacen parecer novedosos; sin embargo, no son más que una estructura homogénea que continúa consolidando los mismos referentes de la memoria oficial. Para Venegas Ramos (2020), la memoria estética se distancia de la historia, dado que los videojuegos no repiten la historia en sí misma, sino la memoria estética de otros productos que previamente han tenido éxito en ese contexto. Cualquier videojuego que no respete las similitudes con la memoria estética generalizada se valuará como polémico. Estos contrastes en la memoria estética son relevantes para comprender cómo se representa el pasado en los espacios de memoria virtuales.

En los espacios de memoria virtuales se encuentran objetos, mensajes, escenas, etc., que representan y evocan un evento histórico determinado/seleccionado. A la conjunción de estos elementos se les denomina *retrolugares* y aparecen con bastante frecuencia en el espacio de memoria para reconstruir un pasado de manera anacrónica, simplificada y fácilmente inteligible para el consumo cultural o estético (Venegas, 2018a, 2018b). No obstante, también sirven para cuestionar el por qué existen y pugnan entre sí diferentes versiones de las representaciones del pasado, en otras palabras, las luchas por las memorias generadas en los espacios de memoria.

No se puede confundir un retrolugar con un espacio de memoria virtual. Aunque son un soporte material y simbólico para los procesos de memorialización, no son lo mismo. El primero se sitúa en el marco de los videojuegos y comprende la imitación de lugares pasados que son reconocibles para los jugadores con fines rentables. Mientras que, el segundo no pretende conmemorar un lugar, de hecho, engloba múltiples medios, lenguajes, temporalidades, ritualidades, corporalidades en los que tiene lugar un conjunto amplio de dinámicas articuladas a la memoria. Para los efectos de este artículo, los retrolugares se utilizan como categoría analítica para comprender qué están agregando u omitiendo en las representaciones sobre el pasado, teniendo en cuenta el contexto sociopolítico en el que se proyectan.

ANÁLISIS NARRATIVO DEL VIDEOJUEGO RECONSTRUCCIÓN

Reconstrucción es un juego de aventura gráfica que narra secuencialmente una serie de eventos protagonizados por Victoria –una víctima/perpetradora– del conflicto armado colombiano. Este videojuego fue lanzado en enero de 2017, poco tiempo después de la firma del Acuerdo final para la terminación del conflicto y la construcción de una paz

estable y duradera, el 24 de noviembre de 2016, como una apuesta para la reconciliación en el país. *Reconstrucción* es una tecnología de la memoria que posibilita al jugador movilizar sus propios recuerdos y vincularse trasversalmente con el momento histórico representado y las distintas voces que conforman la identidad cultural (García-Reyes y Ruiz García, 2021).

En este videojuego, la historia narrada prima por encima del *gameplay*³, de manera que es una larga cinematográfica con ocasionales interrupciones para jugar, por lo tanto, el juego es apenas un semáforo que regula el discurrir de los eventos. Aquí las interacciones se limitan a recorrer espacios, investigar objetos y conversar con otros personajes. Cabe aclarar que las conversaciones están prediseñadas, es decir que el jugador no puede controlar el contenido y está condicionado a pasar de una réplica a otra.

Hay dos minijuegos que dinamizan el desarrollo de la historia con una mecánica de juego distinta. Ambos son un vehículo narrativo que funciona para complementar los eventos. Por ejemplo, en uno, Victoria debe avanzar escondiéndose de los paramilitares entre la maleza, luego de la toma y masacre de Pueblo Escondido. Este minijuego le da un cierre a esa primera parte y es la transición a otro capítulo en el que ella se encuentra con Leonor (una guerrillera), quien le presenta una disyuntiva: irse con ella en búsqueda de venganza o regresar al pueblo, una decisión que afecta el curso de la historia.

Reconstrucción puede leerse más como película, comic o la mezcla de ambos, dada la vinculación tan cercana que tienen las aventuras gráficas con el discurso cinematográfico. Una de las primeras aventuras gráficas de la historia es una adaptación de la película *Labyrinth* (Henson, 1986), lo cual demuestra que este tipo de videojuegos tiende más a contar una historia audiovisual que a especializarse en las dinámicas de juego. De hecho, gran parte de las aventuras gráficas son un género de arte secuencial, tal como lo entiende Will Eisner (2008), más que un videojuego, es decir, un medio creativo que reúne imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea.

Reconstrucción es un videojuego que incorpora muy bien el arte secuencial o la articulación entre lo artístico y lo literario, empezando con una cinematográfica documental. La mayoría de las cinematográficas⁴ suelen resolverse mediante animación 2D o 3D, apelando a una estética cercana al comic o usando infografías en las que predomina el

texto. En ese sentido, llama la atención que la cinematográfica que abre el videojuego sea meramente documental. Se trata del corto dirigido por Patricia Ayala Ruiz y Ricardo Restrepo, titulado *Doris*, en el que una mujer cuenta su experiencia de victimización y la de su hijo asesinado.

El corto documental es un incentivo visual-gráfico en el jugador. Con la frase: «Para tener paz hay que sanar nuestro corazón. Tranquilizarlo, calmarlo», *Doris* enseña el tatuaje con el rostro de su hijo asesinado en un plano detalle. Para el jugador, el corto funciona como epígrafe o teaser del videojuego, que contextualiza y expresa un mensaje de recordación, sanación y potencialmente perdón. Si bien otros videojuegos con temática histórica (*Medalla de honor* o *Call of Juárez*) utilizan fotografías y material de archivo para nutrir sus infografías y cinematográficas, es poco frecuente que una cinematográfica se resuelva usando material documental.

A propósito de la memoria cultural y la ficción audiovisual, Amaya y Allende (2017) aseguran que la narrativa de ficción procura crear un «aura de autenticidad» sobre los acontecimientos narrativizados. La inserción de imágenes reales, además de ilustrar o reforzar lo que describe el narrador, opera como una prueba de veracidad, transportando al jugador al espacio virtual y haciéndolo parte de la historia. Este recurso significa un mayor grado de inmersión para los jugadores; es el primer vistazo a una memoria protésica en el videojuego, ya que invita al espectador a vivir en primera persona un evento del conflicto armado que directamente no ha experimentado.

Reconstrucción representa algunos momentos de la vida de Victoria, una mujer que regresa a Pueblo Escondido para reconciliarse con su pasado. Dicha reconstrucción memorística se da gracias a un largo flashback que le permite al jugador revivir (literalmente) los momentos que definieron su rol como víctima/perpetradora dentro del conflicto armado. El uso del flashback es un acierto narrativo, ya que le permite al jugador hacer catarsis con Victoria, recuperar con ella su pasado y, de cierto modo, reconciliarse con él.

Esta técnica narrativa (que en cine se denomina *flashback* y en la literatura *analepsis*) consiste en que un personaje recuerda ciertos eventos de su pasado y los revive, adaptando la narrativa a la animación, para posteriormente regresar al presente y tomar decisiones y/o acciones de acuerdo con lo recordado. En el videojuego hay dos flashbacks: uno corto y otro extenso; uno que tiene lugar tras la conversación entre Victoria y doña Doris, y el otro después de que Victoria recupera una foto con valor emotivo en su antigua escuela.

3 Acciones que el jugador puede ejecutar para interactuar con el videojuego.

4 Secuencias de video que sirven para avanzar en la trama.

El primer flashback ocurre después del encuentro entre Victoria adulta y doña Doris (líder social de Pueblo Escondido). Luego de reconocerse mutuamente empieza una secuencia titulada «Memorias de Pueblo Escondido», una cinemática donde se muestra un bordado elaborado por doña Doris, seguido de algunos recuerdos. Este flashback es resuelto con la técnica motion comic (combinación de animación y comic), en el que se puede reconocer a Victoria en la escuela recibiendo una buena nota por un trabajo escolar. Cuando el flashback termina se activa la siguiente misión: «Dirígete a la escuela», verificando la incidencia de la interacción entre personajes, objetos y recuerdos en las acciones de Victoria. Es importante destacar que el bordado es una referencia a las materialidades de los procesos de memorialización en el país, especialmente de aquellos colectivos sociales que encontraron en el ejercicio de coser, tejer y bordar medios para expresar el dolor, memorias, resiliencias, perdón, etc. Se trata de un lugar común en las prácticas de memorialización en el país: un retrolugar.

A diferencia del primer flashback, el segundo se prolonga hasta el final del videojuego. Es sobre este que se erige toda la estructura narrativa de *Reconstrucción*. Se trata de un flashback en formato minidrama, en el cual «en vez de mostrar un flashback de escenas vacuas del pasado podemos interpolar un minidrama en la historia que cuente con su propio incidente incitador, sus progresiones y su punto de inflexión» (McKee, 2002, p. 304). Este formato de la memoria estética sirve para representar la diversidad de miradas sobre los eventos históricos tratados; en este caso, el conflicto armado colombiano y un punto de vista diferenciador de otras representaciones mediáticas, que es el de la víctima.

Lo más relevante de la historia inicia después del segundo flashback. El recorrido que el jugador hace antes de ver y jugar con una Victoria más joven está invadido de información incompleta, de silencios y de elementos que aumentan la tensión en el jugador. La verdadera protagonista de *Reconstrucción* es esa Victoria. La Victoria adulta resulta funcional para que el jugador recoja fragmentos de información que operan como anzuelos narrativos: «No debemos presentar un flashback hasta conseguir crear en el público la necesidad y el deseo de saber» (McKee, 2002, p. 304).

Victoria adulta inicia la investigación en su antigua escuela abandonada, identificando en el lugar varios objetos que reconstruyen su pasado. Los objetos son: un atlas, un globo terráqueo, un telegrama y una cartilla Pancho, la cual hace referencia a la cartilla Nacho, empleada para la enseñanza de lectoescritura durante varias décadas en Colombia. Estos objetos son retrolugares: «Elementos

que la evocación o imitación de lugares pasados los cuales, a través del olvido o la memoria selectiva, toman la forma de “antiguos” o “pasados” logrando formar una “marca temporal” fácilmente reconocible para la audiencia» (Venegas, 2018b, p. 1).

La escuela es un escenario repetido dentro del imaginario socializado por las narrativas audiovisuales sobre el conflicto armado colombiano, entre las que está la película *Los colores de la montaña* (2010) del director Carlos César Arbeláez Álvarez. Esto es porque los centros educativos, principalmente rurales, han sido usados por los actores del conflicto (legales e ilegales) para fijar sus cuarteles, razón por la cual con frecuencia reciben ataques armados y sus maestros son amenazados. Para 2019, se registraban más de 1579 profesores víctimas de amenazas, asesinatos selectivos, secuestros, desplazamientos y desapariciones (*Semana*, junio 5, 2019). Esta reproducción de imágenes favorece la construcción de una memoria estética que respalda la verosimilitud histórica del videojuego (Venegas, 2020).

Cada objeto indagado aporta complementariamente a la historia datos y cifras sobre el conflicto armado colombiano. Una vez termina la pesquisa, hay una transición y Victoria aparece nuevamente en un aula de clase sin signos de abandono y en la parte inferior de la pantalla un cuadro de diálogo que dice: «Es bueno volver a hacer tareas, qué lástima que ya no esté mi profesora». Acto seguido, se invita al jugador a observar qué hay detrás del tablero: una fotografía.

La dinámica «busca el objeto oculto» es muy habitual en aventuras gráficas, juegos de acción-aventura y exploración. Se usa principalmente para probar la capacidad del jugador en dos habilidades concretas: observación e indagación. Tal como sucede en *Uncharted* y en *Tomb Raider*, el avance del juego depende de lo que el jugador hace para encontrar el objeto. Sin embargo, esto no sucede en *Reconstrucción*. Se muestra el objeto escondido y se insta directamente al jugador para que haga clic. Victoria encuentra la foto detrás del tablero. Un momento correcto en términos de trama (evoca el flashback), pero insuficiente en términos de ejecución del gameplay: es un objetivo sencillo para el jugador.

La fotografía muestra a un adulto mayor (abuelo de Victoria) al lado de Victoria (niña). La escena es un retrolugar, un elemento utilizado frecuentemente en las narrativas para evocar emociones, un recuerdo, una acción, etc., en este caso, el flashback. Los objetos de la escuela afectan a Victoria como miembro de la comunidad de Pueblo Escondido, pero la fotografía la afecta a un nivel personal e íntimo. Para el jugador, estos

elementos generan familiaridad, identidad, guía, entre otras experiencias que le suman valor al producto de consumo (Venegas, 2018).

En *Reconstrucción* no existen escenas finales que muestren nuevamente a Victoria adulta. El juego termina sin haber regresado del segundo flashback, de modo que es imposible conocer los motivos de la reconstrucción de su pasado y en qué repercuten las acciones que tomó en el presente. El contexto en el que se lanza el videojuego permite inferir que es un proceso de memorialización, en el que un actor del conflicto armado colombiano tramita sus recuerdos, el perdón y la sanación, reflejando la complejidad que tienen los roles dentro del mismo: una víctima puede ser un perpetrador y viceversa.

El segundo flashback es, además, paradójico: está alargado y truncado al mismo tiempo, porque, antes de que el jugador obtenga alguna respuesta, el juego termina abruptamente; hay un cierre repentino que no ofrece una conclusión satisfactoria. El videojuego finaliza antes de que Victoria adulta termine de recordar y revele las motivaciones de sus actos. Aunque no es un final esperado para el tipo de videojuego, también es un final posible. Los jugadores están acostumbrados al final cerrado, ese que, en palabras de Ricardo Piglia (1999), «hace ver un sentido secreto que estaba cifrado y como ausente en la sucesión clara de los hechos» (p. 57). Si bien no es frecuente, existe también una poética en el final abrupto, de ese corte a negro arbitrario, como si se tratara del extravío de las últimas páginas del guion o del borrado de los últimos minutos del videojuego.

Es importante mencionar que el final abrupto no es igual al final abierto, en el cual, según McKee (2002) «la mayoría de las preguntas planteadas por la narración quedan respondidas, aunque podrían quedar una o dos preguntas sin responder [...], dejando que sea el público quien las deduzca» (p. 47). El final abrupto tiene más vínculos con narrativas metaficcionales y con narrativas que tratan de invitar al espectador/jugador a hacer un ejercicio de distanciamiento. Esto no es lo que respecta a *Reconstrucción*, el cual busca lo contrario: una memoria protésica. Con relación a los recuerdos protésicos, Landsberg (2018) afirma: «permiten a las personas tener una conexión personal con un evento que no vivieron, para ver a través de los ojos de otra persona» (p. 156).

En *Reconstrucción* hay dos finales. Durante el flashback se lleva a cabo una masacre perpetrada por paramilitares, en la que asesinan al abuelo de Victoria. A continuación, ella huye a la selva gracias a la ayuda de Ramírez, un joven paramilitar. En ese nuevo escenario, se encuentra con Leonor, una guerrillera que le plantea la opción de unirse a la guerrilla o regresar a Pueblo Escondido. Esta decisión,

a diferencia de las anteriores, es una que «no se debe tomar a la ligera» dado que cambiará el destino del juego y el personaje. En resumen, se abren dos finales posibles: uno en el que Victoria termina siendo una guerrillera desmovilizada y otro en el que Victoria regresa al pueblo y, tras una situación en la que debe elegir entre ayudar o no a Ramírez, quien está herido, abandona Pueblo Escondido para irse a vivir con sus tíos.

En ambos finales, le espera a Victoria un conflicto decisivo que la pone frente a sus propias contradicciones y cuestiona sus principios morales. En uno, tendrá que «traicionar» a su pueblo para salvar la vida de Ramírez, el joven paramilitar que la ayudó a escapar, y en el otro tendrá que decidir entre liberar o dejar cautivo a un secuestrado: don Jacobo. Las dos situaciones acorralan a Victoria y prometen un desenlace desfavorable y contraproducente, pero realista. No obstante, se aleja de la realidad. En uno de los desenlaces, si Victoria decide ayudar a Ramírez es sorprendida entregándole las medicinas, lo cual no le acarrea ninguna sanción, es un final que sigue el guion de lo políticamente correcto.

Reconstrucción tiene una narrativa que guarda similitud con la de otros dispositivos culturales que, en el marco del posacuerdo, buscaban aleccionar a los colombianos acerca del perdón, la desmovilización, la inviabilidad de la confrontación armada y la confianza en las instituciones del Estado. La memoria estética en *Reconstrucción* presenta ligeras diferencias respecto a otros dispositivos culturales, pero el mensaje y algunos elementos visuales-narrativos están presentes en otras producciones del momento, es el caso de la telenovela *La Niña* (Triana, 2016).

La repetición de imágenes y mensajes también se percibe en los personajes. El videojuego cuenta con un reparto de secundarios que cumplen con el canon de McKee (2002): están allí en función de revelar la complejidad de dimensiones que puede alcanzar Victoria. Desafortunadamente, se quedan en eso. Ninguno tiene la profundidad suficiente para ser catalogado más allá de su arquetipo. El abuelo es el característico familiar perdido de la protagonista. Ramírez es el característico villano tratando de redimirse. Hasta la propia Victoria, al ser protagonista, está un poco mejor construida, encaja en el arquetipo del héroe que regresa al hogar para descubrir o encontrarse con un nostálgico pasado.

Reconstrucción es un videojuego prosocial⁵ cuyo slogan enfatiza: «La guerra no es un juego». Esta es la razón por la que el jugador no está ante un *Terrorist Takedown: War in Colombia*. *Reconstrucción* no es un juego de guerra, es una narración secuencial sobre el proceso de memorialización

⁵ Refuerzan conductas sociales en el jugador, tales como la empatía.

de una víctima/perpetradora del conflicto armado. Si bien no es el objetivo del videojuego, podría contarse la historia desde el punto de vista de Leonor (la guerrillera) o Ramírez (el paramilitar), mostrando los distintos rostros del conflicto armado e, incluso, como un juego bélico, de manera que es obligatorio introducir mecánicas de combate: disparar, esconderse, infiltrarse y atacar al enemigo.

Pensar en las expansiones de *Reconstrucción* no es viable cuando el producto cuenta con el apoyo de Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ). La cooperación alemana ha respaldado al Estado colombiano en el fomento de la paz, la prevención de conflictos, la política medioambiental y el desarrollo económico sostenible. Es evidente que el discurso se controlará lo suficiente, reproduciendo un mensaje de paz y reconciliación; una memoria estética que se repitió en otros dispositivos culturales durante la firma del acuerdo de paz y la primera etapa del posacuerdo.

LOS PERSONAJES ARQUETÍPICOS

¿QUIÉN ES VICTORIA?

Victoria es la protagonista de *Reconstrucción*. La facilidad con la que se identifica el personaje vincula al videojuego con el clasicismo: «El relato narrado de forma clásica habitualmente coloca a un único protagonista –un hombre, una mujer, un niño– en el núcleo de la narración. Hay una historia principal que domina la pantalla y su protagonista ocupa el papel de estrella» (McKee, 2002, p. 48). Es evidente que *Reconstrucción* no es como *GTA V*, un juego centrado en tres personajes principales distintos, de modo que el jugador no está controlando a varias víctimas, sino a una sola. Se espera entonces que Victoria logre trascender su condición de arquetipo para graduarse como personaje.

Es meritoria la existencia de un videojuego sobre el conflicto armado que reconozca a las víctimas, y que difunda el urgente mensaje de perdón y reconciliación en el país. Aun así, los fallos narrativos y dramatúrgicos pueden hacer que los personajes se queden en arquetipos que refuerzan la memoria estética en el videojuego. El propio McKee (2002) asegura que «las tramas educativas o de redención, requieren personajes complejos, ya que la simplicidad nos robaría la perspectiva interna de la naturaleza humana, lo que constituye uno de los requisitos de esos géneros» (p. 99).

Al inicio del juego, Victoria conversa con un interlocutor anónimo en el bus rumbo a Pueblo Escondido. Es una charla casual en la que se habla de la hora (son las 3:30), de lo averiada que está la carretera y del clima. El interlocutor (hombre viejo) le pregunta a Victoria por su lugar de destino: «¿Para dónde va?». Dependiendo de la decisión que tome el jugador, podrá asistir a una conversación más o menos fluida. Hay momentos donde Victoria finge no conocer Pueblo Escondido, actitud que puede atribuirse a cierta prudencia por parte del personaje, aunque pronto queda esclarecida la razón detrás de su reserva: quiere obtener información de su interlocutor, averiguar qué sabe.

Ese rasgo del personaje resulta valioso y rescatable, porque si bien el diálogo está prediseñado y la trama del videojuego siempre será la misma, las opciones de respuesta propias del género, además de incitar a la rejugabilidad, otorgan cuerpo y dimensión al personaje. La respuesta múltiple se torna como un potenciómetro capaz de regular la personalidad de Victoria. Según elija el jugador, Victoria puede responder de manera empática, reservada o antipática. En este primer segmento de *Reconstrucción*, el diálogo deja de ser un vehículo que trasporta información para convertirse en un regulador de la personalidad de Victoria.

En cuanto a los nombres de los personajes, es necesario decir que *Reconstrucción* apela a un tratamiento hiperrealista. Además del color local de las voces y el uso de coloquialismos, el videojuego se autoimpone un reto nominal: no revelar el nombre del interlocutor hasta que ella se lo pregunta o hasta que el propio pasajero se presenta: Jacinto. Antes de ese momento, el personaje es nominado como «hombre viejo», según los subtítulos que acompañan todos los diálogos. Cuando el personaje revela su nombre, los subtítulos cambian de «hombre viejo» a «Jacinto». En este aspecto se está apelando a un estilo de narración behaviorista, se cuenta solo aquello a lo que el personaje puede acceder por experiencia directa en tiempo real.

Pese a que dicha fórmula realista/naturalista se aplica para don Jacinto y más adelante para Leonor y Ramírez, esta no se aplica para Victoria. El jugador que apenas se está inmerso en el videojuego desconoce los nombres de los personajes, pero con el de ella se da cuenta rápidamente porque antes de presentarse ya es nominada «Victoria» en los cuadros de diálogo. Se rompe una regla usada en la novela negra y el cine (atribuida a Hemingway) en la que los personajes se nombran de manera genérica

(nombres comunes: hombre, mujer, cartero), hasta que ellos mismos se presentan o hasta que el espectador se entera de cómo se llaman por boca de otros personajes.

Victoria es un personaje que se mueve por dualidades. Lo vemos en su adultez y en su niñez, antes y después de un evento traumático, sin mencionar las opciones que el juego ofrece para decidir con ella: unirse a la guerrilla o regresar al pueblo, dos caminos que desembocan en dos posibles finales, algo frecuente en el género. Así que no solo hay dos momentos de la vida de Victoria a los que asiste el jugador, sino que también encarna dos versiones de Victoria, ambas muy factibles, con las mismas motivaciones y justificaciones para optar por cualquiera. «Un personaje será las decisiones que tome sobre las acciones que realice. Una vez la acción ha tenido lugar, los motivos por los que la hizo se disuelven en lo irrelevante» (McKee, 2002, p. 334).

Si bien el videojuego invita al jugador a elegir el destino de Victoria, todo el tiempo lo está condicionando para que elija la opción predeterminada por el juego. Más allá de los diálogos en la escena del bus, no se obtendrá en los siguientes el mismo manejo, pues estarán insuficientemente construidos. Como consecuencia, el jugador nota que su supervivencia en el videojuego depende de la decisión más moral que tome. Tratamientos de guion facilistas que restan dimensión al personaje. «La dimensión significa contradicción: ya sea dentro del personaje (una ambición guiada por un sentimiento de culpa) o entre su caracterización y su verdadera personalidad (un encantador ladrón). Esas contradicciones deben resultar coherentes» (McKee, 2002, p. 335).

En la mayoría de los diálogos, el jugador se limita a hacer clic en la pantalla para pasar de una conversación a otra. En realidad, hay pocos diálogos en los que el interactor debe elegir una de las tres opciones: la empática, la evasiva y la antipática. El jugador cuenta con 30 segundos para seleccionar una respuesta, pero si no lo hace en el tiempo límite se activa por defecto la primera (la empática), lo cual muestra que las otras dos están ahí para permitir el acceso a más información, colorear y caracterizar a los personajes.

Solo hay una decisión que afecta determinantemente la narrativa del juego. Esta es cuando Victoria se encuentra con Leonor y debe elegir entre irse con ella (unirse a la guerrilla) o regresar al pueblo. En esta situación se propone un dilema en el que las dos opciones de respuesta podrían resultar igual de desfavorables para el personaje; complementariamente, hay un cuadro de texto que refuerza la importancia de la decisión, advirtiéndole al jugador: «Piensa con cuidado, esta es una decisión que no debes tomar a la ligera». Hasta el momento se le ha

hecho creer al interactor que tiene la opción de modular el carácter de Victoria mediante las respuestas que escoge en los diálogos, pero en esta decisión no, porque es en este punto donde se define un final u otro.

Victoria es un pretexto, el medio que los creadores del videojuego usaron para conectar con el jugador, propiciando una experiencia diferente a la que otros dispositivos culturales o espacios de memoria pueden hacerle vivir. El jugador puede reconstruir el pasado de un actor del conflicto, recordándolo tan vívidamente que es capaz de controlarlo, teniendo en cuenta las limitaciones del videojuego; es un proceso de memorialización que lo afecta corporal y emocionalmente. Victoria le facilita al jugador encarnar a la víctima desde la seguridad y comodidad de su casa. Un simulador que funciona para que un amplio grupo de sujetos vivan el horror de la guerra, el perdón y la reconciliación sin tener que pisar los territorios afectados por las violencias.

Se sabe que *Reconstrucción* provoca artificialmente motivaciones por medio de las mecánicas de juego (investiga tales objetos o habla con tales personas), las acciones más concluyentes para determinar el avance de la trama tienen que estar motivadas por algo. El juego crea misterio alrededor de las motivaciones de Victoria y el jugador intuye que lo hace, no porque le falte la respuesta o no la sepa, sino porque lo explicará al final. Sin embargo, el juego acaba y esas motivaciones siguen sin explicarse. Al no retornar a la Victoria adulta, se escamotea también su reacción después de haber realizado/vivido toda esa «reconstrucción».

Sin ese cierre que clarifique, Victoria no logra trascender como personaje, no por lo menos con la fuerza que prometía en el diálogo con Jacinto. Victoria es un arquetipo con aspiraciones, pero un arquetipo, al fin y al cabo. El arquetipo de la víctima que al Estado le conviene mostrar: alguien que ha sufrido un hecho victimizante y, gracias al apoyo de las instituciones (Ejercito y Defensoría del Pueblo), que aparecen sin mucha participación al final del juego, logra superarse. Es un arquetipo de propaganda: todas sus líneas de diálogo son tan políticamente correctas que hacen al personaje poco verosímil.

DOÑA DORIS: UNA LÍDER SOCIAL

Probablemente el personaje más importante de *Reconstrucción* después de Victoria es doña Doris, un personaje multipropósito que pasa de ser un elemento de exploración más en el videojuego a ser un actor secundario. A través de sus diálogos, el jugador reconoce que está ante alguien crucial para la vida de Victoria. Ella es quien la salvó. Doña Doris personifica a la víctima real,

tan real que lleva el mismo nombre de la persona que inspiró el personaje: Doris, la mujer que aparece en el corto documental que inicia el videojuego. Este personaje resulta importante porque detona el primer *flashback* de Victoria. Ella es la única que asiste tanto en el presente como en el pasado de la protagonista. El jugador puede asistir a los cambios de ambos personajes, puede hacer comparaciones y registrar su evolución mediante las dos épocas narradas.

Doña Doris es el personaje con el que más contacto tiene Victoria tras su regreso al pueblo, luego de descartar la opción de vincularse a la guerrilla. Es ella quien la recibe en la iglesia, la alimenta y la acompaña en esa confrontación moral de perdonar o no a Ramírez. Es una suerte de líder social, uno de los pilares de la comunidad. De hecho, cuando Victoria toma las medicinas para llevarlas a Ramírez y es sorprendida por otras mujeres del pueblo, usa a Doris como excusa «Doris me lo ordenó». Con solo mencionarla, las mujeres contienen sus reservas y la dejan pasar. Esas mujeres no tuvieron más escenas, pero resultaron determinantes para aportar a la caracterización tanto de doña Doris como de la propia Victoria. «En una situación ideal, en cada una de las escenas cada uno de los personajes hará resaltar cualidades que marquen las dimensiones de los demás, todos unidos en una constelación por el peso del protagonista, colocado en su centro» (McKee, 2002, p. 338).

Doris es un personaje rico del que se pueden tener noticias alimentadas de varias fuentes. Se puede interactuar con ella, otras personas hablan de ella, hay objetos y bordados hechos por ella; además, el jugador encuentra un telegrama escrito por ella: «Profe. ¿Cuándo vuelve? Las cosas aquí más tranquilas. Los niños extrañan clases. Esperándola. Cuídese, vuelva pronto. Doris».

El telegrama no solo contiene la firma de Doris, sino información vital sobre un personaje fantasma.

LA PROFESORA

Personaje ausente, fuera de cuadro. Es un actor al que se alude, pero nunca se ve; se menciona, pero nunca se escucha. Se trata de un personaje inexistente, cuya ausencia pasaría desapercibida de no haber sido por un documento en el que quedó registrada. Un mensaje que nunca llegó porque jamás salió, una intención de contacto congelada en el tiempo: el telegrama que le envió doña Doris invitándola a regresar.

Este telegrama que funciona como una instantánea, retrata de forma sencilla, pero evocadora, un momento concreto en las memorias de Pueblo Escondido: la amenaza de grupos armados en la región. Es encontrado por Victoria adulta justo antes de experimentar el largo *flashback*. Un auténtico documento intradiegético. Reconstrucción utiliza con frecuencia estos recursos para darle solidez al mundo de Victoria. Amaya y Allende (2017) señalan que para generar un efecto de verdad sobre los acontecimientos narrados se recurre a la: «inserción de datos, estadísticas y referencias diversas que amplían la disposición de contenidos, hacen trascendentales y engranan los sucesos, permitiendo a la vez avizorar consecuencias que desbordan la trama relatada» (p. 29).

EL ABUELO MATEO: VÍCTIMA MORTAL DEL PARAMILITARISMO

No es un personaje bien construido. Obedece más a una evidente necesidad de crear un trama verosímil que establezca la condición de víctima en la protagonista y formule la disyuntiva entre vengarse y perdonar. La muerte del familiar casi siempre motivará venganza, siguiendo patrones narrativos de géneros como la tragedia, el western, el cine negro y el de gánsteres. Los diálogos del abuelo Mateo resultan limitados y solo dan cuenta de su condición de campesino y adulto mayor.

Se siente que el personaje fue creado casi que exclusivamente para suprimirlo de la historia, dado que ninguno de los diálogos que tiene con Victoria dan cuenta de su personalidad ni de la relación entrañable o distante que pueda tener con la niña. La mayoría de las veces, se le usa como instrumento para que el guionista entregue información al jugador: «Lo importante es que esta carretera no se dañe con las lluvias»; «Y acuérdate que también anda por ahí la guerrilla, dizque pidiendo colaboraciones». Aunque las líneas operan para contextualizar al jugador, le restan verosimilitud al personaje, al menos desde el punto de vista de Michel Chion (1999): «Presentar a unos personajes que se complacen diciéndose los unos a los otros todo lo que son y todo lo que piensan, es una ingenuidad característica del guion de principiante» (p. 88).

RAMÍREZ (EL PERPETRADOR)

Ramírez (el paramilitar) es un personaje que tiene un poco más de dimensiones, es calificado como uno de los que está mejor construido en todo el videojuego. Ramírez atraviesa un clásico arco de transformación. Primero aparece como un paramilitar más que engrosa las filas que llegan a la plaza principal de Pueblo Escondido a hacer el

famoso llamado a lista, pero, poco después de la masacre, el jefe paramilitar elige a Ramírez para aplicarle «el tratamiento» a Victoria. En ese momento se individualiza el personaje, desde luego, para responsabilizarlo de una acción decisiva en la trama: dejar libre a Victoria, salvarla de la muerte. Este tipo de personaje se ha visto mucho en el cine y en la literatura de género criminal: el agresor se convierte en salvador. En *Saluda al diablo de mi parte* (Orozco, 2011), un filme colombiano, el personaje de Carolina Gómez tiene secuestrada a una niña y termina liberándola contra la voluntad de su hermano y jefe.

Ramírez también ayuda en la definición de Victoria como personaje. Tras encontrarlo herido y decidir ayudarlo, Victoria tiene por misión recolectar medicinas en la iglesia (una jeringa, gaza y otros objetos), casi a escondidas, lo que suscita una evidente tensión y sensación de traición, muy propio de las películas de espionaje. Gracias a esa misión propiciada por Ramírez, el jugador experimenta el mismo conflicto de Victoria: sentir que está traicionando a su comunidad por compadecerse de su agresor, quien no obstante la salvó contraviniendo una orden directa de su superior. Victoria está presionada y, según McKee (2002), dicho elemento es una de las características del personaje bien construido porque está en conflicto:

Tras verse sometido a presiones, elige hacer una cosa y otra. Pero desde uno o todos los niveles de conflicto se produce una reacción que no había previsto, cuyo efecto consiste en abrir un abismo entre sus expectativas y el resultado, [...] expresando ese cambio con los valores que el público comprende que están en peligro (p. 210).

Victoria se mueve en tres escenarios. Uno, agrede a quien le hizo daño, una solución posible a su dolor, la cual se habría resuelto si hubiera tomado la decisión de irse con la guerrilla; dos, ignorar a quien le hizo daño, cosa que pudo haber hecho, dejando que Ramírez simplemente muriera; y tres, se trata de la opción más noble y humanitaria, la opción que Reconstrucción está socializando como declaración ideológica: perdón y reconciliación entre actores del conflicto armado.

El juego se empeña en generar tensión en todas las situaciones concernientes a «Victoria ayuda a Ramírez». De hecho, el alivio que se siente cuando Victoria se libera de las sospechas de las mujeres de la iglesia duplica la efectividad del momento en el que Doris la descubre in fraganti, pese a que no queda muy claro cómo ni por qué

llegó allí. Hasta entonces se ha acumulado una tensión enorme que, no obstante, se desperdicia completamente: Victoria no sufre consecuencias por robar las medicinas de la comunidad. Doris se muestra excesivamente comprensiva y amigable con una decisión que los afecta. Si hubiera actuado con intransigencia, se habrían desencadenado otras situaciones, quizás no políticamente correctas, pero al menos consecuentes con la información que se ha dado hasta ahora de los personajes.

LEONOR (PERPETRADORA Y COMPAÑERA)

Leonor es la guerrillera que pone en conflicto a Victoria ofreciéndole irse con el grupo guerrillero para huir y vengarse de los paramilitares. Luego de la elipsis que tiene lugar tras la decisión de Victoria, Leonor empieza a expresar dudas sobre su continuidad en la guerrilla a causa de sus hijos. Resulta interesante ver cómo la misma mujer que convenció a Victoria de tomar el camino armado, es quien empieza a quebrarse justo cuando Victoria está convencida de haber tomado la decisión correcta. Si bien el encuentro con el fantasma de su abuelo y otros recuerdos representados en objetos merman la voluntad de Victoria, es la propia Leonor quien motiva sus dudas y las reafirma al sugerirle el segundo conflicto donde, nuevamente, las decisiones pesan: liberar o no al secuestrado.

CONSIDERACIONES FINALES

Reconstrucción es un espacio de memoria virtual, ya que comprende un entorno inmersivo e interactivo que involucra al jugador al momento histórico mediatizado, movilizando y dando forma a sus propios recuerdos. Este espacio de memoria virtual recupera imágenes, mensajes y personajes arquetípicos que otros productos culturales utilizaron para crear una atmósfera de aceptación a los diálogos de paz en La Habana (2016) y a un discurso de paz en el posacuerdo. Por ejemplo, la teleserie *La niña* (Triana, 2016) narraba la historia de Belky una joven desmovilizada que emprende un camino de superación personal, sorteando el rechazo de la sociedad.

La adaptación ficcional del entorno en el que se desarrolla la narrativa, de forma interactiva e inmersiva, le aporta al jugador una serie de experiencias que lo acercan a quienes habitan las regiones atravesadas por las violencias del conflicto armado. Siguiendo a Venegas Ramos (2018) las funciones de un lugar ya conocido son dos: una sociológica y política que reafirma la identidad

del jugador y otra que asegura «la recuperación de la inversión financiera realizada a través de la repetición de temas y discursos ya probados con éxito» (p. 345).

Acerarse a los dispositivos y productos culturales permite reconocer las disrupciones y transformaciones de los procesos de memorialización, así como la aparición de nuevos actores y acciones sociopolíticas en contextos específicos. Si bien *Reconstrucción* se distancia de otros videojuegos sobre el conflicto armado colombiano, como *Terrorist Takedown: War in Colombia* (2006) de Europa City, sigue reproduciendo una memoria estética de la guerra.

La narrativa tiene algunos aciertos en términos de trama, personajes, manejo de tiempos narrativos y detalles que funcionan bien para la memoria estética y protésica en el videojuego, haciendo que la experiencia de la aventura gráfica resulte entretenida y empática para el jugador. Sin embargo, la atenuación de los acontecimientos del conflicto armado en el juego resulta agotadora. En su afán por trasmitir un mensaje aleccionador sobre el perdón y la reconciliación, bombardea al jugador con situaciones y diálogos poco verosímiles de manera insistente, restándole credibilidad. Como indica Mamet (1995):

El propósito del diálogo no es transmitir información acerca del «personaje». La única razón de que la gente hable es para conseguir lo que quiere. Tanto en una película como en la calle, la persona que se describe a sí misma está mintiendo (p. 387).

La memoria estética en *Reconstrucción* comparte características de la memoria oficial, invisibilizando la responsabilidad del Estado en la violación de derechos humanos y la falta de garantías para reparar a las víctimas. La reiteración del mensaje «perdona a tu agresor» en el videojuego, introducido de manera forzada en situaciones donde no cabe o donde sencillamente un personaje no diría algo así, es susceptible de interpretarse como un *deus ex machina*, dada su evidente intromisión desde el exterior. Esta influencia define la memoria estética en el videojuego, donde hay una reificación de un pasado idealizado estéticamente y neutralmente para fijar un mensaje institucionalizado.

Este espacio de memoria virtual posibilita la comprensión de los cambios en las representaciones sobre el conflicto armado, especialmente en el posacuerdo. Las ligeras variaciones en la memoria estética en *Reconstrucción*, exaltando la agencialidad de la víctima, no evita la inclusión de lugares comunes que mantienen el

status quo política y artísticamente. La memoria estética, la memoria protésica y los retrolugares en los espacios virtuales son recursos y, como tal, tienen diferentes usos. La aproximación a estos y sus múltiples formas, temporalidades y performatividades faculta una ruta para entender los espacios de memoria virtuales en un contexto de permanente cambio.

REFERENCIAS

- ALLIER Montaño, E. (2008). Los Lieux de mémoire: una propuesta historiográfica para el análisis de la memoria. *Historia y Graña*, (31), 165-192.
- AMAYA Trujillo, J., y Charlois Allende, A. J. (2017). Memoria cultural y ficción audiovisual en la era de la televisión en streaming. Una exploración en torno a la serie *Narcos* como relato de memoria transnacional. *Comunicación Y Sociedad*, (31). <https://doi.org/10.32870/cys.voi31.6852>
- ARBELÁEZ Álvarez, C. C. (2010). *Los colores de la montaña*. Juan Pablo Tamayo
- BENZIES, L. y Sarwar, I. (2013). *Grand Theft Auto V* (videojuego). Rockstar North
- BLAIR Trujillo, E. (2013). El poder del lugar y su potencial político en la legitimación de la(s) memoria(s) del conflicto político armado. *Cuadernos de filosofía latinoamericana*, 34(108), 65-78.
- BOGOST, I. (2008). The rhetoric of video games. En K. Salen. *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games and Learning* (pp. 117-140). The MIT Press.
- CHION, M. (1999). *Cómo se escribe un guión*. Cátedra.
- CITY Interactive. (2006). *Terrorist Takedown: War in Colombia* (videojuego). Europa City
- CORE Design y Eidos Interactive. (1996). *Tomb Raider* (videojuego). <https://bit.ly/3xmu4vx>
- DOG, N. (2007). *Uncharted* (videojuego). Sony Interactive Entertainment.
- EISNER, W. (2008). *Graphic storytelling and visual narrative*. WW Norton & Company.

- FABRI, S. (2016). *Procesos socioespaciales y prácticas memoriales. Espacialización, lugarización y territorialización en la recuperación del ex centro clandestino de detención Mansión Seré* [tesis doctoral. Universidad de Buenos Aires].
- FUNDACIÓN Heinrich Böll, Marcha Patriótica, Indepaz y Cumbre Agraria, Campesina, Étnica y Popular. (2018). Informe especial de Derechos Humanos. Situación de lideresas y líderes sociales, de defensoras y defensores de derechos humanos y de excombatientes de las FARC-EP y sus familiares. *Ideas Verdes. Análisis Político*, (8). <https://bit.ly/3aLhpug>
- GARCÍA-REYES, D. y Ruiz García, S. (2021). Memoria histórica en la narración gráfica chilena contemporánea. *Universum (Talca. En línea)*, 36(2), 497-519. <https://bit.ly/3OoaA0z>
- GUGLIELMUCCI, A. (2018). Pensar y actuar en red: los lugares de memoria en Colombia. *Aletheia*, 8(16), 1-31.
- HAMMAR, E. L. (2020). Playing Virtual Jim Crow in Mafia III-Prosthetic Memory via Historical Digital Games and the Limits of Mass Culture. *Game Studies*, 20(1).
- HAY más de 1000 docentes rurales víctimas del conflicto armado. (6 de junio de 2019). *Semana*. <https://bit.ly/3NLBVJq>
- HENSON, J. (1986). *Labyrinth*. The Jim Henson Company, Lucasfilm
- INDEPAZ, Observatorio de DD.HH., Conflictividades y Paz. (2021). *Masacres en Colombia durante el 2020, 2021 y 2022*. <https://bit.ly/3tscsod>
- INDEPAZ, Registros del Observatorio de DD.HH., Conflictividades y Paz. (Noviembre 24 de 2022). *Balance en cifras de la violencia en los territorios*. <https://bit.ly/3NIZ20w>
- JELIN, E. (2017). *La lucha por el pasado. Cómo construimos la memoria social. Siglo XXI*.
- KURI Pineda, E. (2017). La construcción social de la memoria en el espacio: una aproximación sociológica. *Península*, 12(1), 9-30.
- MAMET, D. (1995). *Una profesión de putas*. Debate.
- MCKEE, R. (2002). *El guión*. Alba Editorial.
- MELNIC, D. (2018). Narrated virtual environments: storytelling and the construction of video game spaces, *Messages, Sages and Ages*, 5(1), 20-31.
- MESSINA, L. (2019). Lugares y políticas de la memoria. Notas teórico-metodológicas a partir de la experiencia argentina. *Kamchatka. Revista de análisis cultural*, (13), 59-77.
- OROZCO, J. F. (2011). *Saluda al diablo de mi parte*. Santantero Films.
- ORTEGA Valcárcel, J. (2004). La geografía para el siglo XXI. En J. Romero. *Geografía humana: procesos, riesgos e incertidumbres en un mundo globalizado* (pp. 25-53).
- PIGLIA, R. (1999). *Formas breves*. Anagrama
- QUESADA, A. y Tejedor, S. (2016). Aplicaciones educativas de los videojuegos: el caso de world of Warcraft. *Revista de Medios y Educación*, (48), 187-196.
- SCHINDEL, E. (2009). Inscribir el pasado en el presente: memoria y espacio urbano. *Política y Cultura*, (31), 65-87.
- SPIELBERG, S. (1999). *Medal of Honor* (videojuego). DreamWorks Interactive.
- TERZIOGLU, Y. (2015). *Immersion and identity in video games* [tesis de maestría, Universidad de Purdue].
- TRIANA, R. (2016). *La niña. cmo Producciones*.
- UNIDAD de Víctimas (2022). *Víctimas registradas históricamente*. <https://www.unidadvictimas.gov.co/>
- VENEGAS Ramos, A. (2018a). Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de Historiografía (RevHisto)*, 28, 323-346.
- VENEGAS Ramos, A. (2018b). Retrolugares, escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego, *Presura*. <https://bit.ly/3tsr7bA>
- VENEGAS Ramos, A. (2020). El videojuego como forma de memoria estética. *Pasado y memoria: Revista de Historia Contemporánea*, (20), 277-301.

VENEGAS Ramos, A. (2020a). La microficción histórica interactiva y la ruptura de la memoria estética en el videojuego. *Microtextualidades. Revista Internacional de microrrelato y minificción*, (7), 95-109.

WLODEK, P. (2018). Prosthetic Memory and the New Civil Rights Cinema of the 21st Century, *Transmissions: The Journal of Film And Media Studies*, 3(1), 78-88.

ZAWODNY, P. (2006). *Call of Juarez* (videojuego). Techland.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (cc BY 4.0).



- ES **El gesto y la ninfa: acercamientos narrativos a la representación de la ninfa en Bumble**
- EN **The gesture and the nymph: narrative approaches to the representation of the nymph in Bumble**
- ITA **Il gesto e la ninfa: avvicinamenti narrativi alla rappresentazione della ninfa in Bumble**
- FRA **Le geste et la nymphe: approches narratives de la représentation de la nymphe dans Bumble**
- POR **O gesto e a ninfa: abordagens narrativas para a representação da ninfa no Bumble**

Emilio Carrera Quiroga

El gesto y la ninfa: acercamientos narrativos a la representación de la ninfa en Bumble

Recibido: 26/03/2022; Aceptado: 15/08/2021; Publicado en línea: 28/10/2022.

<https://doi.org/10.15446/actio.v6n2.105547>



EMILIO CARRERA QUIROGA

Poeta, dramaturgo y artista transmedial. Egresado del Centro Universitario de Teatro C U T, UNAM [Mención honorífica], en donde fundó la revista *La Barraca*. Es becario de la Fundación Jumex Arte Contemporáneo para sus estudios de posgrado en la Maestría Interdisciplinaria de Teatro y Artes Vivas de la Universidad Nacional de Colombia, en Bogotá [2021-2023].
Correo electrónico:
ecarrera@unal.edu.co

ID 0000-0002-4136-7074

RESUMEN (ESP)

La ninfa como representación de lo femenino ha transitado en diversas expresiones artísticas y culturales hasta llegar a las imágenes con las que algunas mujeres se autorrepresentan en Bumble. Estas imágenes representan horizontes de fantasía que hombres y mujeres eligen para ser atractivas. Estos horizontes de fantasía, que en el caso de algunas mujeres repiten los gestos de la ninfa, constituyen el medio por el cual Bumble adquiere información de sus usuarias para venderla como un producto para empresas y mercados globales. Las imágenes de los perfiles de Bumble son numéricas, es decir, están compuestas por fórmulas matemáticas; su rotación en un perfil de Bumble depende de un algoritmo que mide los gustos e intereses, así como de todas las usuarias de Bumble. Una imagen compuesta por números, organizada a través de algoritmos, contiene, en el caso de algunas mujeres, los gestos de una ninfa y es un medio para obtener datos de usuarias que se venden como un producto para empresas globales. Este ensayo integra estas reflexiones al relato de una usuaria de Bumble y su experiencia en esta red social de citas.

PALABRAS CLAVE: imagen numérica, ninfa, Bumble, gesto, autorrepresentación, horizonte de fantasía.

ABSTRACT (ENG)

The nymph as a representation of the feminine has moved through different artistic and cultural expressions, arriving at the images with which some women represent themselves in Bumble. These images represent fantasy horizons that men and women choose to be attractive to others. These fantasy horizons which, in some cases, repeat the nymph's gestures, are the means through which Bumble acquires information about its users and sells it as a product to global corporations and markets. The images in Bumble's profiles are numeric images, that is, they are made of mathematical formulas; their rotation in my Bumble's profile depends on an algorithm that measures my tastes and interest as well as those of all Bumble's users. An image made up of numbers, organized through algorithms, includes,

in the case of some women, a nymph's gestures, and is a means to obtain data from users that is sold as a product to global corporations. This article integrates these reflections into a narrative from a Bumble user and her experience in this social dating site.

KEY WORDS: Numeric image; nymph; Bumble; gesture; self-representation; fantasy horizon

RIASSUNTI (ITA)

La ninfa come rappresentazione della femminilità ha attraversato diverse espressioni artistiche e culturali, fino ad arrivare alle immagini con le quali alcune donne si autorappresentano in Bumble. Tali immagini rappresentano orizzonti fantastici che uomini e donne scelgono per essere attrattivi* di fronte all'altr*. Questi orizzonti fantastici, che nel caso di alcune donne ripetono i gesti della ninfa, costituiscono il mezzo attraverso il quale Bumble acquisisce informazioni sui propri utenti, che poi rivende come prodotto per aziende e mercati globali. Le immagini dei profili Bumble sono immagini numeriche, ovvero, sono composte da formule matematiche; la loro rotazione sul mio profilo Bumble dipende da un algoritmo che misura i miei gusti e i miei interessi, così come quelli di qualsiasi utente di Bumble. Un'immagine fatta di numeri e organizzata per algoritmi contiene, nel caso di alcune donne, i gesti di una ninfa, e questo è un mezzo per ottenere dati di utenti che si vendono come un prodotto per aziende globali. Il presente saggio integra tali riflessioni con il racconto di un utente di Bumble e con l'esperienza in questa rete sociale di appuntamenti.

PAROLE CHIAVE: Parole chiave: immagine numerica; ninfa; Bumble; gesto; autorappresentazione; orizzonte fantastico.

RÉSUMÉ (FRA)

La nymphe comme représentation du féminin a pris différentes expressions artistiques et culturelles jusqu'aux images auxquelles certaines femmes s'auto représentent sur Bumble. Ces images représentent des horizons de fantaisie que des hommes et des femmes choisissent pour

séduire les autres. Ces horizons de fantaisie, qui dans le cas de certaines femmes reproduisent les gestes de la nymphe, constituent le moyen par lequel Bumble stocke les données de ses utilisateurs pour les vendre comme un produit à des entreprises et marchés internationaux. Les images des profils de Bumble sont des images numériques, c'est à dire qu'elles sont générées par des formules mathématiques; leur apparition sur mon profil de Bumble dépend d'un algorithme qui mesure mes goûts et centres d'intérêts, comme ceux de tous les utilisateurs de Bumble. Une image composée de nombres, organisée par des algorithmes, qui contient, dans le cas de certaines femmes, les gestes d'une nymphe, est un moyen d'obtenir les données des utilisateurs qui se vendent comme un produit à des entreprises internationales. Cet essai intègre ces réflexions au récit d'un utilisateur de Bumble et son expérience dans ce réseau social de rencontres.

MOTS CLÉS : *Image numérique; Nymphe; Bumble; Geste; Autoreprésentation; Horizon de fantaisie.*

RESUMO (POR)

A ninfa como representação do feminino tem passado por diferentes expressões artísticas e culturais até chegar às imagens com as quais algumas mulheres se representam no Bumble. Estas imagens representam horizontes de fantasia que homens e mulheres escolhem para se tornarem atraentes para o outro. Estes horizontes de fantasia, que no caso de algumas mulheres repetem os gestos da ninfa, são o meio pelo qual o Bumble recebe informações de seus usuários que vende a empresas e mercados globais como um produto. As imagens dos perfis do Bumble são imagens numéricas, isto é, são compostas de fórmulas matemáticas; sua rotação no meu perfil do Bumble depende de um algoritmo que mede meus gostos e interesses, bem como os de todos os usuários do Bumble. Uma imagem composta de números, organizada através de algoritmos, contém, no caso de algumas mulheres, os gestos de uma ninfa e é um meio de obter dados de usuários que são vendidos como um produto a empresas globais. Este ensaio inclui estas reflexões no relato de um usuário do Bumble e sua experiência neste site de encontros virtuais.

PALAVRAS-CHAVE: *imagem numérica; ninfa; Bumble; gesto; auto-representação; horizonte de fantasia.*

Una imagen presupone una mediación técnica, es «un artificio para simular alguna cosa a la que nunca podemos tener acceso directo» (Machado, 2000, p. 190).

E L SÁTIRO Y LA IMAGEN numérica

Hay mujeres que se autorrepresentan con imágenes que repiten los gestos de una ninfa.



Figura 1. Whitney Wolfe Herd. Fuente: Kilpatrick, Kristen. (2021). Bumble CEO, Whitney Wolfe Herd, Gives 'Burnt out' Staff a week off. <https://bit.ly/3UkxD9x>

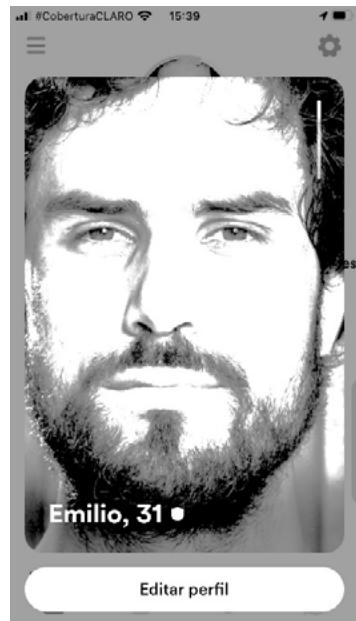


Figura 2. El sátiro. Fuente: Cruz Juárez. Héctor. (2018). El sátiro. Bumble app, perfil de usuario.

Soy un sátiro. Busco a ninfas en redes sociales. Exploro los arbustos de Bumble en busca de una ninfa que ahuyente los vidrios de mis ventanas. Sueño que la simulación del artificio, la imagen técnica, se vuelva un cuerpo que pueda sentir a mi lado, respirando como un caracol en mi oído.

La ninfa en Bumble es una imagen numérica¹. Se forma de un grupo de píxeles que representan una fotografía. Esos píxeles aparecen en la pantalla de mi celular representando a una mujer que puede, o no, gustarme. Esa aparición de imágenes en mi pantalla está ordenada por un algoritmo; números que forman imágenes que aparecen, a partir de fórmulas matemáticas, en mi pantalla. Me relaciono con números. El bosque de

¹ La imagen numérica se refiere al concepto que formula Arlindo Machado en su artículo «El imaginario numérico», en relación con las imágenes digitales. Se componen de números y fórmulas matemáticas y se relacionan de una manera distinta que una imagen capturada de la realidad, pues las nombra «imágenes inteligentes». Una imagen está siempre mediada por una técnica. En el caso de la imagen digital, esta medialidad es una fórmula matemática. La imagen no se sostiene en algo externo a ella, en la realidad, aunque la represente, sino que se sostiene en fórmulas numéricas que definen el orden de un grupo de píxeles. El medio de estas imágenes es el número y el punto. Por esto estas imágenes tienen otra función que no es la representación, sino la simulación. «Esas imágenes no se ofrecen más como espectáculo, algo que se deba contemplar y admirar pasivamente, sino como objetos de manipulación, como estrategias de acción» (Machado, 2000, p. 229).



Figura 3. *El nacimiento de Venus*, Sandro Botticelli, 1485. Fuente: Botticelli, Sandro (1485). *El nacimiento de Venus* [pintura]. Galería Degli Uffizi. <https://bit.ly/3xTkYr4>

este sátiro es una fórmula numérica, un concepto. Sin embargo, hay una especie de espuma o de promesa, en la voz de las mujeres que emergen de estos números, un encuentro sonoro entre mi cuerpo y su cuerpo; una voz que no es número, sino su consecuencia: una nota de voz.

Aby Warburg estudió la representación de la ninfa en la cultura occidental a partir de las expresiones artísticas del Renacimiento y su relación con las fórmulas emotivas de la antigüedad. Estudió, por ejemplo, la pintura *El nacimiento de Venus* de Sandro Botticelli para postular que el estilo del movimiento expresivo del cabello y los vestidos estaba influenciado por un canto antiguo escrito a Afrodita² que había sido reinterpretado por un poeta

contemporáneo suyo llamado Angelo Poliziano, del cual había tomado la referencia para esta pintura³ (Warburg, 2017).

La ninfa, a partir de la historiografía de Aby Warburg, representa la oscilación polar entre la gracia y la violencia en la figura femenina expresada en el arte del Renacimiento. Una ninfa puede representar con el mismo gesto a Ágave descuartizando a su hijo Penteo, o

2 Ese canto es el sexto himno homérico a Afrodita que forma parte de una serie de poemas épicos compuestos entre el siglo VIII y VII a. de C. por diversos autores (Bernabé, 1978, p. 11).

3 Aby Warburg fue un historiador del arte nacido en Hamburgo en 1866. Dedicó su vida al estudio de la reminiscencia de las formas emotivas antiguas en la expresión del arte que fundó la época moderna desde el Renacimiento (Báez, 2012). Estudió cómo la psicología de las culturas de la Antigüedad había sobrevivido a través de la expresión artística en lo que él llamó las fórmulas del pathos (Burucúa, 2003). Para este ensayo, postulo que la supervivencia de la representación de la ninfa en las imágenes de Bumble es una fórmula del pathos que ha transitado de la representación del arte, a través de imágenes mediadas por técnicas artísticas, a la autorrepresentación de mujeres en redes sociales a través de imágenes mediadas por algoritmos y fórmulas numéricas.

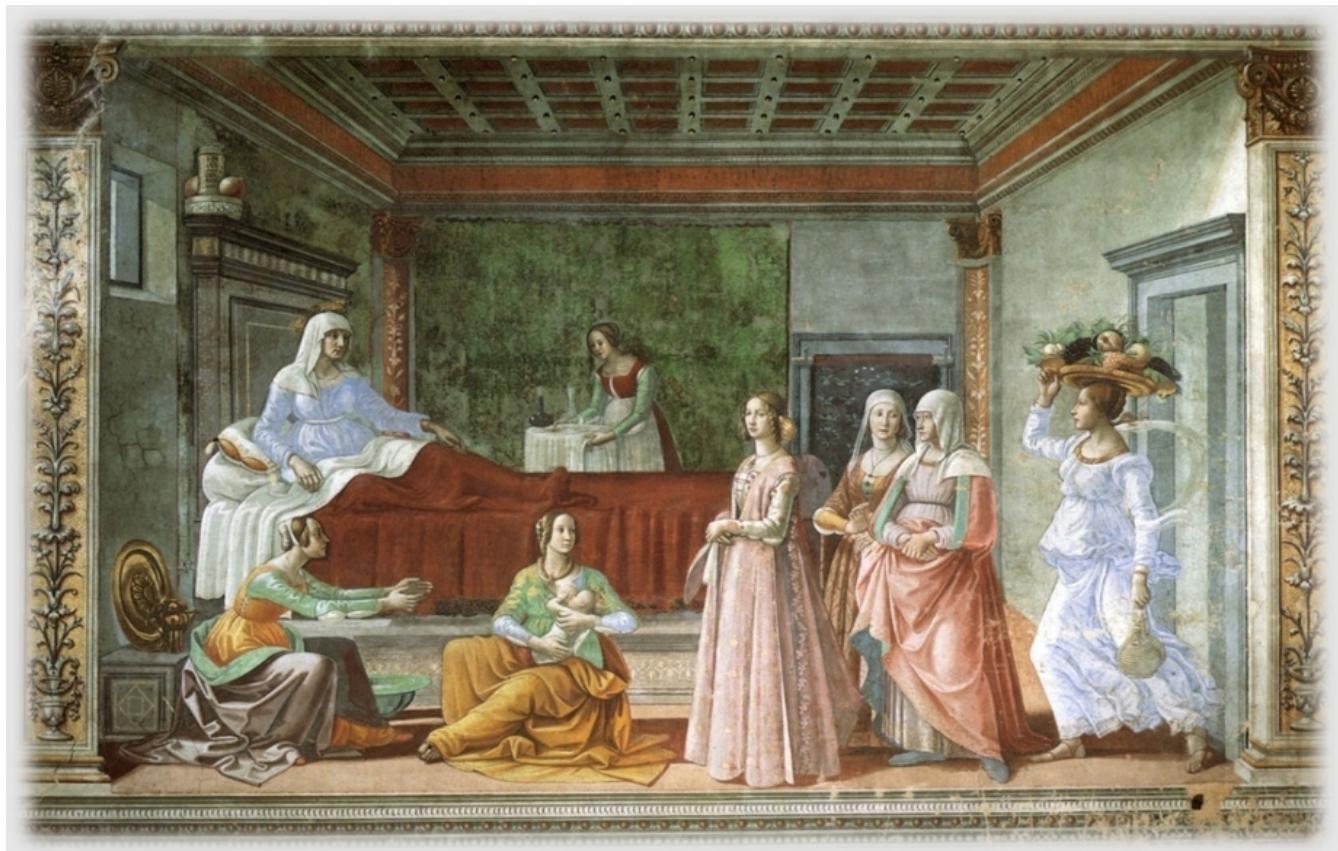


Figura 4. El nacimiento de San Juan el Bautista. Fuente: Ghirlandaio, Domenico. (1486). El nacimiento de San Juan el Bautista [pintura] Basílica de Santa María Novella, Florencia. <https://bit.ly/3Dxj01E>

a Magdalena llorando por Jesús cuando es crucificado; éxtasis y dolor en un solo gesto que se ha repetido a lo largo de la cultura en Occidente (Burucúa, 2022).

He visto gestos expresivos en mis paseos por los bosques de Bumble. He visto el mar y el aire expresados en el cuerpo en movimiento de una ninfa; he visto sus vestidos señalar el dinamismo energético de la figura femenina.

En este fresco de Ghirlandaio vemos a una mujer irrumpir el espacio con un plato lleno de frutas en la cabeza. Esta mujer expresa el movimiento del aire en su vestido; tiene accesorios parecidos a serpientes que cuelgan de sus brazos y espalda. Parece que llega en otro ritmo que interrumpe la escena. Esta mujer camina, además, de derecha a izquierda.

Los agoreros en Roma, al momento de hacer un augurio, consideraban el recorrido de los pájaros de derecha a izquierda como siniestro (Quignard, 2016).

Por eso en el arte escénico lo siniestro entra a escena de derecha a izquierda, como la ninfa que irrumpió el nacimiento de San Juan Bautista, o como el *swipe* que doy con mi pulgar en Bumble.

Cuando abro la aplicación de Bumble debo elegir cuáles mujeres me gustan y cuáles no. A las que me gustan, les doy un *swipe* hacia la derecha, es decir, hacia la diestra. A las que no me gustan, les doy un *swipe* a la izquierda, es decir, hacia la siniestra, en la misma dirección que la mujer que irrumpió el espacio en el cuadro de Ghirlandaio. En algunas ocasiones, ese *swipe* lo doy de manera repentina, y otras veces recorro el perfil de la mujer, esos números que forman pixeles que representan su cuerpo, su personalidad, y decido si quiero que entre en la vereda de mis interacciones virtuales.



Figura 5. Navidad. Fuente: Tintoretto Robusti, Jacobo (1585). **Navidad** [pintura]. Museo Nacional de Bellas Artes, Argentina. <https://www.bellasartes.gob.ar/colección/obra/7821/>

En esta pintura de Tintoretto vemos de nuevo a una mujer irrumpir el espacio del cuadro de derecha a izquierda. Esta mujer tiene el hombro desnudo; su cabello cae en su espalda expresando un movimiento agitado. De nuevo, la ninfa grácil entra de manera intempestiva. Soy un sátiro. Me gusta la gracia y la violencia en el gesto femenino. Me gusta la ninfa que llega a la tierra en una concha de mar, empujada por el viento y envuelta en flores que mueven sus cabellos.



Figura 6. Sin título. Fuente: Ferrari, César Augusto (1917). **Sin título** [fotografía]. Museo Nacional de Bellas Artes, Argentina. <https://bit.ly/3Dw8gvJ>

Hace unas semanas conocí el cuerpo real de una ninfa. El número se convirtió en experiencia. El concepto de la imagen se transformó en carne y sangre latiendo frente a mí. Nos compartimos, la ninfa y yo, fotografías íntimas, nudes. Una fotografía que me comparte lleva la energía de las emociones primitivas de la ninfa repetidas en imágenes a través de las culturas⁴:



Figura 7. Ninfa 1.
Fuente: Anónimo (2021). **Sin título** [fotografía].

Una mañana, decidimos almorzar juntos, la ninfa y yo, el sátiro, en un corrientazo que se atravesó sobre la acera por la que caminábamos en La Candelaria. Ella me contaba la vida del poeta Porfirio Barba Jacob que emigró a la Ciudad de México a principios de siglo. Me susurró al oído un verso que no pude dejar de asociar con mi experiencia en Bumble: «¿En qué grutas de islas misteriosas/arrullaron los números tu sueño?». Las imágenes numéricas que encuentro en Bumble, ordenadas a partir de algoritmos, compuestas por pixeles –imágenes formadas por fórmulas matemáticas– cuya información se almacena en discos

⁴ Esta foto está sobre contrastada y con el rostro cubierto por petición de la ninfa.

duros colocados en bodegas, como peceras de nuestra memoria que mastican y vomitan datos moldeando las escamas de esos peces numéricos que son nuestras imágenes pixeladas. Fue cuando me estaba contando sobre la labor periodística de Barba Jacob que entramos, como dos monstruos perdidos del bosque, en un salón atiborrado de mesas, sillas y palabras. Pedimos, cada quien, un menú del día.

Frente a mí, sentada en otra mesa, estaba una ninfa con quien había hecho *match* en Bumble y habíamos acordado vernos en esos días. Ella no me vio. La ninfa que había llegado conmigo fue al baño; aproveché ese momento para observar de manera discreta a la ninfa desconocida desde mi mesa. Ella no era ya una ninfa; se había convertido en una persona anónima de la ciudad. Ya no me interesaba el movimiento de su cuerpo, la expresión de lo femenino en su figura, en su ropa o en su cabello. Encontré entonces un interés particular por sus manos. Sin embargo, cuando descubrí esos dos ramos de sombras y venas colgando de su cuerpo, llegó la ninfa que me acompañaba y me dispuse a almorzar con ella. Pero me prometí ir a corrientazos desde ese día para observar las manos de las personas que comieran en esas cuevas donde las ninfas apagan sus vestidos de viento y flores para comer.

EL GESTO DE PACIENCIA EN EL CORRIENTAZO

Desde que fui a almorzar con la ninfa he frecuentado corrientazos y he observado los gestos de las manos de quienes comen sus menús del día, sus manos sueltas mientras pasan el bocado. Si no están siendo utilizadas para cortar, clavar o llevar la comida a la boca, las manos, mientras son inútiles, contienen un acumulado de gestos expresivos de la antigüedad. Quizá es la inutilidad de esos gestos lo que los transforma en un espejo de la memoria.

Frente a mí, un hombre habla por celular mientras come. Con una mano sostiene el celular y con la otra toma la cuchara para comer la sopa. Es un hombre negro. Tiene puesta una camisa vieja, pero está cuidada y planchada. Me da la sensación de que su cuello huele a menta. Cuando deja la cuchara en el plato, mientras habla por teléfono, inclina su cabeza con impaciencia, con los ojos mirando hacia arriba, de modo que parece que su rostro expresa un éxtasis de placer o de dolor parecido al rostro de Fuzhu Li. En realidad, lo que hace es respirar para terminar de escuchar a la persona con quien habla por celular.



Figura 8. Manos que rezan. Fuente: Dürero, Alberto (1508). Manos que rezan [dibujo]. Albertina Museum. <https://bit.ly/3ramwJr>

Los gestos de los grabados de Dürero que expongo en este ensayo emergen en las manos y en el rostro de la gente cuando está comiendo. El primero muestra unas manos rezando. Ese gesto que se repite en quienes esperan mientras mastican para comer el próximo bocado, o en quienes frotan sus manos expresando el antojo por la comida, o como un gesto de gratitud o de placer por lo que se está comiendo. En el segundo grabado, Dürero expresa el momento en que el ser humano pierde el miedo a los dioses primitivos, en específico al dios Saturno, y transforma la enfermedad melancólica en un acto de pensamiento. La melancolía deja de ser una amenaza de las fuerzas de la naturaleza para convertirse en una condición del pensar (Warburg, 2017) El gesto de recargar la cabeza en la mano, con la mirada fija al frente, como esperando, me ha recordado el gesto del hombre que después de hablar por teléfono espera la cuenta para pagar su almuerzo.

Ese cliente del corrientazo, cuya cultura ha dominado la enfermedad melancólica y el miedo a los dioses primitivos, y ha transformado la melancolía en un acto de pensamiento nostálgico, es paciente mientras espera la cuenta para pagar su almuerzo. El gesto melancólico no es ya una amenaza de enfermedad ni una condición de pensamiento, sino un gesto de paciencia frente a la necesidad de producir para alimentarse y regresar a la oficina. Ese hombre, como yo, que soy un sátiro, come lo que no cocina, espera la cuenta para pagar con dinero que ganó por su fuerza de trabajo y consume alimentos que vienen de un territorio que no conoce, que alguien



Figura 9. *Melancolía I*. Fuente: Dürer, Alberto (1514). *Melancolía I* [grabado]. Museo de Kunsthalle Karlsruhe, Alemania. <https://bit.ly/3B0tTuZ>

más sembró, cosechó, transportó y cocinó para él⁵. El gesto de la mano que soporta la cabeza no es un gesto melancólico, sino un gesto de paciencia. Quien lo hace

todavía es paciente, pero no padece por miedo ni por enfermedad, sino por la espera a pagar la cuenta para volver a su trabajo.

5 Agamben propone que «a finales del siglo xix la burguesía occidental había perdido ya definitivamente sus gestos» (Agamben, 2001, p. 47). Lo dice por el distanciamiento que da el análisis del gesto cotidiano, a partir de las investigaciones de Gilles de la Tourette y el origen del psicoanálisis. También considera que la pérdida de los gestos de una sociedad llevó al deseo de recuperarlos a través de la representación cinematográfica. Postulo que en el siglo xxi el ciudadano –el rolo o el chilango, en este caso– ha perdido el gesto como fundamento vital de lo cotidiano y lo ha transformado en una acción de producción o de consumo, dependiendo si está en su horario de oficina o en su tiempo de ocio; el gesto urbano que solo produce o consume. Agamben considera, por otro lado, que el gesto tiene la capacidad de hacer visible un medio, por ejemplo, el gesto de caminar, cuando es inútil –cuando quien camina lo hace en círculos durante horas– hace visible el medio del cuerpo, del movimiento corporal para caminar. De este modo, el gesto, al soportar una medialidad, adquiere una dimensión ética (Agamben, 2001). En el contexto de Bumble, esta dimensión ética del gesto que soporta un medio lo relaciona con la medialidad de la imagen numérica, las fórmulas matemáticas que devienen en perfiles de personas que puedan interesarme y, al mismo tiempo, en la imagen numérica como soporte de una autorrepresentación que intenta seducir a otra persona. ¿Qué medios está soportando el gesto de seducir con imágenes a través de redes sociales?

Me pregunto si ese hombre usa alguna red social o usa Bumble y cómo se autorrepresenta en ella. Cuando el hombre sale del corrientazo, abro mi aplicación para ver cuántos match he hecho esa semana y pienso en la ninfa con quien he compartido *nudes*. Le escribo un *whats* a la ninfa para saber si nos vemos por la noche⁶. Al salir del corrientazo, me encuentro al hombre todavía hablando por teléfono. Está lloviendo, así que espero a que escampe para salir. El hombre, que acaba de colgar el teléfono, también espera a que la lluvia le permita volver a su trabajo. Me preguntaba, mientras observaba las gotas de lluvia caer desde el techo a la acera, qué pasaría si yo

6 Si quiere saber qué ha pasado con mi relación con la ninfa le ruego, ya que está frente a un ensayo, y no un ejercicio de ficción, que sea usted quien imagine el final de ese relato. Es su decisión entonces si yo estoy terminando de escribir este ensayo mientras la ninfa duerme a mi lado, o si hemos dejado de hablar porque a ella le gustaba el sadomasoquismo y a mí no, o al revés, o quizás nos hemos vuelto amigos y ahora caminamos por Bogotá y, de vez en cuando, retomamos nuestras relaciones sexoafectivas, o cualquier otro final o desarrollo que usted quiera imaginar para este sátiro y la ninfa.

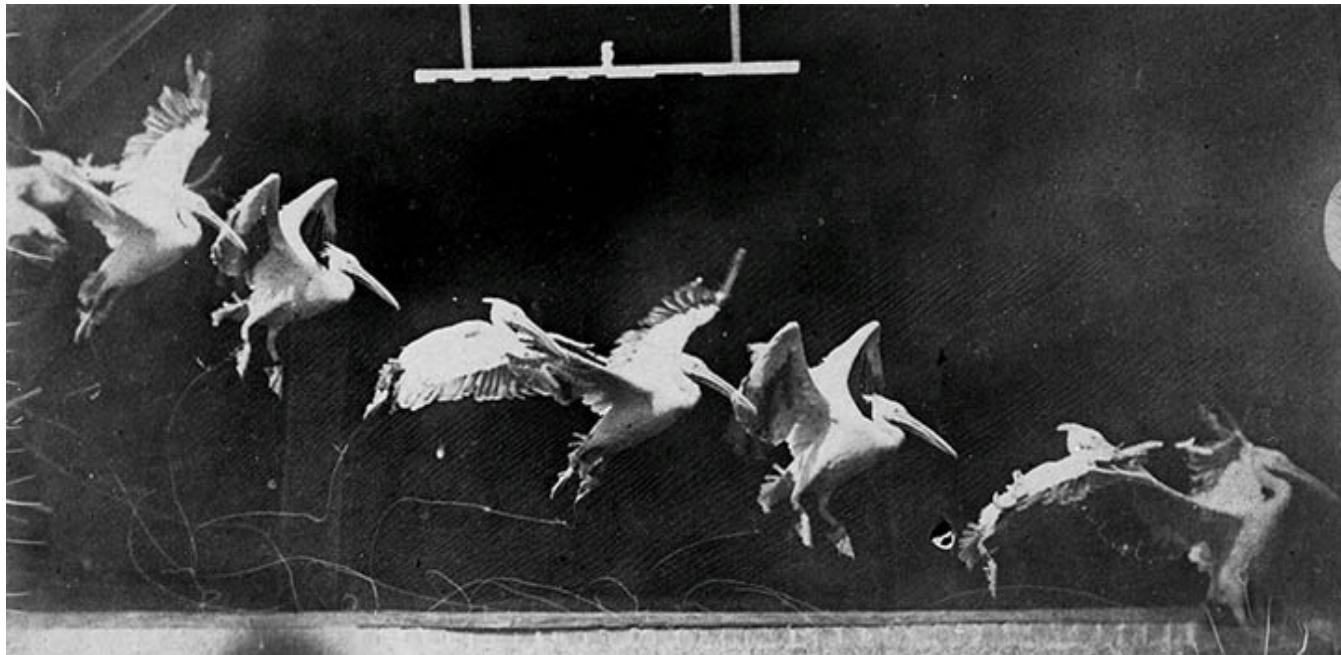


Figura 10. Sin título 67. Fuente: Etienne-Jules, Marey. (1887). Sin título 67 (fotografía). Colección Manuel Álvarez Bravo. <https://fotografica.mx/colecciones/?colección=27>

sedujera a ese hombre. Imaginé que entrábamos a mi casa y que en mi cocina me empezaba a bajar los pantalones mientras me acariciaba los mulsos y los tobillos. Apenas había escampado, me apresuré a darle un papel con mi número y un recado que decía «me pareciste un chico guapo. Siquieres, escríbeme».

HORIZONTES DE FANTASÍA

Explorar el bosque de Bumble y el menú de los corrientazos me hizo pensar en Etienne-Jules Marey y en sus cronofotografías. Jules Marey fue un científico francés que experimentó con la fotografía análoga para hacer un registro del recorrido del tiempo en el espacio a través de una secuencia de fotografías registradas en una misma cinta. Una cronofotografía expresa el intervalo de tiempo de un movimiento a partir de un registro fotográfico. Es uno de los orígenes del cine (Machado, 2000).

Pensaba, mientras le daba *swipe* a algunos perfiles de Bumble, que el tiempo que se registra en las cronofotografías de Jules Marey es contrario a la ausencia de tiempo que existe en la secuencia de fotografías de un perfil de Bumble. Las fotografías que una persona elige para autorrepresentarse en Bumble son una constelación de imágenes que da información sobre lo que uno piensa que es seductor o atractivo para otra persona. Yo, que soy un sátiro, me autorrepresento con tres imágenes. En

la primera expongo una fotografía de mi rostro, que fue tomada en el 2018 y que ya expuse en la primera página de este ensayo; en la segunda, expongo una fotografía del 2019 en un campo de maíz, y en la tercera expongo una fotografía en un viaje que hice al desierto de San Luis Potosí en México en el 2021⁷.

El intervalo de tiempo entre estas fotografías no es visible para quien mira mi perfil en Bumble. Han pasado tres años entre cada fotografía, sin embargo, en la aplicación de Bumble parece que no hay una distancia temporal entre una fotografía y otra. Así como Etienne-Jules Marey representa el tiempo en la cinta de una fotografía, en su registro, en Bumble, las imágenes que se eligen no representan el tiempo, ni el intervalo que existe entre ellas, sino la distancia que hay entre un campo de representación y otro en el cuerpo de una misma persona. En los intervalos de las fotografías de Bumble no se percibe el tiempo, sino el horizonte de fantasía que una persona proyecta en sí misma sobre lo que piensa que otras personas van a encontrar atractivo. Así, en mi caso, muestro una imagen de mi rostro, una imagen en donde

⁷ Para ver estas fotografías, usted debe abrir un perfil en Bumble, poner que está buscando relacionarse con hombres, y esperar a que el algoritmo de la aplicación le muestre mi perfil. Si lo desea, puede poner intereses que tenga en común conmigo como escribir, el teatro, el arte, la jardinería, así como filtrar la edad por la que está interesado, así será más probable que nos encontremos en esas islas del *swipe* previas a las interacciones virtuales en los claros del bosque.

cosecho maíz, y otra imagen en donde estoy viajando. Es en estos horizontes de fantasía en las imágenes de autorrepresentación que se pueden percibir aspectos de la representación de la ninfa en los perfiles de mujeres en Bumble. La imagen de la ninfa que se ha representado en la producción del arte occidental del Renacimiento ha transitado por diversos medios artísticos, y no artísticos, hasta encontrar un océano vasto y dinámico en los perfiles de Bumble. La memoria energética de la gracia y la violencia del gesto de la ninfa sobrevive para conquistar los horizontes de fantasía que una persona proyecta de sí misma para la seducción de otras personas retomando el mar, el viento, el empuje del cuerpo a través de las olas, el movimiento de los vestidos, el cabello y la irrupción continua del cuerpo en espacios donde el eros ha sido consumado, por ejemplo, en el espacio de una *nude* o de una silla.

La imagen numérica que veo en mi celular, seleccionada por un algoritmo que conoce mis gustos personales, es un horizonte de fantasía. En Bumble, las imágenes numéricas son horizontes de fantasía que aparecen en mi celular por una relación entre las formas en que se autorrepresenta una mujer, la acumulación de perfiles a los que les doy *swipe* y la información de mis gustos personales descritos en mi perfil. La información de estas tres variables, entre muchas otras, que el algoritmo conoce y utiliza como un servicio para mí, es un capital que se vende como información de mercado. La imagen numérica como horizonte de fantasía es también un producto.

Esa tarde, después de darle al hombre mi número, me vi de nuevo con la ninfa en mi casa. Hicimos el amor. Estábamos en el intento de seguir la práctica del tantra. Para nuestros encuentros, esta práctica consistía en estar presentes y en aprender a respirar en armonía con el otro cuerpo y con la energía que se estaba creando entre ambos. Recuerdo que, al finalizar, ella tomó el condón y lo amarró antes de tirarlo al escusado. Cuando entró al baño, aproveché para mirar mi celular y vi que el hombre me había escrito. Me invitaba a almorzar, al día siguiente, en el mismo corrientazo donde nos habíamos conocido. Le dije que sí. Esa noche dormí con la ninfa y soñé que nadábamos, ella y yo, sobre unas olas que incendiaban con su espuma a siete lagartijas con ojos de garza y bastones.

Al día siguiente, después de un tinto y una arepa con la ninfa, volví a mi casa para bañarme y encontrarme con el hombre en el corrientazo. Cuando entré, vi que el hombre estaba acompañado de una mujer que traía puesto un vestido de flores. Me senté y pedí un menú del día. No sabía cómo empezar la conversación. No sabía quién era ella ni qué estaba haciendo con nosotros en el corrientazo. Poco a poco comprendí que me estaban invitando a hacer un trío. La mujer tenía los hombros descubiertos. Llevaba

en la cabeza una canasta con frutas y empezaba a brotar del cuello de su vestido una serpiente que se enredaba en su espalda y bajaba hasta mezclarse con sus tobillos. Me di cuenta de que la mujer llevaba en su bolsillo un libro de Jorge Luis Borges. Alcancé a mirar el título del cuento en donde estaba el separador del libro; recuerdo algo parecido a *Orbis Tertius*. Escuché una voz. Era el mesero que venía con mi trucha y mi ensalada. Me preguntó si prefería el jugo con azúcar o sin azúcar. Empezamos a comer. Yo les dije que estaba interesado en el trío, pero que me dieran unos días para hablar con la ninfa que había conocido, pues teníamos el acuerdo de contarnos si veíamos a otras personas para cuidar la energía sexual de nuestra relación.

Antes de mi encuentro con Camilo y Juliana, estuve pensando en este ensayo y en el proceso por el cual había decidido escribir sobre la autorrepresentación en Bumble de mujeres a partir de los gestos de la ninfa. Además de un sátiro, soy un hombre. ¿Por qué escribir sobre la manera en que se autorrepresentan las mujeres en una red social? ¿Por qué no escribo sobre qué gestos atraviesan mis propias imágenes de autorrepresentación como hombre?⁸ Los horizontes de fantasía que represento en las imágenes que he elegido para mostrarme en Bumble

⁸ El trabajo de Paul B. Preciado sobre el cuerpo como una somateca me ha permitido pensar mi cuerpo y mi masculinidad desde un lugar crítico, y formular prácticas de emancipación y resistencia frente a las narrativas que me fueron impuestas como hombre cisgénero y heteronormado. La somateca «podría describirse como el efecto de una multiplicidad de técnicas de poder y de representación que mantienen entre sí diferentes tipos de relaciones (tanto conflictivas como simbióticas), propiciando la creación de una ficción política que posee una curiosa doble cualidad: la de estar viva y la de ser un lugar de subjetivación» (Preciado, 2013) La somateca concibe al cuerpo como un archivo político vivo. La relación que tengo con otras personas en mis redes sociales y en mis encuentros sexoaffectivos está atravesada por un estudio crítico de mi cuerpo y las narrativas que lo atraviesan, y de las maneras en las que puedo resistir y ser consciente de los discursos de poder que han definido las prácticas de mi cuerpo, mi pensamiento y mis procesos de escritura. Escribo sobre la autorrepresentación de las mujeres en Bumble a partir de un estudio de la figura de la ninfa porque me interesa investigar el intercambio cultural entre expresiones artísticas y no artísticas a partir de las influencias de las emociones antiguas expresadas en medios digitales, y en cómo dicha expresión se repite en aplicaciones como Bumble. Lo hago desde una perspectiva crítica, siendo consciente de que escribo sobre la forma en que se autorrepresentan las mujeres en Bumble, a través de un estudio de pinturas hechas en su mayoría por hombres. Aquí hay un planteamiento crítico frente a mi propio trabajo; lo que puedo decir al respecto es que actualmente llevo a cabo prácticas de emancipación sobre los discursos hegemónicos que han permeado en mi forma de asumirme como hombre y con mi cuerpo. Desde estas prácticas emancipatorias escribo y pienso la autorrepresentación de las mujeres en Bumble, a partir de la figura de la ninfa –siendo consciente de que esta figura, en su mayoría, ha sido construida desde la mirada del hombre–, y sobre mi propia autorrepresentación en Bumble y los horizontes de fantasía que repito en esta autorrepresentación.

—mi rostro de perfil, yo sembrando maíz, yo de viaje en el desierto— están atravesadas por narrativas que definen la identidad de lo masculino, lo atractivo en un hombre, lo que pienso que va a ser interesante para las mujeres que vean mi perfil. Quizá estoy representando la figura de un héroe como Odiseo, o de un príncipe o un rey, quizá la foto en que siembro maíz sea una alegoría que representa mi capacidad para ser fértil. Parece que, a través de mis fotos, quiero decir «yo soy el hombre con barba que viaja y siembra, que es fuerte, pero confiable»⁹. ¿En qué expresiones culturales resuenan las imágenes con las que me autorrepresento en Bumble? Si las mujeres repiten los gestos de la ninfa en sus formas de autorrepresentación, ¿qué gestos repetimos los hombres para parecer atractivos en nuestras redes sociales? ¿Qué gestos definen nuestros horizontes de fantasía?¹⁰.

Al momento de escribir esta última frase sonó la alarma de mi celular. Era tiempo de bañarme para ir a casa de Camilo y tener mi encuentro con Juliana y con él. La ninfa, con quien había ido a almorzar en La Candelaria estaba tranquila de que yo tuviera esta experiencia, pero me había dicho que no quería participar en encuentros de ese tipo. Antes de salir de casa revisé mi perfil de Bumble para ver las imágenes que había elegido y noté un detalle que me hizo pensar en los horizontes de fantasía que guian la construcción de mi perfil virtual: había exagerado mi estatura en la información básica; yo mido 188 cm de altura, pero en mi perfil puse que media 190 cm. Me quedé pensando en esto mientras viajaba en el Transmilenio rumbo a Teusaquillo. Cuando bajé de la estación, pensé en editar la información de mi perfil para poner mi altura correcta, pero decidí dejarla en 190 cm y cerré la aplicación para dirigirme rumbo a casa de Camilo.

Cuando llegué, me recibió Juliana con una arepa en la mano y un plato con lentejas. Estaban cenando. Las acompañé a cenar y les platicué sobre este trabajo. Les

9 Un amigo me dijo una vez que era notorio, por experiencia propia, que las mujeres hacían *match* con mayor frecuencia con hombres que mostraban una foto con su perro. Me pregunto qué horizonte de fantasía expresa la autorrepresentación de un hombre con un perro. Quizá la confianza, la imagen de un padre de familia, el cuidar de alguien más.

10 Después de escribir esta frase modifiqué mi perfil de Bumble para que me aparezcan perfiles de hombres. Estudiaré los gestos masculinos de autorrepresentación en Bumble para descubrir en qué imágenes y expresiones culturales se sostienen nuestros gestos, y cómo se representan los horizontes de fantasía que atraen a las ninfas a nuestros bosques repletos de espuma y semillas. Será en otro ensayo que escriba sobre lo que descubra de nuestra autorrepresentación y de los horizontes de fantasía que estamos creando con nuestras imágenes y, quizás, sobre la experiencia con algún horizonte de fantasía que se vuelva un cuerpo frente al mío, masculino, con el cual compartir de nuevo el aire de nuestros labios enmarcados en gestos de cariño y erotismo.

pareció chistoso que yo estuviera haciendo un diario de mis encuentros eróticos, e incluso me dijeron que si quería podía tomarme una *selfi* para el ensayo. Les dije que la *selfi* no era necesaria, pues estaba jugando con la verdad y la mentira en el texto, y quería dejar abierta la posibilidad de imaginar si mi encuentro era real o si lo estaba inventando. Estuvieron de acuerdo y no insistieron más. Poco a poco fuimos yendo de un encuentro para cenar a un encuentro erótico que se fue decantando a través de bajar la iluminación de la casa, cambiar la música y empezar a acariciar nuestros cuerpos. No tomamos ni una gota de alcohol en toda la noche ni tampoco consumimos ninguna droga. Queríamos probar hacer el amor entre tres personas desde la conciencia, sin la necesidad de perder la inhibición con otras sustancias que no fueran nuestra palabra, nuestro pensamiento y nuestro cuerpo. Esa noche dormimos Camilo, Juliana y yo, como tres ramas que se mezclan en la espuma del mar.

REFERENCIAS

- AGAMBEN, G. (2000). *Medios sin fin*. Pretextos.
- BÁEZ, L. (2012). *El atlas de imágenes mnemosyne, un viaje a las fuentes*.
- BERNABÉ, A. (1978). *Himnos homéricos*. La Batramiomaquia. Gredos.
- BOTTICELLI, S. (1485). *El nacimiento de Venus* [pintura]. Galería Degli Uffizzi. <https://bit.ly/3xTkYr4>
- BURUCÚA, J. E. (2003). *Historia, arte cultura, de Aby Warburg a Carlo Ginzburg*. Fondo de Cultura Económica.
- BURUCÚA, J. E. (2019). *Ninfas, serpientes, constelaciones, la teoría artística de Aby Warburg*. <https://bit.ly/3Dvzeig>
- CRUZ Juárez, H. (2018). *El sátiro*. Bumble app, perfil de usuario.
- DURERO, A. (1508). *Manos que rezan* [dibujo]. Albertina Museum. <https://bit.ly/3ramwJr>
- DURERO, A. (1514). *Melancolía I* [Grabado]. Museo de Kunsthalle Karlsruhe, Alemania. <https://bit.ly/3B0tTuZ>
- ETIENNE-JULES, M. (1887). Sin título 67. (Fotografía). Colección Manuel Álvarez Bravo. <https://fotografica.mx/colecciones/?colección=27>
- FERRARI, C. A. (1917). Sin título [fotografía]. Museo Nacional de Bellas Artes, Argentina. <https://bit.ly/3DW8gvJ>

GHIRLANDAIO, D. (1486). *El nacimiento de San Juan el Bautista* [pintura]. Basílica de Santa María Novella, Florencia. <https://bit.ly/3Dxj01E>

KILPATRICK, K. (2021). *Bumble CEO, Whitney Wolfe Herd, Gives 'Burnt out' Staff a week of*. <https://bit.ly/3UkxD9x>

MACHADO, A. (2000). *El Paisaje mediático, sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Libros del Rojas.

PRECIADO, P. B. (2013). Resumen de seminario «Cuerpo impropio. Guía de modelos somatopolíticos y de sus posibles usos desviados». <https://bit.ly/3dIywKx>

QUIGNARD, P. (2016). *La imagen que nos falta*. Serieve.

TINTORETTO Robusti, J. (1585). *Navidad* [pintura]. Museo Nacional de Bellas Artes, Argentina. <https://www.bellasartes.gob.ar/coleccion/obra/7821/>

WARBURG, A. (2017). *El Renacimiento del paganismo, aportaciones a la historia cultural del Renacimiento europeo*. Alianza.

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.
Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (cc BY 4.0).



EN	Desired Self-Narratives of Young, Educated Chinese Women – Insights From Valued Products and Services
ES	Autonarrativas deseadas de jóvenes chinas universitarias – Percepciones basadas en productos y servicios valorados
ITA	Autorappresentazioni desiderate da giovani cinesi universitarie – Percezioni basate su prodotti e servizi valorizzati
FRA	Auto récits désirés de jeunes universitaires chinoises - perceptions basées sur des produits et services valorisés.
POR	Autonarrativas desejadas de jovens chinesas universitárias – Percepções baseadas em produtos e serviços valorizados

Yuran Ren & Patrick W. Jordan

Desired Self-Narratives of Young, Educated Chinese Women – Insights From Valued Products and Services

Recibido: 26/09/2022; Aceptado: 2/12/2022; Publicado en línea: 30/12/2022.
<https://doi.org/10.15446/actio.v6n2.106886>



YURAN REN

Brunel University London
Correo electrónico:
2028692@alumni.brunel.ac.uk
ID 0000-0002-2305-0858



PATRICK W. JORDAN

Middlesex University London
Correo electrónico:
p.jordan@mdx.ac.uk

ID 0000-0001-8133-1757

ABSTRACT (ENG)

This paper reports three studies – autoethnographic, ethnographic and survey-based – investigating the desired self-narratives of young, university educated Chinese women. The outcomes suggest that this generation of women are very self-focussed, emphasising self-care and self-growth. They are ambitious and individualistic, very different from their parents' generation. The role of products and services in understanding and supporting this cohort's desired narratives is discussed.

Keywords: Narrative, Young Chinese Women, Well-being, Autoethnography, Jung's archetypes, Products and services

RESUMEN (ES)

Este artículo informa sobre tres estudios – autoetnográfico, etnográfico y basado en estudios – en los que se investiga la autonarrativa de jóvenes chinas universitarias. Los resultados sugieren que, en esta generación, las mujeres son muy centradas en sí mismas, y hacen énfasis en el autocuidado y el autodesarrollo. Son ambiciosas e individualistas, muy diferentes a las de la generación de sus padres. Se discute el papel que desempeñan los productos y servicios en la comprensión y apoyo de las narrativas deseadas de este grupo de estudio.

PALABRAS CLAVE: narrativa, jóvenes chinas, bienestar, autoetnografía, arquetipos jungianos, productos y servicios

RIASSUNTI (ITA)

Questo articolo informa su tre studi – autoetnografico, etnografico e basato su altri sudi – nei quali si esamina l'auto-narrativa di giovani cinesi universitarie. I risultati suggeriscono che nella presente generazione le donne sono centrate su sé stesse e privilegiano la propria cura e il proprio sviluppo. Sono ambiziose e individualiste, in modo molto diverso dalla generazione dei loro genitori.

Si discute il ruolo che svolgono i prodotti e i servizi nella comprensione e nell'appoggio delle narrative desiderate da parte del gruppo studiato.

PAROLE CHIAVI: narrativa; giovani cinesi; benessere; auto-ethnografia; archetipi junghiani; prodotti e servizi

RÉSUMÉ (FRA)

Cet article porte sur trois études - auto-ethnographique, ethnographique et basée sur des études - qui s'intéressent à l'auto récit de jeunes universitaires chinoises. Les résultats suggèrent que dans cette génération les femmes sont très centrées sur elle-même, et accordent beaucoup d'importance aux soins et au développement personnels. Elles sont ambitieuses et individualistes, très différentes de celles de la génération de leurs parents. On discute du rôle que jouent les produits et services dans la compréhension et l'appui des récits désirés de ce groupe étudié.

MOTS-CLÉS : Récit, jeunes chinoises, bien-être, auto-ethnographie, archétype jungien, produits et services.

RESUMO (POR)

Este artigo relata três estudos - autoetnográfico, etnográfico e baseado em estudos - nos quais é analisada a autonarrativa de jovens chinesas universitárias. Os resultados sugerem que, nesta geração, as mulheres são muito centradas em si mesmas e fazem ênfase no autocuidado e no autodesenvolvimento. São ambiciosas e individualistas, muito diferentes as da geração dos seus pais. É discutido o papel dos produtos e serviços na compreensão e no apoio das narrativas desejadas deste grupo de estudo.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativa, jovens chinesas, bem-estar, autoetnografia, arquétipos jungianos, produtos e serviços

Stories are closed, whereas narratives are dynamic and open-ended – new stories feed into them to bolster or perhaps undermine them.

In this case, for example the story I was invited to give a presentation at the company's annual meeting, would bolster the narrative "I am successful in my career", whereas the story I got fired because I lost a key account would undermine it.

The extent to which a self-narrative contributes to a person's wellbeing will depend on how positive it is and the extent to which it is important to them (Jordan, Bardill, Herd and Grimaldi, 2017). If having a successful career was important to this person, then keeping this narrative strong would likely be very important to their wellbeing. Stories that bolstered it would contribute to their happiness and stories that undermined it might cause them distress.

On the other hand, if the narrative was not that important to them then stories that contributed to it or detracted from it might have little effect on their wellbeing. It might be, for example, that although they want to do well in their career, family life and narratives around that are more important to them.

INTRODUCCIÓN

NARRATIVE AND WELLBEING

A growing body of psychological research indicates that people's wellbeing is deeply influenced by the extent to which their narratives about themselves reflect their values and aspirations (e.g., Bruner, 1990, 2009; McAdams, 1993, 2001, 2003, 2013; Randall 2015). Robust, positive self-narratives are central to giving life meaning (Morgan, 2000; Brown and Augusta-Scott, 2007). A meaningful life brings associated benefits such as happiness, resilience, perseverance and reduced anxiety (McNamara, 2000; van den Poel and Hermans, 2019; Bauer et al., 2008; Dunlop, Guo and McAdams, 2016).

NARRATIVES

In narrative psychology, narratives are described as 'systems of stories' (McAdams, 2001). They derive from stories, with several stories contributing to a particular narrative.

For example, the following stories might contribute to the narrative "I am successful in my career".

- How I won the award for employee of the year
- When I became the youngest person in the company to be appointed director
- How I increased my company's profits through innovative savings
- The time when a colleague said he admired me more than anyone else in the company
- The time I was headhunted by a top international firm

PRODUCTS AND NARRATIVES

The autoethnography and ethnography parts of the research reported in this paper involved selecting and describing products that the participants owned and used and which they felt significantly contributed to the quality of their lives. While previous research shows that materialism tends not to improve wellbeing, it also suggests that most people will have some genuinely life-enhancing products. Understanding the benefits that these products bring to their owners and the stories associated with them can enable an understanding of their owners' values and desired narratives (e.g., Grimaldi, 2012, 2014, 2018; Lichaw, 2016; Lupton, 2017; Jordan, Bardill, Herd and Grimaldi, 2017, 2020, 2021; Kim, Srinivasan and Zhou, 2019; Jordan, Gupta, Bardill, Herd and Grimaldi, 2021). By studying them, we may also learn something of the properties of these products that deliver the narrative benefits.

JUNG'S ARCHETYPES

Within the disciplines of narrative psychology, branding, and design, Jung's archetypes have been used as a way of segmenting people's desired self-narratives. Jung

claimed that these archetypes are universal – that they represent sets of narratives that occur in all societies. The 12 archetypes are summarised in Table 1 below.

Which archetype a particular narrative fits will depend on both its content and its tone (Jordan, Gupta, Bardill, Herd and Grimaldi, 2021). For example, a narrative built from stories of adventure might fit into the Hero or the Explorer archetype, based on the content of the story (e.g. climbing a challenging mountain). However, the tone that it is told in could give it other associations.

For example, if the story is told in a way that highlights things that went wrong and is told in a humorous way, it might fit with the Jester archetype, if the focus of the story is the camaraderie of the climbers, then it might fit with Everyman.

Looking at the narratives given in the example in section "Narratives", it appears that these would fit the Ruler narrative, but, again, this would depend on the way that the stories are told. For example, if the teller emphasised the role of their intelligence and wisdom in

Table 1. Jungian Archetypes Source: adapted from Mark and Pearson (2001).

Archetype	Goal	Strategy	Approach	Descriptors
Innocent	Safety and happiness	Doing things in the right way	Life is simple, simplicity is elegant	Optimistic, Honest, Humble
Sage	Truth and wisdom	Seek information and reflect	The truth will set you free	Knowledgeable, Assured, Guiding
Explorer	Authenticity	Exploring the world and exploring new things	Don't fence me in	Exciting, Fearless, Daring
Outlaw	Disrupt and shock	Challenge what is wrong in society	Rules are made to be broken	Disruptive, Rebellious, Combative
Magician	Make dreams come true	Develop vision and live it	It can happen	Mystical, Informed, Reassuring
Hero	Courage and mastery	Develop strength and competence	Where there's a will there's a way	Honest, Candid, Brave
Lover	Intimacy and sensual pleasure	Become more attractive in every way	I only have eyes for you	Sensual, Empathic, Soothing
Jester	Have fun and lighten the world	Play, joke and be funny	If I can't dance I'm not part of it	Fun-loving, Playful, Optimistic
Everyperson	Belong and fit in	Develop ordinary values and common touch	You're just like me, I'm just like you	Friendly, Humble, Authentic
Caregiver	Help and protect others	Do things for others	Love your neighbour as yourself	Caring, Warm, Reassuring
Ruler	Success and prosperity	Take responsibility and exert leadership	Power isn't everything, it's the only thing	Commanding, Refined, Articulate
Creator	Innovation and creativity	Use imagination, skill and creativity	If it can be imagined it can be created	Inspirational, Daring, Provocative

their success, then this might fit the Sage narrative. If they emphasised their innovation and forward-thinking then maybe the Creator.

The archetypes were used as a narrative segmentation framework in the studies reported in this paper.

YOUNG CHINESE WOMEN

While characteristics of the individual may influence values and desired self-narratives, these may also be socially and culturally mediated. This study focuses on young, university-educated, Chinese women, a group for whom circumstances and expectations have changed markedly in recent years, particularly due to the one-child policy implemented between 1980 and 2015 and the nation's rapid economic expansion.

There is evidence that both of these factors have had a greater effect on the upbringing of girls than of boys (Fong, 2002; Tsui and Rich, 2002; Attane, 2012; Lin, 2018), especially those born into middle-class families where higher-education and a professional career are aspired to. Before the policy, parents may have hoped for their son to have a great career and for their daughter to make a good marriage and be a good mother. But with only one child, a daughter might have both sets of expectations on her – to have the great career and the family. Those same critiques also suggest that having both sets of expectations may be too much to deal with and that increasingly Chinese women are choosing career over family. Statistics seem to bear this out. Despite the one-child policy being abolished, the birth-rate has continued to fall (Gan, January 17, 2022). Chinese women are marrying later and having kids later, if at all (Li, 2022).

These critiques and the accompanying research enable a good understanding of the opportunities and pressures associated with this cohort. The research reported in this paper aims to compliment this, by understanding internalised narratives within this group and the relationship between external circumstances and inner hopes, fears and desires.

AIMS OF THE RESEARCH

The research was designed to investigate the desired self-narratives of young, university-educated Chinese women.

It addressed the following research questions:

- What self-narratives do they aspire to?
- How are these enabled by the products and services they most value?

METHODOLOGY

APPROACH

A mixed qualitative and quantitative approach was taken, employing autoethnography, ethnography and a survey.

AUTOETHNOGRAPHIC STUDY

Autoethnography involves a participant using self-analysis and self-reflection to generate insights about themselves. It is an approach commonly used in narrative psychology (Folkenflik, 1993; Anderson, 2006; Randall, 2015). Usually – as is the case here – further investigation will look at the extent to which these insights apply to a wider cohort of which the participant is a member (Ellis 2004; Holman-Jones, Adams and Ellis, 2013; Hughes and Pennington, 2017) – in this case young, university-educated, Chinese women.

With this method, the participant and the researcher are the same person. This affords them the opportunity to critique the outcomes of a study both as a professional researcher and as an individual – to what extent do the outcomes of the analysis reflect their personal view of who they are (Allen-Collinson, 2012).

The autoethnographic study involved the first author – who as twenty-five-year-old, university-educated, Chinese woman fitted the profile of the population being researched – selecting ten products or services that she judged as significantly enhancing her life and assessing the self-narratives associated with each (this approach was based on that of Jordan, Gupta, Bardill, Herd and Grimaldi, 2021). These narratives were then cross-referenced to identify the self-narratives that were most important to her identity and wellbeing. Unlike the other participants in the study, who all reside in China, the first author resides in the UK.

ETHNOGRAPHIC STUDY

This was similar in design to the autoethnographic study, with participants selecting life-enhancing products or services, discussing narratives associated

with them and these being cross-referenced to identify important self-narratives. They selected five products or services each (it was felt that to ask for ten, as in the autoethnographic study might, have been asking for too great a time commitment, making it harder to recruit). Four university-educated Chinese women aged between 21 and 25 participated. They had volunteered to participate in the research in response to a recruitment email and were not paid for their participation. As with the autoethnographic study, they were briefed to select products or services that they currently owned and/or used that they found significantly life enhancing and explain why they found them so. It was explained that we were interested in what they felt the product said about themselves and how they saw themselves.

SURVEY

This involved asking respondents to anonymously complete a questionnaire, from which their affinity with each of Jung's archetypes was assessed.

The questionnaire contained 48 items, four for each of the archetypes. These items are listed in Table 2. Each item was preceded by the statement, "It is important

to me to..." Respondents marked a scale indicating the degree to which they agreed or disagreed with each statement. The choices were: "strongly disagree", "disagree", "neither agree nor disagree", "agree", "strongly agree". One hundred and twelve young Chinese women completed the questionnaire. All had university degrees, were in employment and were resident in China. They were aged from 20 to 25.

In analysing the questionnaire, only the number of participants who had strongly agreed with each item was tallied. It was considered that this was the most salient indicator of something that was important to them. This meant that for each participant an archetype could score between 0 and 4.

RESULTS

AUTOETHNOGRAPHY STUDY

Here (Table 3) are the product descriptions and analyses in the first author's own words, which are written in italics.

Table 2. Survey items used in quantitative study

Archetype	It is important to me to...			
Innocent	Keep to the rules	Look after my wellbeing	Be humble	See the best in others
Explorer	Be free	Explore the world	Experience new things	Be open-minded
Sage	Use my intelligence	Always be learning	Think analytically	Develop wisdom
Lover	Be attractive to others	Have romance in my life	Have a fulfilling sex life	Have a happy relationship
Ruler	Be well organized	Have status	Have authority	Show leadership
Jester	Make people laugh	Have fun	Have a light-hearted approach to life	Enjoy every moment
Carer	Take care of others	Put others needs before my own	Show empathy toward others	Help people
Hero	Show courage	Protect the weakest in society	Overcome challenges	Perform at my best
Outlaw	Challenge authority	Be different from others	Break rules if necessary	Challenge convention
Magician	Amaze others	Have spiritual experiences	See opportunity in chaos	Make people's dreams come true
Everyperson	Fit in with others	Feel that I am part of a group	Live an ordinary life	Be down-to-earth
Creator	Create things of enduring value	Be creative	Be imaginative	Develop skills

Table 3. Ten products selected and described by first author

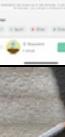
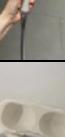
	iPhone 12. I bought this after the screen of my iPhone X broke. I am a loyal fan of Apple and am used to the iOS system. I am not willing to reduce my work efficiency in order to learn new operating methods.
	Philips HX9924 Electric Toothbrush. I regard having an electric toothbrush as essential, and I bought Philips as it is a trusted brand. The toothbrush has many features and can be charged in a glass, which I enjoy as it makes me feel scientific and technological.
	Nikon Z6 Camera. I have always enjoyed taking pictures, and this is a top-quality camera. I bought it in college. I didn't want to ask my parents for money, so I got a part-time job and saved for it - that makes it more special for me.
	IKEA Blomdorft Scented Candles. I fell in love with this after smelling it in IKEA and am still using it today. It reminds me of the days when I lived with my grandmother as a child. Burning it while I study helps me to be more focussed.
	Dyson HD03 Hairdryer. My hair is prone to damage, and this product was promoted as something that can dry hair without harming it. I like the quality feel of the product. Improving my image makes me feel happy.
	MacBook Pro Laptop. I couldn't stand the slowness of my previous computer, and the MacBook has greatly improved my work efficiency and reduced my stress. I think of it as a friend that helps me in my life and study.
	Forest App. This helps me keep focused on my work by limiting the amount of time I spend on my smartphone. I was having trouble being self-disciplined in the lockdown, and this helped me focus.
	Prismacolor Pencil. I draw to relax when I am under pressure. I love stationery, and the Prismacolor pencil is the smoothest I have ever used. Using effective, high-quality products make me happy.
	Morning Rain Showerhead. Chinese people assume that the water in the UK is impure. This showerhead filters the water and also gives a peach aroma. It gives me a sense of security.
	Air Pods Earphones. The most useful function of these is noise cancellation, giving me my own space in a noisy environment. They help keep me calm and focussed.

Table 4. Archetypes and narratives associated with first author's selected products

Product	Archetype	Narratives
iPhone 12	Hero	Being competent and performing at my best
	Innocent	Taking care of my wellbeing
Philips HX9924 Electric Toothbrush	Sage	Having the intellectual curiosity be interested in the technical sophistication of the product
	Creator	Enjoying the creative process of photography
Nikon Z6 Camera	Hero	Facing and the financial challenge myself to afford the camera
	Innocent	Look after my wellbeing and remembering how loved I am
Dyson HDO3 Hairdryer	Innocent	Looking after myself
	Lover	Looking attractive
MacBook Pro Laptop	Hero	Being more efficient and working well
Forest App.	Hero	Being focussed and performing at my best
	Innocent	Relaxing is part of self-care
Prismacolor Pencil	Creator	Enjoying the creative process
	Ruler	Enjoying having the best quality things
Morning Rain Showerhead	Innocent	Looking after my wellbeing
Air Pods Earphones	Innocent	Being calm is self-care
	Hero	Being focussed helps me perform very well

Here (Table 4) are the self-narratives and archetypes that I associate with each product.

My Emergent Narratives

The two self-narratives that emerged most strongly were:

“I look after my wellbeing.” (Associated with the Innocent archetype)

This refers to my physical and mental health, both of which are essential to my quality of life. On the physical side it includes keeping my teeth and hair healthy and bathing in pure water. Mentally it includes the relaxation from the candle and from drawing, the calming bubble provide by the earphones and the cathartic effects of drawing.

Associated products: electric toothbrush, candles, hairdryer, laptop, pencil, shower, earphones

“I perform at my best.” (Associated with the Hero archetype)

I want to use my time as effectively as possible and do things to a high standard. This means using my time efficiently – using a laptop and phone with a familiar and usable operating system is part of this. They are also products that perform very effectively, as are the camera and the pencil. Meanwhile the earphones and the app both help me to focus on what I am doing by minimising distractions.

Associated products: phone, camera, laptop, app, pencil, earphones

Three other themes also emerged. They are summarised here with the associated products.

“I am determined and independent” (associated with the Ruler archetype)– evident in my getting a job to pay for the camera myself.

“I am loved” (associated with the Innocent archetype)
– this emerges from the candles reminding me of my time with my grandmother.

“I look attractive” (associated with the Lover archetype)– the hairdryer enabling me to look good.

“I am intellectually curious” (associated with the Sage archetype) – taking an interest in the technology associated with the electric toothbrush.

ETHNOGRAPHIC STUDY

The tables below contain the product selections and descriptions – in their own words (in italics) – of the participants in the ethnography study. The narrative analysis was carried out by the authors, including

the archetypes most strongly associated with each product narrative. The names of the participants have been changed to preserve anonymity, but the age and occupation data is correct.

DAXI

Daxi is a 21-year-old advertising student.

Daxi's Emergent Narratives

Narrative: “I look after my wellbeing.” (Innocent)

Three of the products she discusses are about physical wellbeing: her appearance, health and pain relief. The other two contribute to her psychological wellbeing – reducing anxiety through being orderly and being reminded of her mother's love for her.

Associated products: comb, beanbag, sports bottle, storage rack, camera

Table 5. Daxi's selected products and descriptions

	Tangle Teezer Comb. “My hair has become unruly after many perms and dyes. This sorts it out. I find the feel of the comb on my scalp soothing.” (Innocent, Ruler)
	MUJI Beanbag. “I often work in a chair, which makes my waist uncomfortable. This beanbag is very comfortable. Whenever I sit in it, I have a sense of security.” (Innocent, Ruler)
	Jan Home Sports Bottle. “This bottle has a capacity of 2000ml, so I have plenty of water for the gym. It brings me a sense of security and enables a healthy life.” (Innocent, Ruler)
	Polaroid Camera. “This camera is of great significance to me. It was a birthday gift from my mother and carries her love for me. It has recorded many happy moments in my life and having a paper photo is a joy.” (Innocent)
	IKÉA Storage Rack. “The rack saves space and makes my life more orderly. It helps me to find things quickly.” (Ruler)

Narrative: "I am in control." (Ruler)

In four of her descriptions, she mentions that the products are helping her to take control of situations - getting the tangles out of her hair, helping relieve her back problems, ensuring she doesn't run out of water at the gym, making sure she knows where her things are.

Associated products: comb, beanbag, sports bottle, storage rack

MIAO

Miao is a 25-year-old accountant.

Miao's Emergent Narratives**Narrative: "I am in control." (Ruler)**

Two of her product descriptions mentioned this - the foundation that made her feel powerful and confident at work and the efficient storage system that made her more efficient.

Associated products: storage rack, foundation

Table 6. Miao's selected products and descriptions

	Starbucks Coffee Cup. "I can't imagine my life without coffee. When I first saw this Starbucks coffee cup, I was attracted by it. It is a glazed ceramic coffee cup with a metal texture. Every time I drink coffee with it, I feel like I am sitting in a luxury Cafe drinking an expensive cup of coffee." (Ruler)
	IKEA Kvissle Storage Rack. "My life must be orderly because disorder usually brings me negative emotions. I chose this storage box because each layer of it is durable and can keep my items in a straight line." (Ruler)
	Nars Liquid Foundation. "My image is very important to me. Using this foundation liquid makes me feel that I am the best employee in the company. It has greatly increased my self-confidence and improved my communication skills." (Ruler)
	NetEase Music App. "I feel exhausted dealing with relationships in the company. It seems that no one likes me, and everyone is for their own interests. So, I use this app when I drive home from work, and it relaxes me." (Innocent)
	Palace Museum Phone Bracket. "I put this in the car so that I can see it every day. I think his expression is infectious. Using it makes me feel that I am a lovely person and love life." (Innocent)

Narrative: "I deserve the best." (Ruler)

This narrative emerges from what she says about the coffee cup and the foundation - it is worth spending the money to buy the best for herself.

Associated products: Coffee cup, foundation

Narrative: "I look after my wellbeing." (Innocent)

This is based on relaxing with the music app and having her mood lifted by the phone bracket.

Associated products: music app, phone bracket

JINJIN

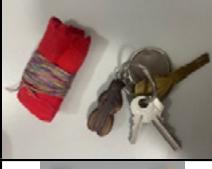
Jinjin is a 25-year-old, high school physics teacher.

Jinjin's Emergent Narratives**Narrative: "I have authority and self-confidence." (Ruler)**

She wants to be seen by others as authoritative and to feel self-confident. The boots have a role in the image she gives to others. Meanwhile, the app gives practical benefits.

Associated products: boots, app

Table 7. Jinjin's selected products and descriptions

	Nail Bar. "Having beautiful nails makes me feel happy, and I feel excited every time I go to this nail bar. As a regular customer, I get special offers and more personalized treatments." (Innocent, Lover)
	Dr Martin's Boots. "Because of their thick soles, these make me look taller, which gives me self-confidence, vital in my role as a teacher. Also, unlike high heels, they are not tiring to wear." (Ruler)
	Mahogany Key Ring. "This was a gift from my mother five years ago. In China, mahogany is associated with peace and health. So, this represents my mother's love for me." (Innocent)
	Problem Solving App. "This app can automatically generate test papers and help parents check their children's homework. Parents were grateful to me for recommending it, which gave me a sense of achievement as a teacher." (Ruler)
	Colored Contact Lenses. "I have lots of different colours so that I can match my eye colour to my clothes and makeup. They enhance my appearance and help me to be fashionable." (Lover)

Narrative: "I look after my wellbeing." (Innocent)

The manicure is the primary manifestation of this. She treats herself to it and, along with enjoying the outcome, feels that it is valuable to her psychological wellbeing.

Associated products: nail bar

Narrative: "I am loved." (Innocent)

The keyring reminds her of her mother's love.

Associated products: keyring

Narrative: "I am attractive." (Lover)

Part of her motivation for the manicure, and especially the coloured contact lenses, is being about being attractive to others.

Associated products: nail bar, coloured contact lenses

NANA

Nana is a 24-year-old graphic designer.

Nana's Emergent Narratives**Narrative: "I look after my wellbeing." (Innocent)**

There are several examples – the pyjamas that help her relax, the sounds she enjoys in bed, the excitement of the blind box and the therapeutic effects of writing in her diary.

Associated products: pyjamas, recording app, blind box, diary

Narrative: "I am loved." (Innocent)

The cat notes remind her of the love of her friend.

Associated products: sticky notes

Table 8. Nana's selected products and descriptions

	MUJI Pyjamas. "These pyjamas are very comfortable, give me a sense of security, and let me relax after a hard day's work. I look neat in them. They are made of 100% cotton, which satisfies my desire to be hugged and soft." (Innocent)
	Recording App. "I like to collect sounds from nature. Before going to bed, I play these repeatedly. I imagine lying on a lawn, walking along a beach or trekking through the jungle. It feels like the world is peaceful." (Innocent)
	Blind Box. "This has become a popular way to buy toys. Whenever I buy blind boxes, I like the excitement they bring me because I hope that I will love the toys. They are no longer mysterious when I open them and don't impress me. I enjoy the process, however." (Innocent)
	Sticky Cat Note. "A dear friend brought me these from Japan. She knows I like cats and that I like to write down ideas. She and I cherish each other. Every time I see this gift, I feel that someone cares about me and understands me." (Innocent)
	Diary. "My diary carries my memories. It records my complex emotional changes, like an old friend who listens to me. I enjoy that it is paper. Reading it back helps me to understand myself. I need to reflect on myself and correct my shortcomings in order to get promoted." (Innocent, Hero)

Narrative: "I am improving myself."(Hero)

Concerning the diary, she states that she wants to improve herself to get a promotion.

Associated products: diary

EMERGENT THEMES AND SCHEMAS FROM THE QUALITATIVE STUDIES

Table 9 summarises the narrative themes that emerged from autoethnographic and ethnographic analyses.

The archetypes associated with these were as follows.

SURVEY

The results were calculated as percentage scores and are presented in Table 11. One-hundred percent would mean that all participants had scored their affinity with

the archetype as 4 out of 4 – i.e., selected “strongly agree” for all 4 items. Zero percent would mean that all participants had scored their affinity with the archetype as 0 out of 4 – i.e., not selected “strongly agree” for any of the 4 items.

A binomial probability test was carried out to examine whether an archetype was significantly more or less likely to the chosen than the others ($p < 0.05$). Those significantly more likely to be chosen are highlighted green, those significantly less in red and those for which there was no statistical significance orange. Participants desired Sage, Creator, Innocent and Explorer significantly more than other archetypes and Carer, Outlaw, Ruler and Magician significantly less.

The first author also completed the questionnaire. This enabled us to see how typical she was of the sample as a whole, as regards her affinity with the archetypes. To obtain figures that could be used for correlation, her responses were quantified differently, scoring a “strongly agree” as a 4; “agree” as 3, “neither agree or disagree” as 2, “disagree” as 1, and “strongly disagree” as 0. With four items per archetype, that gave a potential score of

Table 9. Emergent self-narratives from the autoethnography and ethnography studies

Narrative	Participants
"I look after my wellbeing."	Me, Daxi, Miao, Jinjin, Nana
"I am loved."	Me, Jinjin, Nana
"I am attractive."	Me, Jinjin
"I am in control."	Daxi, Miao
"I perform at my best."	Me
"I deserve the best."	Miao
"I have authority and self-confidence."	Jinjin
"I am improving myself."	Nana

Table 10. Archetypes associated with participant narratives. (Figures in parentheses indicate the number of times each participants product selection and description fitted that archetype. For example, of the five selections Daxi made, four of her descriptions fitted with the Innocent archetype.)

Archetypes	Participants
Innocent	5: Me (6/16), Daxi (4/5), Miao (2/5), Jinjin (2/5), Nana (5/5)
Ruler	4: Me (1/16), Daxi (4/5), Miao (3/5), Jinjin (2/5)
Hero	2: Me (5/16), Jinjin (1/5)
Lover	2: Me (1/16), Jinjin (1/5)
Creator	1: Me (2/16)
Sage	1: Me (1/16)

between 0 and 16 per archetype. This method of scoring is different from the other participants in the sense that we are not only scoring based on items which she marked “strongly agree”. For a sample of just one person, this wouldn't have given sufficient granularity to enable meaningful comparison.

Her scores are also included in the table, with colour coding in this case simply indicating which archetypes were in her top 4 (green), middle 4 (orange) and bottom 4 (red).

Comparing the affinity scores of the first author with those of the respondents gave a correlation of 0.83.

DISCUSSION

OVERALL ANALYSIS (BY FIRST AUTHOR)

The autoethnographic and ethnographic studies gave a consistent view of young Chinese professional women as a group. The emphasis was very much about self-focus – looking after our own wellbeing, performing at our best, being well organised, taking control. It painted a picture of independent, emotionally-intelligent and driven women. Being loved was important too – by our families, rather than romantically in the narratives that emerged here. It seemed clear that, by and large, we are the centre of our worlds. We value things that will make

us ‘better’, whether that be in better mental and physical health, looking more attractive, or performing better at our selected careers.

The responses to the questionnaire mirrored the outcomes of the quantitative study to some extent. Of the six archetypes that emerged from the case studies (Innocent, Ruler, Hero, Lover, Creator, Sage), four (Creator, Sage, Innocent, Lover) were in the top six ranked from the questionnaire. However, it was notable that Ruler – the second most common archetype from the case studies was significantly less likely to score highly in the questionnaire when compared to the other archetypes. This seemed puzzling so we looked at the scoring on each of the four items contributing to the Ruler score. One of the items, “Be well organised” did score very highly, but the others “have status”, “have authority” and “show leadership” did not. It's difficult to draw any inferences about this apparent anomaly, in particular because of the small sample used in the ethnographic study, however it is a notable inconsistency given the general alignment between the ethnographic and survey studies.

Chinese culture tends to be regarded as one of the most collectivist in the world and there is empirical evidence to support this (Hofstede, 1991; Meyer, 2014). But when analysing myself and the ethnography participants, it was notable how individualistic our narratives were. We decided to analyse the questionnaire again, through an individualistic vs collectivist lens. Instead of looking

Table 11. Survey respondents' indicated affiliation with the archetypes

Archetype	Respondents' Affinity (%) (n = 112)	First Authors Affinity (Potential Range 0-16) n = 1
Creator	38	14
Sage	37	12
Innocent	35	12
Explorer	34	14
Lover	32	10
Jester	32	12
Everyperson	29	8
Hero	26	9
Magician	25	8
Ruler	23	4
Outlaw	20	10
Carer	18	4

at which archetype each item was associated with, we reclassified them as to whether they represented an individualistic or collectivist outlook.

Overall, there were 28 items that we classified as individualistic (highlighted in blue) and 20 that were classified as interactive (highlighted in grey). As the table illustrates, the individualistic items were mainly scored high, and the interactive ones low. We used a binomial analysis to test if items were significantly more (green), less (red) or neither more nor less (orange) to be valued than the others. Of the 19 items valued significantly more than average, 17 indicate an individualistic mindset and 2 a collectivist mindset. Of the 13 items significantly less valued, 1 indicates an individualistic mindset and 12 a collectivist mindset. Taken together with the case studies, this provides further evidence that we are a very individualistic cohort.

As a comparison, we looked at the outcomes of a recent UK-based study which included a quantitative analysis of UK design students' self-association with the archetypes (Jordan, Bardill, Herd and Grimaldi, 2021). In this, Everyperson came top – a very collectivist archetype.

This could be because the study cohort was mostly of an age where people may see it as important to fit in (they were university students). However, our cohort is only a few years older, but Everyperson is down at number 7 in our survey rankings and doesn't appear at all in our autoethnographic or ethnographic studies. The UK is considered a very individualistic culture (Hofstede, 1991; Meyer, 2014) yet it seems that this Chinese cohort is far more individualistic.

Perhaps Westernisation, exposure to different cultural norms, has played a role. My generation has had far more exposure to Western culture than my parents' generation had, both through the media and travel. I live in the UK and studied here. Although the other participants in the study are based in China, they are still exposed to Western culture.

Another major generational change is the wealth of China. When my parents grew up it would probably have been considered a second-world country, while now it is arguably the economic powerhouse of the world. There are far more opportunities to have a fulfilling professional career and make a good living. But it is now very

Table 12. Ranking of individualistic (blue) vs. collectivist items from the survey

It is important to me to...					
Think analytically		Perform at my best		Create things of enduring value	
Develop my wisdom		See opportunity in chaos		Have a fulfilling sex life	
Develop skills		Help people		Feel that I am part of group	
Have a happy relationship		Always be learning		Keep to the rules	
Be imaginative		Be creative		Be open-minded	
Be humble		Overcome challenges		Explore the world	
Look after my wellbeing		Show courage		Live an ordinary life	
Be down-to-earth		Enjoy every moment		Have romance in my life	
Experience new things		See the best in others		Have status	
Use my intelligence		Have spiritual experiences		Take care of others	
Have fun		Be free		Break rules if necessary	
Be well organised		Have a light-hearted approach to life		Have authority	
					Put others needs before my own

competitive. To get the best jobs you have to overcome fierce competition from your peers. You need the best degree from the best university, which means that you have to do well in high school and before. You are under a lot of pressure from a young age. To come out on top you must be very self-focussed.

METHODOLOGICAL ISSUES

An issue with autoethnography is validity – to what extent can the researcher claim to be representative of the population he or she is investigating? This was addressed in this research by comparing the first author to the participants in both the qualitative and quantitative parts of this study. In the qualitative part she associated herself with the same archetypes as the women who took part in the ethnographic study. In the quantitative part, her survey responses had a high correlation with those of the rest of the respondents. Based on this, it seems reasonable to assume that she is, with respect to the issues addressed here, representative of her cohort, suggesting that the autoethnographic methodology has a good measure of validity in this case. In the context of the narrative and the population examined here, she could be seen as a 'living-persona' that can produce generalisable insights through self-reflection.

CONCLUSIONS

The outcomes of all three studies paint a similar picture – of a cohort that is focussed on self-care and self-development. Creating products and services that support these ambitions is likely to be important in appealing to this them. This can be emphasised both in the functionality (e.g. enabling wellbeing and control) and the way that the products and services are marketed and promoted (e.g. depicting loving familial relationships). The findings suggest that young Chinese women live in a high-pressure world. They face intense competition and to succeed feel the need to be organised, driven and make the most of their talents. The emphasis on self-care may also be a result of this competitive scenario. In part because self-care can aid performance, but perhaps primarily because of the desire for relief from the psychological pressure that striving for success can entail.

REFERENCES

- ANDERSON, L. 2006. Analytic Autoethnography. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35(4), 373-395. <https://doi.org/10.1177/0891241605280449>
- ATTANE, I. (2012). Being a woman in China today: A demography of gender. *Special Feature: China Perspectives*, 4, 5-15.
- BAUER, J., Mcadams, D., and Pals (2008). Narrative identity and eudaimonic well-being. *Journal of Happiness Studies*, 9(1), 81-104.
- BROWN C. and Augusta-Scott, T. (2007). *Narrative Therapy: Making Meaning, Making Lives*. Sage Publications.
- BRUNER, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press
- BRUNER, J. (2009). *Actual Minds, Possible Worlds*. Harvard University Press
- CONNOR, S. (2013). One-child policy: China's army of little emperors. *Independent* (10 Jan)
- DUNLOP, W. L., Guo, J., & McAdams, D. P. (2016). The autobiographical author through time: Examining the degree of stability and change in redemptive and contaminated personal narratives. *Social Psychological and Personality Science*, 7(5), 428-436. <https://doi.org/10.1177/1948550616644654>.
- ELLIS, C. (2004). *The Ethnographic I*. Walnut Creek. Altamira Press.
- FOLKENFLIK, R. (1993). *The Culture of Autobiography: Constructions of Self-representation*. Stanford University Press.
- FONG, V. L. (2002). China's One-Child Policy and the Empowerment of Urban Daughters. *American Anthropologist*, 104(4), 1098-1109. <http://www.jstor.org/stable/3567099>
- FRANK, A. (2009). *The Constant Fire: Beyond the Science vs. Religion Debate* (1st ed.). University of California Press.
- GAN, N. (January 17, 2022). China's birth rate drops for a fifth straight year to record low. *CNN Business*.
- GRIMALDI, Silvia. (2012). Cinematic narratives of product interaction experiences. *Methods for cross-media fertilisation of the design process*. 11-14.
- GRIMALDI, S. (2014). Narrativity of Object Interaction Experiences: A Framework for Designing Products as Narrative Experiences. In P. Benz (ed.), *Experience Design: Concepts and Case Studies*. Bloomsbury Academic.

- GRIMALDI, S. (2018). *Design for Narrative Experience in Product Interaction* [PhD. Thesis, University of the Arts London].
- HOFSTEDE, G. (1991). *Cultures and Organisations*. Harper Collins Business.
- HOLMAN-JONES, S., Adams, T.E. and Ellis, C. (2013). *Handbook of Autoethnography*. Routledge.
- HUGHES, S., & Pennington, J. (2017). *Autoethnography*. SAGE Publications. <https://dx.doi.org/10.4135/9781483398594>
- JORDAN, P.W., Bardill, A., Herd, K. & Grimaldi, S. (2017). Design for Subjective Wellbeing: Towards a Design Framework for Constructing Narrative. *The Design Journal*, 20: sup1, S4292-S4306
- JORDAN, P. W., Bardill, A., Herd, K. & Grimaldi, S. (2021). Narrative and Design for Wellbeing: A User-Centered Approach. *ACTIO Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication*, (4), 85-107. <https://doi.org/10.15446/actio.n4.96251>
- JORDAN, P.W., Bardill, A., Herd, K. & Grimaldi, S. (2021). Enabling narrative through design. *International Journal of Human Factors and Ergonomics*, 8(1), 85-104
- JORDAN, P. W., Bardill, A., Herd, K. & Grimaldi, S. (2021). Narrative and Design for Wellbeing: A User-Centered Approach. *ACTIO Journal of Technology in Design, Film Arts and Visual Communication*, (4), 85-107. <https://doi.org/10.15446/actio.n4.96251>
- KIM, M., Srinivasan, D. & Zhou, X. (2019). The morphology of dignity: service storytelling and prototypes for a service design tool. *The Design Journal*, 22(6), 793-812.
- LI, J. (March 21, 2002). Marriages in China have hit a 36-year low. *Quartz*.
- LICHAW, D. (2016). *The User's Journey: Storymapping Products that People Love*. Rosenfeld Media.
- LIN, X. (2018). Changes in China families in the past forty years of reform and opening-up: Trajectory, Logic and Trend. *Journal of Chinese Women's Studies*, 5, 52-69.
- LUPTON, L. (2017). *Design is Storytelling*. Cooper Hewitt
- MARK, M. & Pearson, C. (2001). *The Hero and the Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes*. McGraw-Hill Education.
- MAYER, E. (2014). *The Culture Map*. PublicAffairs.
- MCADAMS, D. P. (1993). *The stories we live by: Personal myths and the making of the self*. William Morrow & Co.
- MCADAMS, D. P. (2003). Identity and the life story. In R. Fivush & C. A. Haden (eds.). *Autobiographical memory and the construction of a narrative self: Developmental and cultural perspectives* (p. 187-207). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- MCADAMS, D. P. (2013). *The redemptive self: Stories Americans live by* (Rev. and expanded ed.). Oxford University Press.
- MCADAMS, D. P. (2001). The Psychology of Life Stories. *Review of General Psychology*, 5(2), 100-122. <https://doi.org/10.1037/1089-2680.5.2.100>
- MCNAMARA, S. (2000). *Stress in Young People: What's New and What to Do*. American Psychological Association.
- MORGAN, A. (2000). *What is Narrative Therapy*. Dulwich Centre Publications
- RANDALL, W.L. (2015). *The Narrative Complexity of Ordinary Life: Tales from the Coffee Shop (Explorations in Narrative Psychology)*. Oxford Academic.
- REESE, L. (September 27, 1999). Children's Palace: China Copes with the One-Child Policy, 1980 A Generation of Little Emperors. *Time International*.
- TSUI, M., & Rich, L. (2002). The only child and educational opportunity for girls in urban China. *Gender and Society*, 2, 74-92.
- VAN den Poel, L. & Hermans, D. (2019). Narrative Coherence and Identity: Associations with Psychological Well-Being and Internalizing Symptoms. *Frontiers in Psychology*, 10:1171. doi: 10.3389/fpsyg.2019.01171

PORADA REALIZADA POR CÓDIGO JAVASCRIPT

```
//importamos la librería para animaciones de letras
import Letterize from "https://cdn.skypack.dev/letterizejs@2.0.0";
//declaramos el número de renglones, palabras, caracteres
let nRenglones = 45;
let nPalabras = 7;
let nCaracteres = 90;
//declaramos retrasos de acuerdo al número de elementos
let nDelay = nRenglones * nCaracteres;
let nAllDelay = nRenglones * nCaracteres * 7;
//declaramos un contenedor para los renglones
for (var i = 0; i < nRenglones; i++) {
  $("#contenedor").append('<div class="animate-me"></div>');
}
//declaramos una variable global y una función para crear un color RGB aleatorio
var colorRGB = "";
function createRGB() {
  var colorR = Math.floor(Math.random() * 255) + 40;
  var colorG = Math.floor(Math.random() * 255) + 40;
  var colorB = Math.floor(Math.random() * 255) + 40;
  colorRGB = "rgb(" + colorR + "," + colorG + "," + colorB + ")";
  return colorRGB;
}
//creamos un array de palabras aleatorias
function getRandomWord() {
  var words = [
    "Actio 6",
    "Revista",
    "Tecnología",
    "Comunicación visual",
    "Diseño",
    "Artes filmicas",
    "Jurnal",
    "Diseño participativo",
    "Cambio paradigmático",
    "Bases de datos",
    "Design thinking",
    "Canales de televisión",
    "Televisión comunitaria",
    "prácticas sociales",
    "patrimonio cultural",
    "Experiencias pedagógicas",
    "experimental",
    "análisis textual",
    "psicoanálisis",
    "inconsciente fílmico",
    "teoría del arte",
    "caricatura",
    "experiencia de lo real",
    "diseño de mobiliario",
    "naturaleza muerta",
    "software libre",
    "epistemología",
    "Medialidad",
    "regeneración urbana",
    "máquinas autopoéticas",
    "semiótica de consumo",
    "multigeneracional",
    "gerencia a través de procesos",
    "bioinspiración",
    "ergonomía",
    "Narrativas",
    "hipermedia",
    "servicios de salud",
    "kotaiiki",
    "cero desperdicios",
    "cultura material",
    "escritura audiovisual",
    "biopic",
    "Economía circular",
    "Protothinking"
  ];
  return words[Math.floor(Math.random() * words.length)];
}
//animamos los renglones incluyendo palabras del array aleatoriamente
```

```

$(“.animate-me”).each(function () {
var paragraph = [];
for (var i = 0; i < nPalabras; i++) {
paragraph.push(getRandomWord());
}
$(this).text(paragraph.join(" "));
});
const test = new Letterize({
targets: “.animate-me”
});
//eliminamos el exceso de caracteres
$(“.animate-me span”).each(function () {
if ($(this).index() > nCaracteres) {
$(this).remove();
}
});
//creamos un flujo de animación que se repita
const lettering = anime.timeline({
targets: test.listAll,
delay: anime.stagger(100, {
grid: [nCaracteres, nRenglones],
from: “center”,
}),
loop: true
});
//declaramos los pasos en el flujo de animación
lettering
.add({
scale: 0.5,
color: createRGB()
})
.add({
letterSpacing: “10px”,
color: createRGB()
})
.add({
scale: 1,
color: createRGB()
})
.add({
letterSpacing: “6px”,
color: createRGB()
})
.add({
scale: 0.5,
color: createRGB()
})
.add({
letterSpacing: “10px”,
color: createRGB()
})
.add({
scale: 1,
color: createRGB()
})
.add({
letterSpacing: “6px”,
color: createRGB()
});
});
    let y = sin(this.contorno[j]) * this.r + this.posY;
    vertex(x, y);
}
endShape(CLOSE);
}

```

A6
2022-02
ACTIO

Journal Of Technology

teoría del arte naturaleza muerta naturaleza muerta caricatura escritura a
za muerta medialidad bases de datos actio 6 caricatura canales de televisi
datos kotaiki biopic epistemología servicios de salud comunicación visual
ipermedia economía circular cultura material bioinspiración máquinas autopoi
la biopic diseño experiencias pedagógicas cambio paradigmático ergonomía cul
a través de procesos gerencia a través de procesos actio 6 televisión comu
s sociales diseño de mobiliario gerencia a través de procesos cambio paradi
del arte actio 6 cultura material epistemología experiencia de lo real journa