

Número 20 | año 2 | octubre 2025

Dignos y humanos

Revista de vida universitaria de la Universidad Nacional Rosario Castellanos



Miedo, terror, lenguajes

- De instituto a universidad
- Tres comedias del siglo de oro
- Alebrijes

 UNRC

PREMIO IMPI a la INNOVACIÓN MEXICANA



Jóvenes innovadores

**Si tienes menos de 30 años y estás creando
el futuro, esta es tu oportunidad.**

*Muéstrale a México tu talento. Participa en
el Premio IMPI a la Innovación Mexicana.*

Editorial

Revolución

En 1910 comenzó una guerra de Revolución en México. Para quien no tenga contexto, comenzó como un movimiento en contra de José de la Cruz Porfirio Díaz Mori, conocido como Porfirio Díaz, un héroe de las guerras de Reforma y de la Intervención francesa que, tras el fallecimiento de Benito Juárez García, usurpó la presidencia y se mantuvo en ella más de 30 años.

La Guerra de Revolución inició cuando Francisco Indalecio Madero González la convocó el 20 de noviembre, luego de que lo dejaran fuera de las elecciones y lo aprehendieran en 1910; el movimiento de revolución consiguió colocarlo como presidente de 1911 a 1913, pero, tras su asesinato, comenzó una guerra enorme que costó a México alrededor de un millón de muertos.

Eso devino en una larga sucesión de héroes, caudillos, revolucionarios y fuerzas que defendían el viejo régimen del dictador Porfirio; batallas, cañones, caballos, trenes, carabinas, campesinos obligados a combatir de uno y

otro lado, abusos y población esperando un futuro mejor.

Ahí se gestó el México del siglo XX, su mística, las formas e instituciones que, para bien y para mal, construyeron lo que comenzamos a ser desde hace 100 años.

Desde *Dignos y humanos* invitamos a nuestra comunidad a investigar y averiguar por qué fueron relevantes personas como Francisco Villa, Emiliano Zapata, los hermanos Flores Magón, así como las Adelitas o “la bola”.

Entender nuestro pasado nos acercará a reconocernos en lo que somos y podemos llegar a ser, pero, ante todo, a ser

Libres dignos y humanos

Dignos y humanos, año 2, número 20, octubre de 2025, es una publicación mensual editada por la Universidad Nacional Rosario Castellanos, Manuel Carpio 470, Santo Tomás, alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11340, Ciudad de México. <https://rcastellanos.cdmx.gob.mx>, dignosyhumanos.colabora@rcastellanos.cdmx.gob.mx, editor responsable Cristhian Chavero López. Reserva de derechos ante Indautor “en trámite”. Revista electrónica de la vida universitaria de la UNRC, repositada en <https://rcastellanos.cdmx.gob.mx>. Unidad Casco de Santo Tomás, Manuel Carpio 470, alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11340, Ciudad de México.

DIRECTORIO

UNIVERSIDAD NACIONAL ROSARIO CASTELLANOS

Dra. Alma X. Herrera Márquez

Rectora

Mtro. Antonio Méndez Hernández

Secretario General

Mtro. José Daniel Ortiz Hernández

Director de Formación Integral

Mtro. Irving Gerardo Márquez Monroy

Director de Comunicación Social

Mtra. Wendy Castro Díaz

Directora de Administración Escolar

Mtro. Fernando Arnulfo Santander Guerrero

**Director de Campos de Conocimiento y
Desarrollo Docente**

Dra. Rocío Lugui Sortibrán Martínez

Directora de Investigación y Posgrado

Lic. Joel Enrique Fonseca Alva

Director de Administración y Finanzas

COORDINACIÓN EDITORIAL

Cristhian Chavero López

Coordinador

Leonardo Reyes Terrazas

Itzel Guadalupe Campos González

Corrección

Tabatha Giselle González Torres

Ana Laura Juan Reséndiz

Arte y diseño

Alma Alonso

Edna Ochoa

Eduardo López

Gabriel González

Lizbeth Guerrero

Luis Acacio

Melisa Rejon

René Aguilar

Víctor Faccio

Wendy Tavira

Ximena Jordán

Colaboradores

Índice

3 Manual de supervivencia para la UNRC

5 Los *eSports* y los *E-games*

9 Miles de mundos y la Tierra, un planeta único que debemos cuidar

15 La receta de la Tía Carmen

17 El fantasma en el aula: cómo usar la inteligencia artificial para pensar más y mejor

19 De instituto a universidad nacional: la evolución de un símbolo colectivo

25 Miedo, terror, lenguajes y contexto

33 Dignos y humanos multimedia

35 Alebrijes: el arte de personificar los sueños

41 El honor y la honra en tres comedias del Siglo de Oro español. Parte segunda: La vida es sueño de Calderón de la Barca

45 Tex Mex en la médula de los huesos

49 El pulso de Gregorio

Manual de supervivencia para la UNRC

Wendy Tavira¹ y Melisa Monserrat Rejon Ramírez²

¹ Estudiante de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación en la Unidad Académica GAM, modalidad presencial.

² Estudiante de la licenciatura en Ciencias de la Comunicación en la Unidad Académica GAM, modalidad presencial-híbrido.

¡Bienvenidas y bienvenidos al Manual de supervivencia para la UNRC!

Aquí encontrarás consejos prácticos para organizarte, estudiar mejor y mantenerte motivado en este inicio de semestre.

Bloque 1. Organización

01. El inicio del semestre es lo más importante para que arranques con organización: usa un calendario para entregas de tareas y proyectos.
02. Un nuevo ciclo, una nueva oportunidad: mantén tus apuntes en orden desde el inicio.
03. El tiempo vale oro: divide tu día con horarios de estudio y descanso.
04. Cada semestre es más fácil si llevas una lista de pendientes diarios.
05. Recuerda tener una agenda para organizar tu semana, te dará más tranquilidad y menos estrés.



No se trata de alcanzar la perfección, sino de mantener la constancia, porque es lo que realmente te hará avanzar. Los grandes logros empiezan con pequeños pasos diarios y cada uno tiene su propio ritmo.

Bloque 2. Estudio

- 06. Un tip de inicio: estudia en bloques cortos y descansa entre ellos. Rendirás más.
- 07. Cada clase cuenta: toma apuntes, aunque creas que 'ya lo entendiste'.
- 08. Repetir en voz alta ayuda a fijar la información en tu memoria. ¡Pruébalo!
- 09. Encuentra tu método: algunos aprenden leyendo, otros escuchando o explicando.



Bloque 3. Hábitos

- 10. Tu energía es clave: toma agua y cuida tus horas de sueño.
- 11. Dormir tarde no siempre implica productividad: el descanso también es parte de tu estudio.
- 12. Pequeños hábitos hacen la diferencia: come bien para rendir mejor.
- 13. Muévete: haz ejercicio, despeja la mente y mejora la concentración.



Bloque 4. Motivación

Este semestre es un nuevo capítulo en tu vida y depende de ti llenarlo de esfuerzo y pasión. No se trata de alcanzar la perfección, sino de mantener la constancia, porque es lo que realmente te hará avanzar. Los grandes logros empiezan con pequeños pasos diarios y cada uno tiene su propio ritmo. No te compares. Lo esencial es no rendirse y recordar siempre la razón por la que ingresaste en la universidad; esa motivación será tu motor durante todo el camino.



Hasta aquí este manual de supervivencia para la UNRC. Esperamos que estos consejos te acompañen durante el semestre y hagan tu camino más ligero.

Este contenido apareció originalmente como un material audiovisual de la UNRC y les compartimos los enlaces para que lo vean. 📺

<https://vt.tiktok.com/ZSDFpNcsX/>

<https://www.instagram.com/reel/DOhA30hksyG/?igsh=MWkxMG-VyYjZwYWwxNw==>

<https://www.facebook.com/reel/2512325955810733/?mibextid=r-S40aB7S9Ucbxw6v>





Los eSports y los E-games

Eduardo López

Egresado de Ciencias de la Comunicación. Realiza su servicio social en la Dirección de Formación Integral A.K.A. Papandita.

Los videojuegos han sido parte de la infancia de muchos de nosotros, esa ventana al mundo virtual para poder vivir una aventura mágica en una pantalla, pero ¿te has puesto a pensar cómo llegamos a este punto en la historia para imaginar una competencia y ganar jugosos premios? Pues hoy vamos a platicar un poco acerca de los eSports y los E-games.

¿A qué nos referimos con los E-games o eSports? Aunque pueden parecer lo mismo, cuando nos referimos a los E-games sólo se trata de los videojuegos en esencia que pueden ser para uno o más jugadores, y pueden o no ser competitivos.

Un ejemplo claro es jugar en la comodidad de tu hogar y pasar un rato agradable.

Por otro lado, cuando hablamos de eSports la cosa cambia. Ya hablamos de un deporte en toda la extensión de la palabra, aquí ya existe un entrenamiento, preparación física y mental, torneos y ligas con reglas y lineamientos específicos. Para estos se necesita un grado alto de habilidad, concentración y, sobre todo, fortaleza mental, ya que llegan a ser competiciones tan reñidas y con tan alto estrés que pueden hacer colapsar a los participantes.

Con base en esta premisa, ahora pasemos a platicar sobre la competición en los videojuegos a través de la historia. Podría pensarse que es algo actual, pero en

realidad empezó en los años setenta con *Spacewar*, un videojuego creado en 1962 sobre combate espacial. En 1972, en la Universidad de Stanford, se llevó a cabo la competencia con el nombre de 'Olimpiadas intergalácticas de *Spacewar*', el ganador de este torneo fue un estudiante de biología llamado Bruce Baumgart y el premio fue una suscripción anual a la revista Rolling Stone.

En 1980 se realizó el primer campeonato nacional de *Space Invaders* organizado por el gigante Atari en las ciudades de Los Ángeles y New York. Rebecca Heine- man, de 16 años, se llevó el campeonato en un lapso de una hora y cuarenta y cinco minutos en New York. Pese a que no fue el primer torneo, sí fue el primero a gran escala y con participantes de todo el país (EUA). De ahí que a Rebecca se la considera como la primera campeona nacional de videojuegos, y ese título le abrió las puertas en la industria: empezó como redactora en una revista llamada *Electronic Games Montly* para después



Jugadores en el campeonato de Space Invaders en 1980. Foto: <https://www.sutori.com>

En 1972, en la Universidad de Stanford, se llevó a cabo la competencia con el nombre de 'Olimpiadas intergalácticas de Spacewar' el ganador de este torneo fue un estudiante de biología llamado Bruce Baumgart.

convertirse en una importante diseñadora de videojuegos y fundadora de empresas como *Interplay* (que dio como fruto la saga de *Fallout*). Para los noventa, el gigante de Japón, Nintendo, observó cómo la industria de videojuegos fue creciendo de manera descomunal y organizó el "Nintengo World Championship" en dos ciudades de Estados Unidos (Dallas y Los Ángeles), en el que los jugadores compitieron con un cartucho NES personalizado con el legendario *Super Mario Bros*, *Rad Racer* y el mítico *Tetris*. Los jugadores debían de alcanzar la mayor puntuación posible en un tiempo límite de seis minutos y veintiún segundos, Gregory



Los creadores de Spacewar interactuando. Foto: <https://www.fayerwayer.com>

Vasquez fue el primer campeón al obtener un trofeo, dinero y un viaje a la final.

Este evento es considerado uno de los primeros eventos de *eSports* en regla, también con esto se dio paso al codiciado cartucho dorado que fue distribuido en un concurso de la revista *Nintendo Power*. A mediados de los noventa el futuro de los deportes electrónicos se encontraría en las PC y en la internet. Al igual que las consolas, las computadoras se volvieron interesantes para los hogares y por ende para la industria del juego. Aquí empezaron las primeras partidas LAN (*Local Area Network*, por sus siglas en inglés), en las que los participantes compiten entre sí. Cada vez más jugadores se reunían en pequeñas sesiones en línea y jugaban sus juegos favoritos.

Para el inicio del milenio, los avances se multiplicaron en varias partes del mundo. En Corea del Sur surgen los primeros "World Cyber Games" en el año 2000; en el año 2003 en Francia surge la primer



Foto: Jens Mahnke / Pexels.

A mediados de los noventa el futuro de los deportes electrónicos se encontraría en las PC y en la internet. Al igual que las consolas, las computadoras se volvieron interesantes para los hogares y por ende para la industria del juego.

"Electronic Sports World Cup"; en 2005 la "Cyberathlete Professional League" fue el primer torneo dotado con un millón de dólares y el juego elegido fue "Painkiller". El torneo se celebró en diez ciudades alrededor del mundo y una final en New York fue transmitida por el controversial canal de música MTV. El ganador de este maratón fue el holandés Sander "VoO" Kaasjager, que se llevó a su casa la módica cantidad de doscientos cincuenta mil dólares y el estadounidense Jonathan "Fatal1ty" Wendel fue el ganador de la final de New York por la cantidad de ciento cincuenta mil dólares.

Hasta aquí dejamos la primera parte acerca de los *eSports*. Como vemos, han tenido muchas vertientes y en diferentes puntos de la historia han tenido momentos memorables, mostrando un avance a pasos agigantados. 🎮



Spacewar en el PDP-1 del Museo Histórico de Ordenadores en 2007. Foto: Wikipedia.



Gobierno de
México

Ciencia y Tecnología

Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación

UNRC

Universidad Nacional Rosario Castellanos

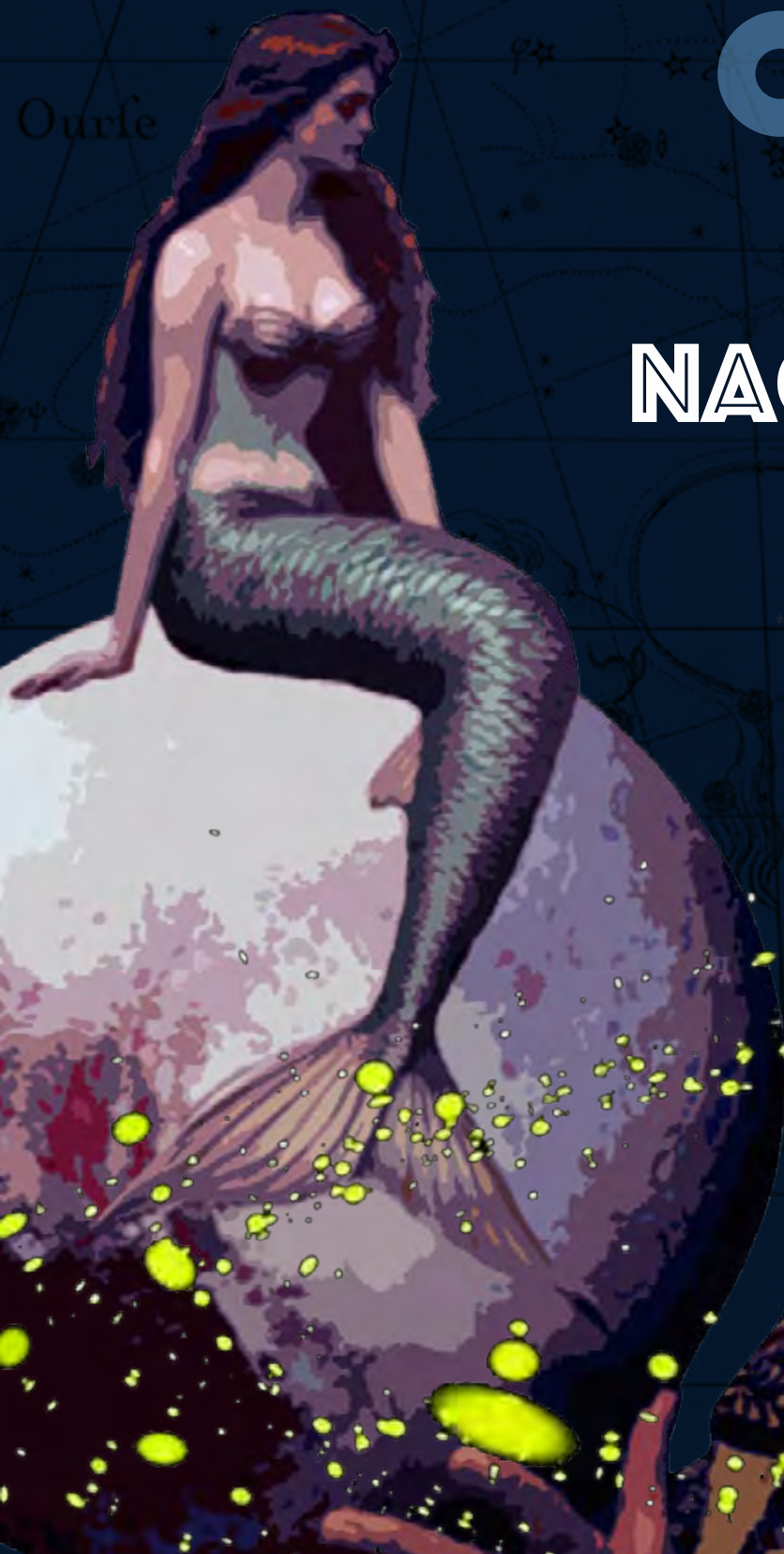
RETO LECTOR

OCTUBRE

AUTORXS

NACIDXS EN LOS

40'S





Miles de mundos y la Tierra, un planeta único que debemos cuidar

Luis Alberto Acacio Orgen

Licenciado en Ciencias de la Tierra (UNAM), con maestría en Docencia para la Educación Media Superior en el campo de la geografía por la UNAM y estudiante en el Doctorado en Ambientes y Sistemas Educativos Multimodales en la UNRC. Docente de Tiempo Completo de la Licenciatura en Ciencias Ambientales para Zonas Urbanas de la UNRC. Con línea de investigación en la educación y la cultura ambiental en la hibridualidad.

La Tierra, un planeta único

El universo es muy vasto, debido a que tiene miles de millones de estrellas y estas a su vez cuentan con muchos planetas que las orbitan. Sin embargo, no existe hasta ahora un planeta que tenga características similares a la Tierra para que pueda albergar vida, es decir, que sea habitable.

Nuestro planeta se encuentra en la llamada zona habitable. Esto quiere decir que se encuentra en una posición ideal respecto al Sol. Esta distancia permite que la radiación de nuestra estrella principal (el Sol) sea la adecuada para tener el

agua líquida en superficie. Es importante recordar que el agua líquida es fundamental, pues en ella no sólo se desarrolló la vida, sino que es indispensable para preservarla, además de que funciona como un termorregulador y un agente que permite el funcionamiento de los ecosistemas (Segura, 2010).

Para que un planeta tenga organismos activos se necesitan ciertas condiciones, como un solvente universal, el cual, en el caso de la Tierra, es el agua; condiciones de temperatura y otras condiciones fisicoquímicas adecuadas (para que el agua sea líquida y permita actividad en ella); disponibilidad de energía; una serie de elementos principales requeridos para toda forma de vida conocida, como carbono, hidrógeno, nitrógeno, silicio y fósforo (CHONSP) (Cockell *et al.*, 2016).



En el caso particular de la Tierra, existen características que hacen único a nuestro planeta: su temperatura promedio es de 15° C, con una atmósfera de oxígeno y nitrógeno principalmente, con un bar de presión superficial. Además, nuestro planeta tiene la capacidad de almacenar agua líquida y de mantener el agua en su superficie y puede mantener la temperatura que le llega del Sol por medio del efecto invernadero (natural) que genera, debido a que la atmósfera permite el paso de la radiación visible y retiene la radiación infrarroja que emite la superficie terrestre (Segura, 2010).

También nuestro planeta tiene movimientos internos en su superficie, los cuales son consecuencia de la tectónica de placas, la cual ha reconfigurado la superficie terrestre y cambiado las condiciones biogeográficas y ecológicas del planeta, debido a los cambios de las estructuras como montañas y volcanes en la superficie.

Las características mencionadas anteriormente hacen que nuestro planeta sea único en el universo. Tan sólo en el sistema solar se tienen cuatro planetas rocosos (Mercurio, Venus, Tierra y Marte), así como otros cuatro gaseosos (Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno) y ninguno de ellos tiene características similares a la Tierra para ser habitables y tener vida (tabla 1), al igual que muchos exoplanetas (planetas que se encuentran fuera de nuestro sistema solar).

Tabla 1. Datos de los planetas del sistema solar y su posible habitabilidad

Nombre del cuerpo del sistema solar	Principales componentes químicos en la atmósfera	Características	Posibilidades de tener vida
Mercurio	He, N ₂ , O ₂ , Ne, Kr, Na, K Es una tmósfera vestigial.	Es un planeta rocoso. Sus temperaturas oscilan entre los 400° C y los -200 °C, debido a sus altas temperaturas no cuenta con agua líquida y no hay actividad erosiva de agua o viento. No cuenta con satélites naturales.	No hay vida, no hay presencia de agua líquida en su superficie.
Venus	CO ₂ (96%),N ₂ (3%), H ₂ O, O ₂ , CO, HF	Es un planeta rocoso sumamente caliente aproximadamente 500 ° C, ya que su atmósfera está compuesta principalmente por bióxido de carbono, un gas de efecto invernadero. La noche dura casi cuatro meses, pero sin disminución de temperatura. No hay presencia de agua.	No hay vida, no hay presencia de agua líquida en su superficie y se tienen temperaturas muy altas.

Tierra	N ₂ (78%), O ₂ (21%), Ar, CO ₂	Este es el tercer planeta respecto al Sol. Los gases de la atmósfera permiten la existencia del efecto invernadero. La temperatura media global (15 °C) del planeta permite la presencia del agua líquida en su superficie.	Es el único planeta conocido con presencia de vida; además, tiene agua líquida en superficie y cuenta con diversos mecanismos que mantienen funcionando los ecosistemas.
Marte	CO ₂ (95.32%), N ₂ (2.7%)	Es un planeta rocoso del sistema solar; tiene las mismas estaciones del año que la Tierra, pero con una duración mucho mayor, por lo que un año marciano dura el doble que el de la Tierra. Tiene casquetes polares hechos de CO ₂ (en forma de hielo). Tiene un suelo rico en hierro y sílice. Al tener una atmósfera muy ligera hay poco efecto invernadero, tiene una temperatura media de -53.15 °C.	No hay vida. No se tiene presencia de agua líquida en la superficie y se tiene temperaturas muy bajas en la superficie.
Júpiter	H ₂ (81%), He (18%), CH ₄ , P, NH ₃ , NH ₄ HS	Es un planeta gaseoso y grande del sistema solar, tiene una masa mayor a 2.5 veces que el total de todos los planetas del sistema solar. Tiene temperaturas que oscilan entre -103.15 °C a 35.85 °C en algunas regiones del planeta.	No hay vida. Es un planeta muy masivo en el que no hay presencia de agua líquida; además, tiene densidades y presiones altas. Se piensa que tiene hidrógeno metálico debajo de las nubes.
Saturno	CO ₂	Es un planeta gaseoso de gran tamaño que tiene un sistema de anillos importante; tiene una temperatura de -190.15 °C a -150.15 °C, sin embargo, tiene algunas fuentes de calor interna.	No cuenta con presencia de agua y tiene temperaturas bajas.
Urano	H ₂ (83%), He (15%), O ₂ , CH ₄ , N ₂ , C ₂ , Si, Fe, NH ₃	Es el único planeta del sistema solar que gira al revés alrededor del Sol. Su temperatura de -185.15 °C a -223.15 °C, sin embargo, algunas regiones del planeta muestran calor interno.	Sin presencia de agua y con temperaturas muy bajas. No es factible la habitabilidad.
Neptuno	H ₂ , He, CH ₄	Es un planeta gaseoso con vientos de 2,200 km/h y con una temperatura de -214.15.	No cuenta con condiciones para la habitabilidad.

Nota: Elaborado con datos de Ferro (2002) y Cordero et. al. (2013).

En algunas ocasiones se han encontrado exoplanetas que pueden tener agua líquida, como son los casos de Kepler-138 c y d. De hecho, estos planetas se comparan con algunos satélites naturales del sistema solar exterior, como Europa y Encelado (González, 2022), (figura 1), los cuales tienen una superficie helada y un interior de agua líquida con un centro rocoso metálico, aunque estos son más pequeños que los exoplanetas. Sin embargo, no dependen de la energía del Sol para tener agua líquida, ya que tienen otras formas de energía, por lo que los científicos no se limitan a buscarla en la zona habitable. Si bien los cuerpos planetarios pueden reunir características que los hacen habitables, esto no necesariamente implica que tengan vida.

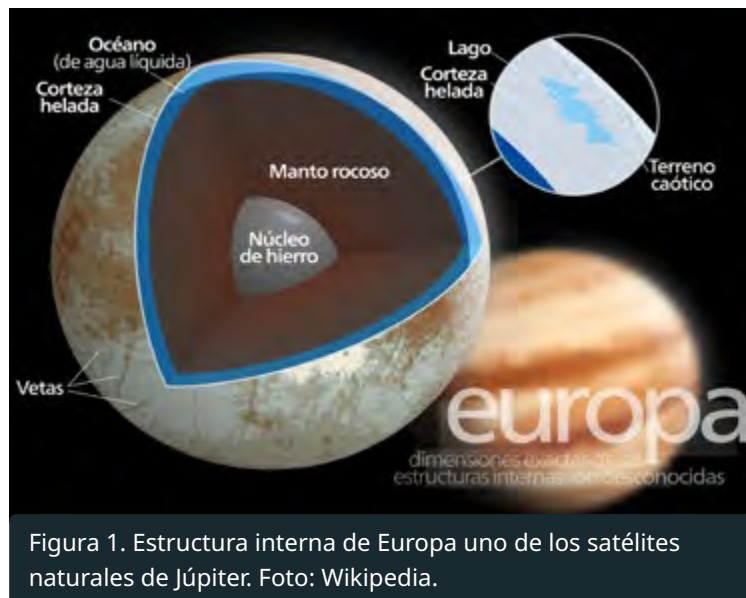


Figura 1. Estructura interna de Europa uno de los satélites naturales de Júpiter. Foto: Wikipedia.

Se han encontrado exoplanetas que pueden tener agua líquida, como son los casos de Kepler-138 c y d.

Se ha especulado que nuestro planeta se puede llegar a sustituir si se encuentra otro con condiciones para la habitabilidad, por lo que se tiene idea de que se puede extraer todo lo que el planeta puede proveer y una vez agotado lo abandonemos.

¿Qué pasa con el único planeta con vida?

En el apartado anterior se expuso por qué nuestro planeta es el único con vida, dadas sus características.

La vida en nuestro planeta se desarrolla en diversos ecosistemas y condiciones climáticas, geológicas y geográficas. Sin embargo, la Tierra ha sido explotada y utilizada para satisfacer, además de las necesidades del ser humano, otros requerimientos que atienden al

hedonismo (el placer y satisfacción del ser humano), sin considerar realmente que los recursos naturales que se tienen son finitos. Esto sucede debido a que el estilo de vida de las sociedades modernas se caracteriza por la adquisición y compra de bienes de consumo, que son una traducción simbólica del poder adquisitivo de cada individuo y de cada núcleo familiar. De tal forma que nuestro planeta se somete al libre mercado y por lo tanto a la merced del mejor postor. Es decir, se ve al planeta como fuente de materias primas y recursos dejando a un lado nuestra relación humanidad-hábitat (Benet, 2024).

De hecho, se ha especulado que nuestro planeta se puede llegar a sustituir si

se encuentra otro con condiciones para la habitabilidad, por lo que se tiene idea de que se puede extraer todo lo que el planeta puede proveer y una vez agotado lo abandonemos.

Sin embargo, como se mencionó anteriormente, esto por el momento es im-

La Tierra ha sido explotada y utilizada para satisfacer, además de las necesidades del ser humano, otros requerimientos que atienden al hedonismo (el placer y satisfacción del ser humano), sin considerar realmente que los recursos naturales que se tienen son finitos.

sible, pues no hay cuerpos planetarios con características como las de la Tierra que permitan albergar vida; y aunque fuese posible, difícilmente podría conseguirse un planeta con la diversidad y belleza biológica, así como paisajística que tiene nuestro planeta.

Una manera de contrarrestar la significación utilitaria que le damos a nuestro planeta es por medio de la educación ambiental.

El papel de la educación ambiental

La educación ambiental es definida como un proceso interdisciplinario en el que se busca desarrollar ciudadanos conscientes e informados respecto del medio ambiente, de tal forma que se puedan asumir compromisos para encontrar soluciones a los problemas y tomar decisiones para tener calidad ambiental (Calixto, 2012), esto es, para pensar de una manera diferente nuestro hogar.



Foto: Freepik

La salida es tomar conciencia de la finitud de los recursos del planeta frente a la sobre explotación y su impacto sobre la diversidad biológica, paisajística y cultural.

A esta manera de concebir el mundo Edgar Morin la considera conciencia planetaria, necesariamente compleja, dadas las incertidumbres que estar en el mundo entraña. Al reconocer que existen diversos dolores, sufrimientos y angustias, será posible entablar diálogos y comprensión para desarrollar una comunidad solidaria con un ideal que nos beneficie a todos desde el reconocimiento de una ecología planetaria, en la que los seres humanos nos veamos como parte del todo y podamos participar de manera comunitaria (Fernández, 2019).

Esta forma de pensar puede contrarrestar el valor utilitario que le damos a nuestro planeta y permitiría generar una serie de

valores que nos comprometan con el medio ambiente, que nos conduzca a reconocer la diversidad (no sólo humana, sino también la biológica) y la interculturalidad, en el sentido de asumir que existen diversas maneras de concebir y significar el

ambiente de acuerdo con la cosmovisión de distintas culturas. Eso nos permitirá adaptarnos a las diversas condiciones del medio ambiente de una manera responsable y respetuosa, en la que ya no se sobreexplota la naturaleza y que se utilice lo que es estrictamente necesario.

La salida es tomar conciencia de la finitud de los recursos del planeta frente a la sobre explotación y su impacto sobre la diversidad biológica, paisajística y cultural. 🌱

Referencias

- » Benet, L. (2024). Mercancía planetaria. *Eikasía Revista de Filosofía*, 120, 121-144. <https://doi.org/10.57027/eikasias.120.844>
- » Calixto, R. (2012). Investigación en educación ambiental. *Revista mexicana de investigación educativa*, 17(55), 1019-1033.
- » Cockell, C. S., Bush, T., Bryce, C., Direito, S., Fox-Powell, M., Harrison, J. P., Lammer, H., Landenmark, H., Martin-Torres, J., Nicholson, N. y otros. (2016). Habitability: A review. *Astrobiology*, 16(1), 89-117.
- » Cordero Tercero, M. G., Lara Sánchez, A., Maravilla Meza, M. D., Ortega, M., Emma, B. y Valdés Galicia, J. F. (2013). *Introducción a la física espacial* (1.a ed.). Universidad Nacional Autónoma de México. <https://librosoa.unam.mx/handle/123456789/274>
- » Fernández, C. O. B. (2019). Consciencia planetaria y ética en Edgar Morin: Un acercamiento a la mirada transpersonal a partir de la complejidad. *Revista de Investigación Científica Humanística de la Universidad Antropológica de Guadalajara*, 9(5), 51-68.
- » Ferro, I. (2002). *Diccionario de astronomía* (2.a ed.). Fondo de cultura económica.
- » González, N. (2022, junio 30). *Mundos oceánicos y la búsqueda de vida más allá de la Tierra—NASA Ciencia*. <https://ciencia.nasa.gov/sistema-solar/mundos-oceanicos-y-la-busqueda-de-vida-mas-alla-de-la-tierra/>
- » Segura, A. (2010). La Tierra vista como exoplaneta. *Revista mexicana de ciencias geológicas*, 27(2), 374-385.



Foto: Freepik

La receta de la Tía Carmen

Alma Alonso

Pasante de Ciencias de la Comunicación por la UNRC, donde actualmente también colabora.

De apariencia distinguida y con su bastón como fiel compañero, la tía Carmen relata todo lo que ha vivido, con paciencia, sentada en una banca afuera de la iglesia frente a su casa. Se dispone a platicar sus experiencias de vida y a compartir la receta familiar para elaborar el tradicional pan de muerto.



forma característica del pan de muerto. Los “huesitos” que se pueden apreciar a simple vista también representan los restos de dichos contendientes.

La forma de cruz simboliza los cuatro puntos cardinales en donde cada uno pudo haber caído; asimismo, las bolitas que tiene en la parte de arriba simbolizan las cabezas. Aunque claro,

Toma un respiro y comienza hablando de la historia que existe detrás de este delicioso platillo. Dice que, en la época prehispánica, el pan de muerto se elaboraba con harina de hueso de los guerreros caídos en batalla; de ahí surgió la

“esta es sólo una de las historias que a mí me han contado y con la que yo crecí”, dice entusiasmada.

Después de algunos años, la receta fue evolucionando y se reemplazó con harina de trigo; también se le pone agua de anís, huevo, levadura y ralladura de

naranja. Se cocinaba en un horno de leña, por ello se dice que es artesanal, aunque actualmente la receta es mucho más sencilla, ya que se puede preparar tanto en horno convencional como en los de microondas que ya la mayoría tiene en casa.

Esta peculiar y única receta la heredó de su abuela materna, quien con amor y devoción le enseñó a usar la técnica de “palear” el pan (mover la masa con una pala), puesto que ella siempre lo elaboraba con utensilios de madera en el horno de leña que estaba afuera de la casa.

Para ella esta técnica es de las más importantes, pues esto es lo que le da la sazón especial al pan, sólo que ahora se le llama “bolear” (método para hacer que la masa quede redonda) y debe hacerse con las manos, ya no con otro utensilio.

De igual manera, explica que, aparte de la receta que le heredaron, ella fue perfeccionando su elaboración cuando entró a trabajar en una cocina, ya que el chef tenía algunas técnicas diferentes. Así fue incorporando referencias de ambos para innovarlo.

Comenta que obtiene los insumos de cualquier mercado o tienda. Incluso días antes va adquiriendo todo y reutiliza algunos ingredientes que siempre tiene en casa, como la harina y el huevo. Este procedimiento podía tomar hasta cuatro horas; sin embargo, con los nue-

vos métodos, el tiempo se redujo hasta en una hora. “Se ha vuelto tan práctico que la mayoría de los mexicanos pueden elaborarlo en sus casas sin necesidad de comprarlo”, recalcó.



Alude que la importancia del pan de muerto en la cultura es vital. Ella lo ve desde una mirada ancestral y es la manera en la que los antepasados se expresaban. Los rituales que hacían ese día eran sagrados y por eso mismo algunos detalles se traspasaron a este tradicional platillo.

Aunque hoy en día existen muchas variedades del pan de muerto, como los que están rellenos (chocolate, cajeta fresa, etcétera), con crema pastelera, fruta y otras combinaciones un tanto exóticas, la tía Carmen concluyó que su favorito es y será siempre el que se elabora tradicionalmente. 🍞

El fantasma en el aula:

cómo usar la inteligencia artificial para pensar más y mejor

Fotos: Freepik.

J. Víctor Faccio Lucero

Docente en la Licenciatura en Psicología de la UNRC.

Introducción

Un “fantasma” recorre nuestras aulas: la inteligencia artificial (IA). Aparece cuando un ensayo parece escrito por una máquina, cuando las referencias citan libros inexistentes o cuando la profesora interpela a la estudiante y ni ella sabe explicar lo que entregó. Este uso clandestino y poco reflexivo de herramientas como ChatGPT no es “trampa”, más bien es un desafío para la docencia y un espejo de las nuevas realidades estudiantiles.

En la Unidad Magdalena Contreras, con 60 estudiantes, decidí no asustarme ni prohibir, sino tomar al toro por los cuer-

nos. La pregunta no era si usar la IA, sino cómo apropiarnos de ella para potenciar pensamiento crítico, creatividad y agencia.

La experiencia

El punto de partida fue un pacto pedagógico. Al inicio del semestre y antes de la evaluación final, dije:

“No estoy peleado con la IA; es una herramienta como cualquier otra. Lo que sí me dolería es que dejen que piense por ustedes. Si la usan, compártanme la conversación: así puedo evaluar su proceso. Si el *prompt* es ‘hazme la tarea’, no se vale. Si es más complejo y ustedes son las agentes, será distinto”.

La evaluación final de la UCA Introducción a la Psicología Social y de los grupos consistió en crear, en equipos,

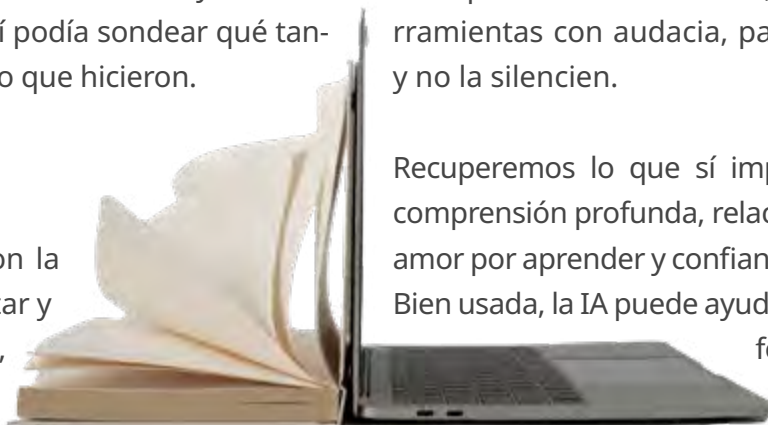
una puesta en escena. Elegí teatro y no ensayo porque obliga a encarnar el conocimiento: traducir conceptos en diálogo, gesto y acción. Es un aprendizaje más profundo, que nos aleja de la simulación y nos acerca a la vivencia real de las ideas.

El resultado fue revelador: adaptaciones de personajes históricos, creaciones originales e incluso una sátira de su docente. Un equipo representó el pique entre Simmel, Weber y Comte; la IA afinó diálogos a partir de ideas del grupo, pero la decisión de mostrar la distancia cultural entre los berlineses y el francés fue suya. Otro grupo alimentó a la IA con datos sobre Freud, pero el carácter y la profundidad que imprimieron los dicentes surgieron de un estudio cuidadoso de su biografía.

¿Cómo supe que el ingenio fue suyo y no de la máquina? El proceso tuvo tres fases: primero, tuvieron sesiones de planificación presenciales, donde pude ver sus decisiones. Después, en sus casas, usaron la IA y me entregaron esas transcripciones. Finalmente, presentaron el ejercicio teatral frente a mí y fueron interpeladas, así podía sondear qué tanto entendían lo que hicieron.

Hallazgos

Aunque usaron la IA para redactar y generar ideas,



Así como otras generaciones vieron morir la educación “tradicional” con la radio, la TV y el internet, ahora nos toca retirar ese cadáver y sanar el tejido vivo de la educación.

sus *prompts* fueron simples. La creatividad se concentró en la planeación y ejecución, mientras que el uso de la IA fue lineal. Pudo haberse aprovechado en otras tareas: diseñar cronogramas o planes logísticos, revisar el estilo de comunicación para mejorar acuerdos, ordenar ideas y fortalecer el pensamiento crítico, etc. Fue muy revelador para mí que las principales dificultades no fueron por el uso de la IA. Sino de gestión del tiempo y trabajo en equipo.

Conclusión

La IA no empeora la situación: la revela. Como todo fantasma, no puede dañarnos; sólo señala un cadáver: el de una forma de enseñar y evaluar que ya no responde a nuestro presente.

Así como otras generaciones vieron morir la educación “tradicional” con la radio, la TV y el internet, ahora nos toca retirar ese cadáver y sanar el tejido vivo de la educación. Invito a mis colegas a usar este “fantasma” como espejo para repensar nuestras prácticas, y a las personas estudiantes, a apropiarse de estas herramientas con audacia, para que amplifiquen su voz y no la silencien.

Recuperemos lo que sí importa: habilidades sociales, comprensión profunda, relación educativa y, sobre todo, amor por aprender y confianza en nuestras capacidades. Bien usada, la IA puede ayudarnos a construir una nueva forma de ser humano. ✨

De instituto a universidad nacional: **la evolución de un símbolo colectivo**

Karina Lizbeth Guerrero Magaña

Maestra en Diseño Audiovisual y doctorante del Doctorado en Ambientes y Sistemas Educativos Multimodales de la UNRC.



En el corazón de toda institución se consolida un símbolo que la representa y la identifica. Más que un adorno protocolario, es una pieza visual que resguarda años de logros académicos, crecimiento institucional y transformaciones sociales y culturales. En la universidad, los edificios pueden albergar aulas y laboratorios; sin embargo, es su identidad gráfica la que sostiene su “alma” pública: un lenguaje elocuente,

Una parte fundamental de su memoria y proyección reside en la evolución de sus símbolos gráficos: los imagotipos que legitiman documentos solemnes, los colores que arropan los actos protocolarios y las tipografías que ordenan su sistema editorial.

con ejes operativos y principios rectores, que hace visible la misión y los valores de la comunidad.

La identidad gráfica va más allá de una mera cuestión estética. Un imagotipo, una tipografía y una paleta de colores —en conjunción con sus categorías formales— son elementos de un sistema visual de gran potencia. Comunican valores como tradición, seriedad, innovación o pertenencia sin pronunciar una sola palabra.

La trayectoria de nuestra universidad no se cuenta sólo en libros blancos, cronologías de Unidades Académicas o discursos de innovación. Una parte fundamental de su memoria y proyección reside en la evolución de sus símbolos gráficos: los imagotipos que legitiman documentos solemnes, los colores que arropan los actos protocolarios y las tipografías que ordenan su sistema editorial. Cada modificación, cada ajuste de diseño, forman parte de un diario visual que acompaña el tránsito institucional: del proyecto fundacional a la universidad urbana local, y de ahí a su consolidación nacional.

Este recorrido —que abarca más de seis años de trabajo identitario— puede leerse como una historia en tres actos. Primero, la sobria sencillez del instituto (2019) y la prueba de su eficacia durante la pandemia. Después, el salto a Universidad de la Ciudad de México, con una presencia pública más compleja y un sistema gráfico que se dinamiza. Finalmente, la proyección como univer-

sidad nacional (2025), donde la identidad se consolida para representar la diversidad cultural del país y generar pertenencia en todo el territorio.

A la par, la cromática narra su propia evolución: de los verdes y grises iniciales, de temperatura fría y espíritu fundacional, hacia una paleta cálida de guinda y dorado que estandariza su presencia, refuerza la seriedad institucional y aso-

cia el color con valores de logro, excelencia e integridad. Esta transición convierte a los colores en un código visual inmediatamente reconocible y coherente con el proyecto educativo.

Comprender esta historia implica también reconocer a la comunidad como su espejo: estudiantes, docentes, personal administrativo y egresados se apropian de la identidad en soportes formales y cotidianos —de las togas a las chamarras—, mientras la institución atiende un reto clave de nuestro tiempo: mantener la vigencia simbólica en entornos digitales, con versiones legibles y consistentes desde la pantalla de un teléfono hasta un mural institucional. En las páginas siguientes, se descifran los trazos, colores y formas de un emblema vivo que, sin perder su esencia, sigue escribiendo junto con las nuevas generaciones los capítulos por venir.

De instituto a gigante nacional: la historia en tres actos

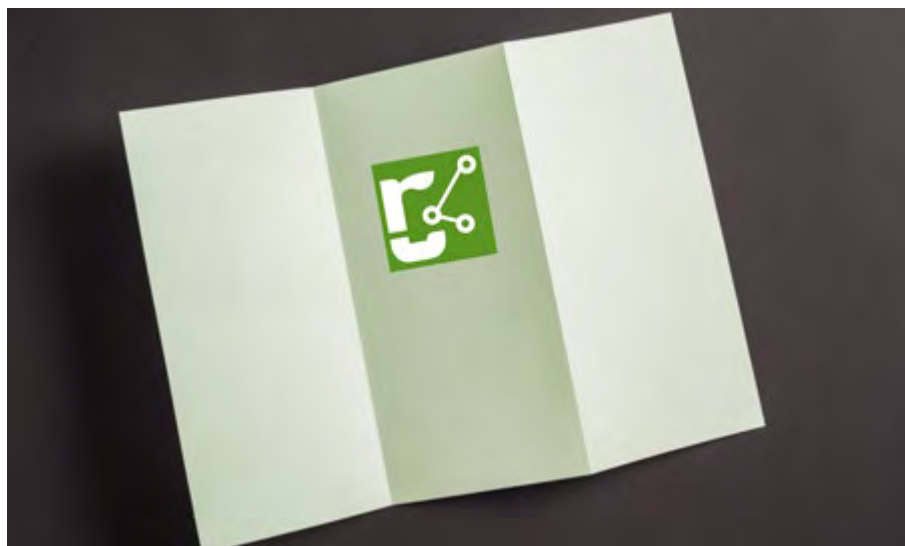
La trayectoria de nuestra Universidad Nacional Rosario Castellanos se lee como una obra en tres actos claramente definidos. El primero fue el del instituto, que se desplegó desde su inicio en el año 2019 como

un proyecto audaz con una proyección clara, cuya eficacia se puso a prueba durante la pandemia de COVID-19, gracias a la propuesta innovadora de su modelo educativo. El segundo acto lo protagonizó su transformación en Universidad de la Ciudad de México, al extender su influencia y multiplicar su oferta educativa; de este modo, potenció sus referentes para destacar como institución de educación superior innovadora dentro de la urbe. El acto final, y quizás el más determinante, fue su consolidación como universidad nacional: un organismo que trasciende lo regional para integrarse al proyecto de nación, con la finalidad de formar profesionales capaces de atender problemáticas prioritarias desde una perspectiva transdisciplinaria. Cada uno de estos saltos cualitativos dejó una huella imborrable en su manera de presentarse al mundo.

Cuando los símbolos hablan

Antes de adentrarnos en esta evolución, es crucial entender que la identidad gráfica va más allá de una mera cuestión estética. Un imago tipo, una tipografía y una paleta de colores —en conjunción con sus categorías formales— son elementos de un sistema visual de gran potencia. Comunican valores como tradición, seriedad, innovación o pertenencia sin pronunciar una sola palabra. Son la bandera bajo la cual se congrega una comunidad; un elemento de distinción

frente a otras instituciones y un recordatorio constante de la misión y la historia que se representa. Es el rostro público de una idea colectiva.



La comunidad que se veía reflejada en la nueva identidad ya tenía un perfil más orgánico y la socializaba de forma adecuada en diversos soportes, que, de cierta forma, rompieron el estereotipo de identidad institucional rígida para ponerle la estafeta del dinamismo puro.

El primer uniforme: la etapa de instituto

El emblema inicial de la institución era, como corresponde a su etapa fundacional, de sobria sencillez. Un juego monográfico sencillo con las siglas “IRC” (Instituto Rosario Castellanos), como primera propuesta, que se realizó por la inmediatez de cumplir con lo requerido en ese momento; se perfiló con el tinte verde y gris, que refería su pertenencia como proyecto del Gobierno de la Ciudad de México. Poco después, el lápiz y el pincel de un equipo de trabajo, fortalecido en el diseño

y la comunicación visual, bocetaron una segunda escala de propuestas hasta definir una síntesis formal con la unión de dos símbolos: la flor de loto, que representa la diversidad, y las flores, como representación metafórica del discurso que sustenta nuestra institución con referencia a la obra de la escritora Rosario Castellanos, y el símbolo del infinito, que representa un eje primordial en la instrumentación y puesta en marcha del modelo educativo, con innumerables posibilidades en su aplicación.

Tiempo después, en 2022, el Gobierno de la Ciudad de México homologó su cromática con la del Gobierno Federal, que optó por la adopción del guinda y dorado como colores principales; con este cambio, el imagotipo del Instituto, en seguimiento al lineamiento del gobierno local, tuvo que modificar de la misma forma sus colores para sumarnos al sistema. En este caso, aunque la identidad parecía estar en proceso de construcción de manera continua, jamás perdió su solidez.



Segundo acto: ¡ya somos universidad!

El salto a universidad local demandó una transformación visual de la identi-

dad y, con ello, la concepción y aplicación de su sistema gráfico, que subrayó la importancia de su presencia con su nueva envergadura. La institución extendió sus alcances de manera cualitativa en la ampliación de su oferta académica, en los programas de licenciatura y posgrado, y aumentó su atención a nuevas responsabilidades, que inevitablemente traerían como consecuencia otras expectativas sociales. La identidad comenzaba a volverse más compleja y pública. La comunidad que se veía reflejada en la nueva identidad ya tenía un perfil más orgánico y la socializaba de forma adecuada en diversos soportes, que, de cierta forma, rompieron el estereotipo de identidad institucional rígida para ponerle la estafeta del dinamismo puro. La identidad gritaba: ¡SOMOS UNIVERSIDAD!

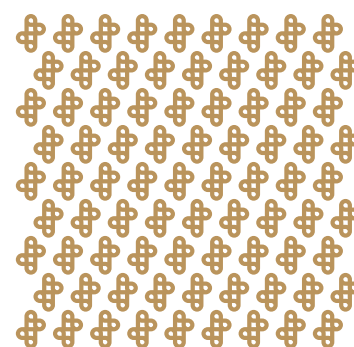
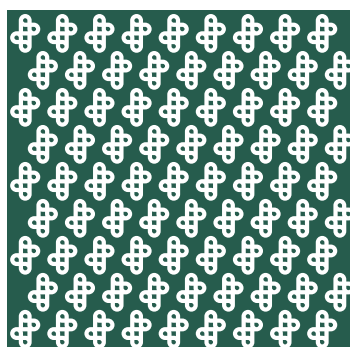
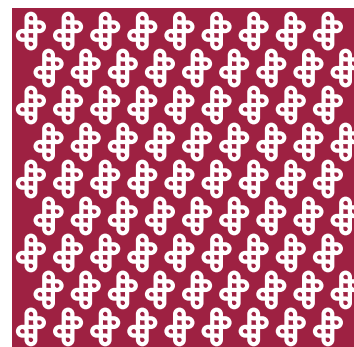
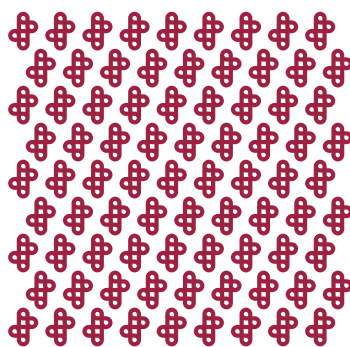
La conversión en universidad nacional en 2025 fue el parteaguas definitivo. El emblema ya no sólo representaba a una ciudad, sino a un país entero, con su diversidad cultural y geográfica. Este fue el momento de la gran consolidación de la identidad gráfica.



En el caso particular de la identidad gráfica de nuestra universidad, evidencia un estado de maduración formal. Estudiantes, docentes, personal administrativo, egresados y público en general se perfilan en este momento como embajadores de estos símbolos.

Tercer acto: ¡tenemos un imagotipo para todo el país!

La conversión en universidad nacional en 2025 fue el parteaguas definitivo. El emblema ya no sólo representaba a una ciudad, sino a un país entero, con su diversidad cultural y geográfica. Este fue el momento de la gran consolidación de la identidad gráfica. Es plausible que en esta etapa se concibiera un imagotipo hoy reconocido de manera amplia. Tiene un balance que sustenta seis años de presencia educativa, con una proyección cultural, lo suficientemente solemne para actos oficiales de gran relevancia y un amplio reconocimiento en medios de comunicación masiva. El objetivo era claro: crear un símbolo de unidad que generara sentido de pertenencia e identificación tanto en un estudiante del norte como en uno del sur del país. La extensión de su territorialidad le inyectó fuerza significativa y pregnancia visual.



El punto focal ha sido que la institución se esmeró en lograr que estos símbolos trasciendan lo oficial para encarnarse en las experiencias cotidianas, al fomentar una apropiación creativa y afectiva.

Colores que cuentan historias

El análisis cromático es otra capa fundamental de esta narrativa. En la etapa de instituto, los colores verde y gris, con una temperatura fría, definieron un proyecto joven que avanzó en la búsqueda constante hacia la calidez de su consolidación como universidad. En ese momento, la escala tonal inicial era atractiva y armónica: proyectaba frescura, crecimiento y equilibrio. Con la expansión a universidad local, la paleta se volvió cálida con el dorado y el guinda; su proyección institucional ya estaba más definida: transmitía confianza y estabilidad, excelencia y pasión. Esto permitió una identificación más rápida y una mayor cercanía con la

comunidad. Al alcanzar el estatus nacional, la paleta se estandarizó. Las combinaciones de su paleta secundaria, en coherencia con las áreas de conocimiento, y su paleta primaria —oro y guinda— se volvieron más profundas; mientras el color guinda representa la intensidad del conocimiento y la integridad, el oro evoca la calidad, el logro y la luz de la sabiduría. Estos colores dejaron de ser una simple elección estética para convertirse en un código visual asociado inmediatamente a los valores de la institución.

El espejo de la comunidad

Ahora bien, me gustaría hablar de aquello que realmente fortalece una identidad gráfica, y la respuesta es sencilla: su fuerza radica en la coherencia, la apropiación comunitaria y la capacidad de mantenerse vigente sin perder unidad. En el caso particular de la identidad gráfica de nuestra universidad, evidencia un estado de maduración formal. Estudiantes, docentes, personal administrativo, egresados y público en general se perfilan en este momento como embajadores de estos símbolos. El ambiente de apreciación y pertenencia se personaliza en la aplicación de nuestro imagotipo bordado en chamarras o en las togas de egreso, que lo identifican como motor de orgullo universitario. Desde esta perspectiva, su enfoque comunicacional ya creó un vínculo emocional con una etapa de sus vidas. No obstante, no

le colocamos una medalla al éxito total, porque existe un sesgo, en específico en las nuevas generaciones, en donde el símbolo puede parecerles un elemento distante, demasiado formal. Pero el punto focal ha sido que la institución se esmeró en lograr que estos símbolos trasciendan lo oficial para encarnarse en las experiencias cotidianas, al fomentar una apropiación creativa y afectiva.



Un imagotipo con futuro

Por último, mirar hacia el futuro de la identidad gráfica universitaria implica no perder de vista el equilibrio, y menos los retos que enfrenta: mantenerse relevante en un mundo visualmente híper estimulado, ser flexible para adaptarse a nuevos medios y, sobre todo, no perder la esencia histórica que le da sentido. La solución quizá no esté en un cambio radical, sino en una gestión inteligente de la misma, capaz de hacer convivir con elegancia la versión ceremonial del imagotipo con una versión simplificada para entornos digitales. El objetivo final es que el imagotipo siga contando la historia, pero que también tenga la capacidad de escribir, junto con las nuevas generaciones, los capítulos por venir. Porque un emblema vivo no es el que se conserva estático en un museo, sino el que se lleva con orgullo, se adapta con respeto y se reinterpreta con pasión, día a día, por toda la comunidad. 🌀



Miedo, terror, lenguajes y contexto

Foto: Freepik

Cristhian Chavero López

Comunicólogo por la UNAM. Escritor, periodista y colaborador de Dignos y humanos, esperando de volver a escribir terror.

El miedo es “una emoción natural que se caracteriza por experimentar una sensación desagradable e intensa ante la percepción de un peligro real o imaginario” y su función es “prepararnos para la supervivencia, para dar una respuesta rápida y eficaz ante una amenaza”, según la revista Global de la UNAM, en su artículo “El miedo, una alarma mental para proteger la integridad” (Facultad de Psicología, 2022).

Se manifiesta en cuatro niveles: cognitivo (ideas, imágenes, recuerdos), fisiológico (sudoración, alza en el ritmo cardíaco), conductual (parálisis, escape o llanto) y neuronal (mayor actividad en una zona del cerebro, la amígdala) (Facultad de Psicología, 2022).

Aunque es una emoción que compartimos con el resto del reino animal, parece que los *sapiens sapiens* (los

seres humanos) somos los únicos que tenemos bien desarrollada la capacidad de experimentar mucho miedo por razones puramente imaginarias, sugeridas, una deducción, una hipótesis o por la exposición voluntaria a una ficción.

El miedo es una emoción primitiva; quien la experimenta “asume una actitud atenta y de cautela frente a los peligros, mientras que en la fobia se observa que el miedo es desproporcionado con respecto al peligro al que la persona se expone y le lleva a evitar la situación temida; es decir, hay un miedo irracional que provoca un ataque de pánico o ansiedad severa” (Facultad de Psicología, 2022).

Por otro lado, el terror pertenece a otra categorización, ya no de psicología, sino de relatos o leyendas, es decir, de la literatura, lingüística o historia y antropología; y de ahí, de la literatura, tradición oral y mitos, brinca a otros lenguajes de ficción, como el cine o el cómic; la especialista en literatura Aurora Piñeiro Carballada lo explica así:

La literatura de terror, muchas veces llamada literatura de horror o gótica, se caracteriza por ser un género popular que busca provocar en los lectores efectos relacionados con el miedo o, como su nombre lo indica, el terror, en grados diversos. En muchos ejemplos, los estremecimientos que la caracterizan alcanzan su consumación en el horror o lo repulsivo. (Piñeiro, s.f.).

Entonces, el terror, dentro de la literatura, ocupa un lugar que la academia llama “géneros populares”, y también contiene algo de repulsivo: no es solamente miedo, sino, además, malestar, incomodidad.

Son muy variadas las causas por las que a algunas personas nos agrada, ya sea que nos sumerjamos en ello por medio de libros, servicios de *streaming* o con leyendas urbanas contadas a oscuras; pero esas causas podríamos dividir las por edad, contexto histórico u horizonte cultural.

A niñas y niños de muy corta edad les puede llamar la atención el misterio. La idea del miedo puede representarles un desafío y su sentido de omnipotencia les hace creer que están listos para todo, aunque se puedan espantar con mucha facilidad.

Los prepúberes y adolescentes podrían sentirse interesados por cruzar el límite de lo que no les estaba permitido, y entre esos

El miedo es “una emoción natural que se caracteriza por experimentar una sensación desagradable e intensa ante la percepción de un peligro real o imaginario” y su función es “prepararnos para la supervivencia, para dar una respuesta rápida y eficaz ante una amenaza”.

límites, están las ficciones de terror que anteriormente les pudieron estar vedadas, así que podría implicar una prueba de ser niños grandes o jóvenes.

A partir de la juventud ya hay otras constantes y circunstancias. Mucha gente de 18 a 29 años tendrá la vida de adulto, criarán niños, pagarán cuentas, trabajarán de tiempo completo; ahí es donde podemos saber si a la gente de verdad le gustan las ficciones de terror.



Cada edad tiene sus propios motivos de terror: a niños pequeños la oscuridad les dará más miedo que a los adolescentes y a los adultos. Hay muchos temores frecuentes y constantes a cualquier edad, como la muerte, ser comidos, lo desconocido, animales peligrosos, pero hay otros miedos que no siempre se ven tan representados en el horror, como las alturas, las enfermedades, el daño a seres queridos o la miseria.

También existen los temores que son más propios de obras introspectivas y dramáticas, como la pérdida de los valores, el desamor o un futuro incierto, temas que serían más propios de un drama, melodrama o una comedia ligera; pero en el horror aparecen otros componentes. En inglés lo llamarían *weird*, es decir, algo extraño; una mezcla de lo sobrenatural, atípico y que causa miedo. La ficción de horror suele vivir en esas fronteras, en las tinieblas, en el ocaso.

Según el profesor de psicología de la Universidad de Utrecht Jeffrey Goldstein, uno busca horror porque desea ser afectado por ello. Puede ser que te llame 1) por la subida de adrenalina, 2) por la distracción de la vida mundana o 3) por el goce *voyeurista* de observar una situación horrible desde una distancia segura (Scholz, 2016).

Según Glenn Sparks (otro especialista de la Universidad Purdue), nos gusta ver películas de terror por cómo nos hacen sentir después de que terminan, gracias a lo que llama proceso de transferencia de excitación. Esto significa que, al ver algo que nos asusta, nuestro pulso se acelera, producimos adrenalina y la respiración se interrumpe; pero cuando el filme acaba los efectos de esa excitación permanecen e intensifican las emociones que experimentamos, es decir, que luego del terror se puede sentir cierto placer o podemos pasarla mejor, lo valoramos más; sería un proceso parecido al de una montaña rusa (Kougnan, 2015).

Cabe decir que algunos psicólogos creen que el terror en los niños puede ser benéfico si está adecuado a su edad, porque los prepara para la adversidad del mundo, les permite ver, mediante ejemplos externos, que hay sentimientos que existen, y al verlos, al conocerlos, les será más posible manejar o tramitar los suyos propios y externarlos con sus padres o en su círculo familiar; por ejemplo, el miedo, la ira o la tristeza. Claro, siempre cuidando que sea terror apto para niños, porque una desproporción puede causarles miedos innecesarios. No queda más que revisar primero el contenido y luego dejar a la infancia disfrutar del terror si es adecuado.

Cada edad tiene sus propios motivos de terror: a niños pequeños la oscuridad les dará más miedo que a los adolescentes y a los adultos. Hay muchos temores frecuentes y constantes a cualquier edad, como la muerte, ser comidos, lo desconocido, animales peligrosos.



Podemos decir que el lenguaje es un sistema de signos que utiliza una comunidad para comunicarse, esto puede ser de manera oral, escrita o por otros medios; por ejemplo, lenguajes cinematográficos, literarios, televisivos, teatrales, animados, arte secuencial o cómic.

En realidad, a la infancia le suele llamar mucho la atención el terror, sólo es cuestión de hallar la ficción adecuada.

Regresando a los adultos, la doctora Deirdre D. Johnston concluye que hay cuatro tipos de espectadores del cine de terror. Si bien esta conclusión no necesariamente se corresponde con la narrativa, porque su investigación se aterriza específicamente en cine, perfectamente puede aplicar a diversos lenguajes. Los cuatro tipos son:

1) Espectadores *gore* o de sangre. Ellos tenían típicamente baja empatía, alta búsqueda de sensaciones y (entre los hombres solamente) una fuerte identificación con el asesino.

2) Espectadores de emoción. Los observadores de emociones típicamente tenían tanto empatía como búsqueda de sensaciones, se identificaban más con las víctimas, y les gustó el *suspense* de la película.

3) Espectadores independientes. Generalmente guardan una gran empatía por la víctima junto con un alto efecto positivo para superar el miedo.



Drácula interpretado por Béla Lugosi. *Frankenstein* protagonizado por Boris Karloff. *Psicosis* protagonizada por Janet Leigh. Fotos: Wikipedia.

4) Espectadores problema. Típicamente mantenían una gran empatía por la víctima, pero se caracterizaban por efecto negativo (particularmente una sensación de impotencia) (Griffiths, 2015).

Cada quién puede elegir con qué tipo de espectador o lector siente más identificación. Posiblemente varíe por época de la vida o por distintas obras, pero también podría variar en el lenguaje.

Podemos decir que el lenguaje es un sistema de signos que utiliza una comunidad para comunicarse, esto puede ser de manera oral, escrita o por otros medios; por ejemplo, lenguajes cinematográficos,

literarios, televisivos, teatrales, animados, arte secuencial o cómic.

Cada lenguaje tiene su naturaleza y características: no se puede generar miedo o risa igual en cine que en cómic o literatura; lo mismo ocurre con el melodrama o la comedia: lo que funciona en un lenguaje, en otro tal vez no, también por el público al que llega.

Pongo el ejemplo de los súper héroes. El cómic está subdividido en varios fascículos, de narrativa breve, 24, 32 o hasta 40 páginas, no más; luego de la lectura y visión, la historia debe esperar (en el caso típico) una semana para ser continuado, lo que permite la relectura, la observación de gestos, detalles, colores, sombras, intenciones; incluso el comentario con otros asiduos al cómic en cuestión; en cambio, la película es una saga o volumen de cómics resumido en 90 o 120 minutos, sin pausas, sin distractores, pero sin tiempo para la reflexión entre escenas, las consideraciones serán guardadas para después, fuera de la sala de cine o de la visión del video.

Por otro lado, está la complicación del género. En un lenguaje como el del cine, el "terror" podría ser un género, pero en la literatura es una temática. En la literatura, género se refiere a si es novela o cuento. Cada universo tiene sus características.



Pennywise, el payaso bailarín, también llamado Eso, personaje ficticio creado por el escritor Stephen King.

Además de las obvias diferencias entre cada lenguaje, costumbres y públicos, el cine es masivo en comparación con el cómic, y mixto, pues es preferiblemente familiar; en tanto que el cómic es primariamente masculino y juvenil.

Lo mismo ocurre con el terror: es difícil de lograr y mantener en el lenguaje que sea, porque requiere mucha atención de parte de quien se expone a esta

temática; la obra no permite a su público que se distraiga. Asimismo, todo el tiempo debe ser verosímil, es decir, tan parecido a la realidad o tan creíble como para que alguien sienta peligro por una ficción, una voluntaria exposición a esa ficción en particular.

En el cine es más fácil trasladar a la audiencia hacia la realidad literaria de la ficción: se cuenta con el sonido, detalles en fondos, colores, expresiones, pero es irremediablemente de argumento breve y en este caso abrevia menos del cómic y más de la novela, por lo que siempre se pierde el detalle, la trama; en cambio, las series de *streaming* o transmisión por internet hacen más justicia a las novelas por ser más extensas, una temporada puede durar 6, 9 o 21 horas. Ahí es posible la intriga, el misterio y la pausa sin que sea un maratón. El susto puede ser

trepidante, pero el miedo opresivo no puede hacer carreras largas, sino que debe ser soltado y contenido, haciendo crestas y valles.

Una muerte puede ser el evento disparador de una novela de terror, pero también de una obra policiaca, de suspenso, de fantasía épica, histórica; la diferencia está en la manera de tratar esa muerte: en una saga épica como *El señor de los anillos* mueren miles de humanos, orcos, elfos, enanos, y aunque algunas criaturas pueden dar miedo, no es una obra de terror; la diferencia, como se apunta, es el tratamiento, las consecuencias para los protagonistas, el terror suele dar miedo por innatural, pero sin el heroísmo y las proporciones de lo épico.

Cuando las muertes son tantas, termina por ser otro tipo de ficción. Por ejemplo, en las películas de acción suelen ser incontables; es la actitud que le dan los protagonistas a los eventos disparadores lo que le dice a los lectores o espectadores cuál es el tono de la obra.

Cada temática o género tiene sus fronteras y cuando nos gusta el terror, podemos intuir dónde están, aunque no siempre podamos explicar a otras personas cuál es la diferencia.

“La literatura de terror, muchas veces llamada literatura de horror o gótica, se caracteriza por ser un género popular que busca provocar en los lectores efectos relacionados con el miedo o, como su nombre lo indica, el terror, en grados diversos. En muchos ejemplos, los estremecimientos que la caracterizan alcanzan su consumación en el horror o lo repulsivo”.



Cthulhu, entidad cósmica creada por el escritor estadounidense de terror Howard Phillips Lovecraft.

Por otro lado, está la complicación del género. En un lenguaje como el del cine, el “terror” podría ser un género, pero en la literatura es una temática. En la literatura, género se refiere a si es novela o cuento. Cada universo tiene sus características.

Una consideración más es que el terror es cultural. Lo que en una cultura es aceptable en otras es cuestionable; lo que en unas es molesto, en otras un delito; lo que en unas es terrorífico, en otras es fiesta. El ejemplo más sencillo podría ser el Día de muertos: para los mexicanos es transparente, no vemos la provocación de hablar, invocar, representar a los muertos en un hospital, jardín de niños o velatorio. Para otras personas sería de mal gusto. Igual pasa con las ficciones.

Pero también es un fenómeno del paso del tiempo: lo que le daba miedo a una generación, en otras es sólo entretenido. Debo decir que la literatura envejece mejor que el cine: Frankenstein (1818) está más cerca de dar miedo hoy que King Kong (1933). Igual podría ser que dé más miedo cualquier obra de Stephen King que la cinta *El exorcista*.

Lo mismo ocurre con el terror: es difícil de lograr y mantener en el lenguaje que sea, porque requiere mucha atención de parte de quien se expone a esta temática; la obra no permite a su público que se distraiga. Asimismo, todo el tiempo debe ser verosímil, es decir, tan parecido a la realidad o tan creíble como para que alguien sienta peligro por una ficción, una voluntaria exposición a esa ficción en particular.

Lo peor que le puede pasar al horror es ser aburrido: es lo peor para un discurso que pretende inspirar a las pesadillas. Ningún escritor, director o guionista de

terror desea que su obra sea olvidable o provoque indiferencia. Punto aparte sería el dar risa, por ridículo, por inverosímil. Hay obras que hacen frontera entre el terror y la farsa, como *El regreso de los muertos vivos* (1985).

También el terror es personal, íntimo: a cada uno el mismo acto le tocan fibras distintas por distintas razones; además de que



Día de muertos en México. Foto: www.seg.gob.mx.

en cada momento de nuestras vidas hacemos lecturas diferentes. Tal vez no veamos igual los asesinatos, los demonios o la brujería a los 15 que a los 40, con hijos que sin ellos, con la barriga llena o con el corazón roto, siendo huérfanos o no.

Dentro del terror hay variedades y temáticas. Sea el lenguaje que sea, para algunos será importante acceder mediante Edgar Allan Poe, para otros lo más terrorífico son las sagas de El Conjuero.



Póster de la película *El Conjuero*. Foto: <https://cineuniversal.wordpress.com>.

Finalmente, dentro del terror hay variedades y temáticas. Sea el lenguaje que sea, para algunos será importante acceder mediante Edgar Allan Poe, para otros lo más terrorífico son las sagas de El Conjuero, hay terror cósmico nacional heredero de Lovecraft con Amparo Dávila, novela gótica y leyendas urbanas... A cada uno su lenguaje, a cada cual su tema. A disfrutar la noche. 🍷

Referencias

- » Facultad de Psicología. (Marzo 8 de 2022). El miedo, una alarma mental para proteger la integridad. *Global*. UNAM. https://unamglobal.unam.mx/global_revista/el-miedo-una-alarma-mental-para-proteger-la-integridad
- » Griffiths, M. (29 de octubre de 2015) ¿Por qué nos gusta ver películas de terror? *Psychology Today*. https://www-psychologytoday-com.translate.google.us/blog/in-excess/201510/why-do-we-like-watching-scary-films?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc
- » Kounang, D. (30 de octubre de 2025). Esto es lo que ocurre en tu cuerpo cuando tienes miedo. *CNN*. EUA. <https://cnnespanol.cnn.com/2015/10/30/esto-es-lo-que-ocurre-en-tu-cuerpo-cuando-tienes-miedo>
- » Piñeira, A. (s.f.). Estudios críticos sobre géneros populares. UNAM. <http://generospopulares.filos.unam.mx/terror/>
- » Scholz, P. (20 de octubre de 2016). Asústame que me gusta. *Clarín*, Argentina. https://www.clarin.com/espectaculos/cine/Asustame-gusta_0_S1UzOYH1x.html

Dignos y humanos multimedia

* Sociólogo por la UNAM, dedicado al área de lo cultural. Profesional de la producción audiovisual en la UNRC, co-creador del podcast "Kamanalli" y productor de "Inspiración Rosario Castellanos".

En estos tiempos extraños en los que la necesidad de estar informado sobre la actualidad es de importancia primaria, la parrilla de Podcasts de la UNRC ha logrado agregar un podcast noticioso con un súper elenco, en el que debutan como presentadores Alba, como reportera principal, y Batros, conductor del nuevo noticiario de *Dignos y humanos Multimedia*.

En este primer episodio, después de una búsqueda larga y extendida, Alba entrevista a Hibridualidad, haciendo pre-

guntas personales sobre su vida y obra, además de un tema de gran importancia: ¿en qué consiste su labor dentro de la Universidad Nacional Rosario Castellanos?

Con esta probadita estamos a la expectativa de entrevistas más grandes y difíciles de conseguir, así como de reportajes variados y también saber qué está pasando con esos sorprendentes avistamientos. Queda esperar noticias en los próximos episodios y estar atentos, porque la verdad está allá afuera. 🍀



Escucha el podcast en  Spotify 



EPISODIO 1:

LA HIBRIDUALIDAD **RESPONDE -**
DIGNOS Y HUMANOS **MULTIMEDIA**

Escúchalo en  Spotify®

Alebrijes: el arte de personificar los sueños

** Maestra en Curaduría del Arte por la Universidad de Melbourne, Australia. Licenciada en Estética por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Actualmente es Responsable de Proyectos y Patrocinios de los Museos Frida Kahlo y Diego Rivera Anahuacalli. Es integrante del Directorio del Comité Internacional de Casas Museo, DEMHIST del Consejo Internacional de Museos, ICOM, de la Asociación de Amigos del Museo Nacional de las Intervenciones y del Consejo Mexicano de Asuntos Internacionales, COMEXI. Realiza curadurías de exposiciones de arte visual en México y en Chile, así como conferencias y publicaciones en medios de comunicación cultural.*

“Es como si la imaginación se volviera realidad...”, comentó en una de mis estudiantes en las visitas académicas que hicimos a la exposición de los alebrijes monumentales del Paseo de La Reforma, Ciudad de México, hace unos años. Esta magnífica muestra, en su edición 2025 ¡ya viene!, en un desfile y muestra que inicia el 26 de octubre. Desde 2007, el Museo de Arte Popular, MAP (<https://www.map.cdmx.gob.mx/>) organiza y produce este evento, en el formato de Desfile y Concurso de Alebrijes Monumentales. Afortunadamente, ha sido un esfuerzo que continúa realizándose cada año, honrando el trabajo de los artistas populares, artesanos y cartoneiros mexicanos. Igualmente, los Alebrijes Monumentales son un tributo al trabajo colectivo. Aún en los casos en que son creados por un autor, debido al tamaño que tienen, así como a la variedad de elementos morfológicos, figurativos y



Imagen 1: Alebrije monumental Flor y Caracol, en Paseo de la Reforma

Antes de la película de Spectre de la saga de James Bond, misma que fue filmada en 2015, no teníamos desfile de catrinas y calacas; no había desfile de Día de Muertos. Sin embargo, sí había desfile de alebrijes.

cromáticos que los componen, la ayuda de un equipo de trabajo se hace indispensable para darles existencia.

Antes de la película de Spectre de la saga de James Bond, misma que fue filmada en 2015, no teníamos desfile de catrinas y calacas; no había desfile de Día de Muertos. Sin embargo, sí había desfile de alebrijes. Al frente de estas monumentales esculturas, hechas en su mayoría de papel maché con base de cartón reciclado, dotadas de una expresividad que sólo la imaginación humana es capaz de mentalizar, se siente una emoción especial. Los seres representados son tan enormes como fantásticos. Son aproximadamente 100 alebrijes monumentales los expuestos cada año, por lo que la variedad de temas y de formas que los componen es siempre insospechada.

«Las rocas, las nubes y los animales se convirtieron en criaturas extrañas e imposibles de distinguir tales como “un burro con alas, un gallo con cuernos de toro, un león con cabeza de perro”. Estos animales combinados gritaban repetidamente una sola palabra: “¡Alebrijes, Alebrijes, Alebrijes!”».

La presencia de los alebrijes en la avenida más emblemática de la República Mexicana, constituye un espléndido, divertido y muy merecido tributo al talento artístico de sus creadores, quienes provienen en su mayor parte de la zona central. Como personajes de la sociedad, los alebrijes se instalan en el imaginario colectivo de la Ciudad y del Estado de México en la década del '40. Su origen es tan curioso como su apariencia misma. En lo personal, considero que los alebrijes tienen un nacimiento muy original. Pedro Linares López, cartoneero de oficio y originario de la Ciudad de México, es quien extrajo a estos seres de su imaginación onírica, aquella que se activa durante los estados de sueño. En algunos afortunados casos como este, hay visiones oníricas que perduran en la mente del soñador —que en este caso fue Pedro Linares— una vez que este está despierto. Linares materializó sus sueños en estos personajes, con el mismo nombre que en sus delirios les concedió.

Al igual que el movimiento de arte denominado surrealismo, los alebrijes encontraron su inspiración en la imaginación onírica, no obstante, la estética de los alebrijes no es únicamente surrealista. A diferencia del surrealismo, los alebrijes carecen de un componente intelectual tanto en su forma como en su contenido. En cambio, gozan de una conexión con el mundo natural, de ahí su calidad ecológica y medioambientalista, y con el mundo emocional, de ahí su calidad edificantemente humana, que los hace ser apreciables, entendibles y disfrutables por espectadores de todas las edades. Hasta por los bebés.



La historia de estos seres toma escena en la Ciudad de México de principios del siglo XX. Pedro, quien era cartonero de oficio, a la edad de 30 años enfermó y quedó inconsciente. En medio de su profundo sueño, intensificado por su malestar, tuvo un sueño delirante. Se encuentra en un lugar desconocido y muy apacible; algo así como un bosque "donde había árboles, rocas y animales". Todo estaba en calma, Linares no sentía dolor y estaba feliz de estar caminando en ese lugar. Imprevistamente, de acuerdo con la narración que dejó de los hechos el artista: «las rocas, las nubes y los animales se convirtieron en criaturas extrañas e imposibles de distinguir tales como "un burro con alas, un gallo con cuernos de toro, un león con cabeza de perro". Estos animales combinados gritaban repetidamente una sola palabra: "¡Alebrijes, Alebrijes, Alebrijes!"».

Gracias a ese grito insistente, intenso y desconocido, Pedro despertó de ese sueño afiebrado y empezó a recuperarse de su enfermedad, para sorpresa y alivio de los parientes que lo cuidaban. Concluyentemente, lo que este cartonero padeció fue un delirio febril, el que le produjo estas fuertes y extrañas visiones oníricas. De acuerdo con el portal en línea Healthline, revisado en este caso por el Dr. PhD Timothy J. Legg (2020), los

sueños febriles son generados por el calor que afecta al cerebro y a la actividad cognitiva; suelen ser vívidos y perturbadores, generando experiencias oníricas particularmente extrañas y surreales. Este diagnóstico calza perfecto con la narrativa de Pedro Linares, quien transformó su padecimiento de ese momento, el que afortunadamente logró superar, en arte.

La autoría de los alebrijes es tanto individual como colectiva. Para ser llamados alebrijes, deben de responder a su relación con una colectividad, a la vez que la singularidad específica de sus formas denota una autoría de tipo individual. Y es que provienen del mundo de los sueños, en el cual todo tipo de combinaciones son posibles.

Una vez despierto y en vías de recuperación, aprovechó el conocimiento que ya tenía de la técnica de la cartonería para representar a las criaturas que lo despertaron, mismas que ya venían apropiadamente nombradas alebrijes, y mostrárselas a sus seres queridos. Así emergen los personajes, la técnica y el arte de los alebrijes. Linares los recrea en hermosas variaciones, de forma disciplinada e ininterrumpida hasta su tardía muerte. Por causa de la genialidad de sus figuras coloridas, es invitado a exponer a Europa y en Estado Unidos. Con la paulatina exposición, difusión y venta de su obra, Linares funda una nueva tradición plástica que integra el arte popular mexicano en la actualidad.

La inspiración y caracterización de estas creaciones comprenden una tradición que tiene su origen en un hecho que posiblemente sí sucedió, pero que a su vez es adobado por cada uno de sus narradores, tomando la forma de leyenda urbana.

Ahora bien, los alebrijes ¿forman realmente parte del arte “popular” mexicano? Sí y no. Por una parte, la inspiración y caracterización de estas creaciones comprenden una tradición que tiene su origen en un hecho que posiblemente sí sucedió, pero que a su vez es adorado por cada uno de sus narradores, tomando la forma de leyenda urbana. Esta conexión con las historias colectivas que renuevan la identidad de un grupo es algo propio del arte popular. Con respecto a la diversidad de técnicas y tamaños en los cuales se producen, así como en el amplio rango de tipos de mercados en los cuales se comercian, los alebrijes presentan igualmente características del arte popular. Sin embargo, los alebrijes finamente manufacturados, de mediano a gran formato, pueden ser considerados como “arte popular de autor”. Esto porque ningún alebrije de este formato es igual a otro; es decir, no son fabricados en serie. Sí obedecen a ciertas normas de composición y materialización, a la vez que expresan la individualidad de cada uno de sus autores, que es justamente lo que determina las diferencias entre uno y otro. Así, la autoría de los alebrijes es tanto individual como colectiva. Para ser llamados alebrijes, deben de responder a su relación con una colectividad, a la vez que la singularidad específica de sus formas denota una autoría de tipo individual. Y es que provienen del mundo de los sueños, en el cual todo tipo de combinaciones son posibles.



Imagen 2: alebrije monumental Dragón, Planta Carnívora y Pájaro.

No se olvidan y generan emoción e interrogantes en el espectador. No sólo sus formas son ilógicas e impredecibles, también sus colores son estridentes e invasivos. No son discretos, no quieren pasar desapercibidos, no quieren combinar con el entorno donde se insertan. Más bien, es evidente que quieren desordenar, sorprender y causar desajustes para confundir la mente y avivar el espíritu.

Entre los atributos para ser tales, deben combinar cualidades físicas que son propias de diversos seres

vivos: ojalá de por lo menos tres distintos, entre los cuales estamos incluidos los humanos. Igualmente, deben estar dotados de “garras, para aferrarse a la tierra y de alas, para no olvidar sus sueños”. El material ideal para su confección es cartón mojado, arrugado y pintado a modo de papel maché. Es el material que, creo, deberían continuar cultivando y desarrollando los creadores de alebrijes, ya que enfatiza el carácter medioambientalista que tienen estas creaciones, no sólo respecto a la combinación creativa que hacen de seres de la naturaleza, sino también en relación con la calidad de biodegradable. Asimismo, en el estado de Oaxaca, los alebrijes se realizan en un material también orgánico: la madera. Estos, a mi parecer, no gozan de la apariencia de movilidad que les otorga el cartón, sin embargo continúan siendo mágicos en sus formas, materia y colores.

Encontrarse con ellos en cualquier tamaño es una experiencia sensorial que vale mucho la pena. No se olvidan y generan emoción e interrogantes en el espectador. No sólo sus formas son ilógicas e impredecibles, también sus colores son estridentes e invasivos. No son discretos, no quieren pasar desapercibidos, no quieren combinar con el entorno donde se insertan. Más bien, es evidente que quieren desordenar, sorprender y causar desajustes para confundir la mente y avivar el espíritu. Nos demuestran que los límites de la creatividad no están so-

brepasados, ni siquiera alcanzados por las corrientes de arte contemporáneo occidental, como algunos teóricos del arte tienden a creer.

Lo cierto es que los alebrijes están demasiado locos para ser creados por un artista con formación académica. Requieren de un natural desapego a la norma y a la lógica. Necesitaríamos del alma mexicana para poder crear uno de veras; emanan de la singularidad cultural de artistas-artesanos de esta nación, y por eso a ella pertenecen. Una vez creados, como toda obra de arte, trascienden los límites locales de su creación. Su belleza y contenido tocan la sensibilidad de todo el que los encuentra. No son crípticos ni complicados, ni persiguen serlo. Por el contrario, quieren desconcertarnos para que percibamos en ellos, lo que aparentemente no puede suceder. Pretenden agudizar los sentidos, para que el espectador sea capaz de captar sus múltiples detalles, curvas y colores.

Pedro Linares recibió el Premio Nacional de las Artes por su trabajo. En la actualidad, eximios artistas-artesanos, especialmente del Estado de México, Ciudad de México y Oaxaca, continúan creando los alebrijes que Linares “dio a luz” desde sus delirios hace ya más de cincuenta años. Extraordinarias criaturas que detonaron el talento artístico de un iluminado cartonero, en la actualidad son reconocidas como parte del acervo artístico mexicano, con un alto reconocimiento a nivel mundial: “Los Alebrijes”.

Encontrarse con uno, es algo que hay que hacer antes de dejar este mundo. No estoy haciendo la metáfora. Cuando le suceda, recordará este artículo.

Nos vemos en el Paseo de La Reforma a fines de octubre. Ese, sí que es NUESTRO desfile. 🍀

Consulta la convocatoria para que conozcas LA NUEVA MAESTRÍA de
la Universidad Nacional Rosario Castellanos y la CNDH-CENADEH "Rosario Ibarra de Piedra"

Maestría en Gestión Crítica para la Paz y los Derechos Humanos



Gobierno de
México

Ciencia y Tecnología
Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación

 **UNRC**
Universidad Nacional Rosario Castellanos

 **CNDH**
MÉXICO
Defendemos al Pueblo

El honor y la honra en tres comedias del Siglo de Oro español

Parte segunda: *La vida es sueño* de Calderón de la Barca

* Doctora en literatura por la Universidad de Houston y licenciada en periodismo por la Escuela de Periodismo "Carlos Septién García". Es profesora emérita de la Universidad de Texas-Rio Grande Valley. Dirige teatro e imparte talleres.

II. *La vida es sueño* de Calderón de la Barca

Antes de entrar en el honor y la honra como elementos notables en la comedia del Barroco, y específicamente en *La vida es sueño* de Calderón de la Barca, es pertinente señalar que esta obra tiene dos tramas; la estructura dramática depende de la combinación, así como del entrecruzamiento de ambas, donde la primera corresponde al personaje de Segismundo, el protagonista, y la segunda a la figura femenina de Rosaura. Las tramas, se puede decir que constituyen dos aspectos distintos de una realidad, pero tanto una como la otra están unidas por el papel que Rosaura desempeña en el proceso de conversión de Segismundo, quien logra dominar sus instintos y violencia. Se observa en ambas tramas el tema del deshonor, ya que los personajes de Rosaura y Segismundo han sido deshonrados.



El sueño del caballero o La vida es sueño, cuadro del pintor barroco Antonio de Pereda. Foto: Wikipedia.

El sentimiento del honor empuja Rosaura a ir a Polonia a luchar para restaurarlo, quiere recuperar su honra, pero como la afrenta de su deshonor solamente la puede vengar un hombre, entonces se vestirá de varón para tratar de lograr su propósito.

Segismundo, por otro lado, que es descrito como una combinación de fiera y hombre, ha sido deshonrado por su padre, el rey Basilio, quien le ha negado su herencia como ser social y político. El príncipe Segismundo ha sido encerrado por Basilio en una torre aislada, debido a una profecía que vaticinó que su hijo lo derrocaría e iba a tiranizar al pueblo. Así, describe Basilio lo que hizo con su heredero:

*“Pues dando crédito yo
a los hados, que, divinos
me pronosticaban daños
en fatales vaticinios,
determiné de encerrar
la fiera que había nacido,
por ver si el sabio tenía
en las estrellas dominio.
Publicose que el infante
nació muerto, y prevenido
hice labrar una torre
entre las peñas y riscos
de esos montes, donde apenas
la luz ha hallado camino,
por defenderle la entrada
sus rústicos obeliscos”.*

Por tanto, Segismundo, violento y fiero, primero luchará para restituirse como un hombre con conciencia, con juicio, es decir, que será capaz de discernir entre lo bueno y lo malo, entre el sueño y la realidad, entre sus instintos y la virtud. Sin embargo, tanto Rosaura como Segismundo son movidos por la venganza; Segismundo contra Basilio, su padre, quien le ha negado su herencia real, y Rosaura



Representación de *La vida es sueño* en el trigésimo quinto Festival Internacional del Teatro de Almagro. Foto: Wikipedia.

Las tramas, se puede decir que constituyen dos aspectos distintos de una realidad, pero tanto una como la otra están unidas por el papel que Rosaura desempeña en el proceso de conversión de Segismundo

contra el duque Astolfo, que la desvirgó y no cumplió la promesa de casamiento que, en este caso, es como se restituye el honor para la mujer.

El rey Basilio y el duque Astolfo se caracterizan por su egoísmo. Clotaldo es un personaje que media entre Segismundo, Basilio, Rosaura y Astolfo, y que se debate entre el conflicto de luchar por el honor de su hija o por las cosas del Estado. Clotaldo termina por posponer el honor de su hija Rosaura para ceñirse a las cuestiones del reino. Entonces, Segismundo y Rosaura son dos personajes que tendrán que luchar por sí mismos. Rosaura, al final se supedita a Segismundo y le pide que luche por su honor.

*“Mujer, vengo a persuadirte
el remedio de mi honra,
y varón vengo a alentarte
a que cobres tu corona”.*

Así las dos tramas se unen, y Segismundo, el varón, restituye la honra de Rosaura, despojándola de esa imagen de mujer-hombre, que es subversiva y atenta contra la visión patriarcal de esa época.

Es importante señalar que E. M. Wilson, en su ensayo crítico "La vida es sueño", formula que la segunda trama es fundamental "por el papel que Rosaura tiene en el proceso del protagonista" (328), ya que este personaje femenino es indispensable para la conversión de Segismundo. En el siguiente aparte, que es una convención usada en el teatro, donde las palabras van dirigidas a los espectadores y donde los demás actores supuestamente no oyen, se comprueba en el fragmento del parlamento cómo Segismundo discierne y toma la decisión de ayudar a Rosaura:

*"Rosaura esta sin honor;
mas a un príncipe le toca
el dar honor que quitarle.
¡Vive Dios! que de su honra
he de ser conquistador
antes que de mi corona."*

El honor de ambos finalmente será restituido. Segismundo consigue la sucesión del reino de Polonia y Rosaura se casa con el duque Astolfo.

Para concluir, el honor y honra son elementos para la configuración del tema y de la estructura de La vida es sueño de Calderón de la Barca, al igual como suce-

Tanto Rosaura como Segismundo son movidos por la venganza; Segismundo contra Basilio, su padre, quien le ha negado su herencia real, y Rosaura contra el duque Astolfo, que la desvirgó y no cumplió la promesa de casamiento.



La vida es sueño. Relieve en bronce, detalle del monumento obra de J. Figueras. Foto: Wikipedia.

de en la obra Fuenteovejuna de Lope de Vega, donde el orden es restaurado de acuerdo con la cosmovisión político-religiosa de aquella época del Barroco. ✚

Referencias

- » Calderón de la Barca, P. (1999) *La vida es sueño*. Edimat.
- » Maraval, J. A. (1979). *Poder, honor y elites en el siglo XVII*. Siglo XXI.
- » Parker, A. A. (1953). "Reflections on a New Definition of 'Baroque' Drama." *Bulletin of Hispanic Studies*. 142-151.
- » Parker, A. A. (1976). "Aproximación al drama español". *Calderón y la crítica: historia y antología*. Gredos. 329-357.
- » Suárez, J. L. (1999). "Los tres problemas de Segismundo: acción dramática y existencial en "La vida es sueño" *Bulletin of the Comediantes*. 51(1-2), 21-36.
- » Wilson, E. M. (1976). "La vida es sueño". *Calderón y la crítica: historia y antología*. Gredos. 300-328.



Universidad Nacional Rosario Castellanos

¿Sabías de las próximas unidades de la UNRC fuera de la CDMX?



Libres, dignos y humanos



Tex Mex en la médula de los huesos



** (Nogales, Veracruz. 1951), es periodista y promotor cultural. Actualmente trabaja en el Centro Cultural Mexiquense Bicentenario, en Texcoco, Estado de México.*

En una entrevista que hicimos hace muchos, muchos años (casi 40, y por ahí la debo tener en algún cassette), Pancho Cataneo me decía su tesis de que la música que lo marca a uno, de alguna manera está en “la sangre”, en una especie de ADN. Según él, tenía que ver con el lugar del que es uno originario, en el que uno nació.

Yo percibí un dejo de orgullo y la intención de pintar su raya: Cataneo había llegado a México, muchos años antes de esa entrevista, como miembro de un equipo de ciclismo de Cuba, y al parecer el amor lo atrapó aquí y ya nunca se fue de México. Esa parte de la historia me la contó otro sonero, en otra entrevista, Luis Ángel Silva, mejor conocido entre sus contemporáneos como *Melón*, del celeberrimo grupo Lobo y Melón, que fue determinante en la escena del son

afroantillano mexicano, es decir, de la salsa cuando todavía no se llamaba salsa.



Foto: Freepik

Su tesis era que, palabras más palabras menos, “ustedes los mexicanos, por ejemplo, tienen en la sangre el chun-chaca de los ritmos ancestrales, de antes de la invasión española”.

Cataneo de alguna forma también era un sonero natural y al paso de los años, tras dejar el ciclismo, se dedicó a la música; fundó un grupo muy bueno que se llamaba *Los Matecoco*. Su tesis era que, palabras más palabras menos, “ustedes los mexicanos, por ejemplo, tienen en la sangre el chun-cha-ca de los ritmos ancestrales, de antes de la invasión española” (eso de invasión lo digo yo, no me lo dijo él, que conste).

Nunca me convenció la idea de Cataneo, porque además había, en contraposición, otras opiniones de pesos pesados, como Rubén Blades, quien me dijo en alguna ocasión, en otra entrevista, que “el Caribe no solamente es un continente físico sino un continente emocional: tú puedes ser de Panamá, Cuba o Tepito, y puedes ser caribeño del alma”.

Ambos tienen algo de razón.



Ry Cooder tocando la guitarra con su famoso slide en 2009. Foto: Wikimedia Commons.

Entendí que una de las características de la Tex Mex era el eclecticismo, que se interpretaban las piezas por el gusto de hacer la música, y otra, inherente, era que las canciones estaban insertas en la médula del gusto de la gente.

La cosa es que he pensado en esto porque quiero explicarme a mí mismo por qué es que me gustan algunos géneros y estilos de música, por qué los disfruto, por qué siento un cosquilleo y cierto gozo inefable dentro de la piel, como por ejemplo con el Tex Mex.

Yo no lo conocía como tal: en algún momento de mi juventud había escuchado una que otra canción del Flaco Jiménez, pero la primera impresión fue como una curiosidad: se me hacían sabrosas pero chistosas, por ejemplo, escuchaba “Ay (sic) te dejo en San Antonio”, una polka típica para bailar *de taconazo*, me imaginaba yo, pero después le escuchaba el bolero *Poquita fe*, del boricua Bobby Capó, con el acompañamiento de la *slide guitar* de Ry Cooder, y luego *Juárez*, ¡un danzón!, obviamente no interpretado con la dotación instrumental clásica, pero sabrosísimo. Y yo pensaba: qué disímiles, qué chistoso, ¿cómo es que pueden caber esas canciones en un mismo estilo? Lo entendí después, cuando escuché un programa en Radio Educación, donde Cruz Mejía reproducía algunos discos y hacía la semblanza de Steve Jordan, alias *El Parche*...

Y entonces entendí que una de las características de la Tex Mex era el eclecticismo, que se interpretaban las piezas por el gusto de hacer la música, y otra, inherente, era que las canciones estaban insertas en la médula del gusto de la gente, de los mojados, de los trabajadores del campo, de los chicanos y los migrantes, la raza, pues, que había crecido con ellas, y que habían sido parte de su educación sentimental, entre otras cosas.

Por supuesto el elemento distintivo en todo esto era el acordeón de El Flaco. *El Conjunto* tejano se caracterizaba por su dotación, donde el acordeón era central junto con el bajo sexto.

El género, además, nació de la fusión de culturas y se convirtió en símbolo de identidad y resistencia cultural para la comunidad chicana.

El nacimiento de la Tex Mex se remonta al siglo XIX, cuando inmigrantes alemanes, checos y polacos llegaron al sur de Texas, trayendo consigo el acordeón y el estilo polka. Los habitantes mexicanos de la región adoptaron estos instrumentos y ritmos, mezclándolos con sus propias tradiciones, como el corrido, la ranchera, la música norteña; más tarde con el bolero y otros ritmos procedentes del Caribe. La mezcla de idiomas —se suele cantar en español e inglés— fue tomando carta de naturalización.

Durante mucho tiempo esos fueron mis referentes, además de uno que otro un tanto diferente pero enraizados en la misma columna vertebral, como por ejemplo *Los Lobos*, celeberrimo grupo de rock californiano, que insertaba de cuando en cuando una canción ranchera, en español por supuesto. Tiempo después me fijé que había música popular con las mismas características o muy parecidas, y una dotación instrumental que ya no era *El Conjunto*, pero que guardaba un parentesco, por el

acordeón principalmente, y una cierta esencia. En una ocasión, departiendo con una palomilla de amigas y amigos, todos más jóvenes, estudiantes chapineros (o sea de la Universidad de Chapingo), desde la rocola se desgranaba una rola que decía "... Será fe que yo encontré / la voz de ternura / que me llena de placer..." etcétera, y pregunté quién era. Bobby Pulido, me dijeron. Luego supe que era tejano y entonces comprendí por qué me llamó la atención y le encontré afinidad. Por ese tiempo había entrado en escena Selena Quintanilla, que fue todo un suceso. Aunque no me llamaba tanto, era innegable su carisma y su forma de decir ciertas canciones que arraigaron inmediatamente en el gusto del *popolo*.



Bobby Pulido, festival Chicano Houston Tx.

Foto: Wikimedia Commons.

Con el tiempo fui redescubriendo un pocotón de boleros que me eran entrañables en versiones de Los Relámpagos del Norte, Ramón Ayala —que se desprendió de ese dueto—, Los Tiranos, Intocable...

Como toda la música, el género también ha ido cambiando con el tiempo; los que he mencionado son "los clásicos", pero seguramente de poco en poco las canciones, la música de la frontera como factor de identidad y de experiencia y emoción seguirá brotando. 🍀



AZCAPOTZALCO

GUIARRA MARTES 11:00 - 15:00 hrs
ARTE URBANO MARTES 15:00 - 17:00 hrs
BATERÍA MIÉRCOLES Y JUEVES DE 11:00 - 15:00 hrs

CASCO DE SANTO TOMÁS

TEATRO VIERNES 11:00 - 15:00 hrs
CÓMIC MARTES 12:00 - 14:00 hrs
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
SÁBADO 11:00 - 14:00 hrs
CREACIÓN LITERARIA MIÉRCOLES 13:00 - 15:00 hrs
RÓTULOS JUEVES 15:00 - 17:00 hrs
ARTE URBANO LUNES 11:00 - 13:00 hrs
BATERÍA INTERMEDIO MARTES 15:00 - 18:00 hrs
BATERÍA PRINCIPIANTES VIERNES 12:00 - 14:00 hrs
SOLFEO Y ARMONÍA MARTES 12:00 - 14:00 hrs
CINE FOTOGRAFÍA JUEVES 13:00 - 15:00 hrs
DANZA ORIENTAL MIÉRCOLES 14:30 - 16:30 hrs
MÉTODOS DE LA ACTUACIÓN Y LA TECH/EN CINE
CASTING JUEVES 15:30 - 17:30 hrs
CERÁMICA VIERNES 12:00 - 14:00 hrs
DANZA JAZZ LUNES 10:30 - 12:00 hrs
DANZA URBANA
LUNES, JUEVES Y VIERNES DE 11:00 - 13:00 hrs

COYOACÁN

CINEMATOGRAFÍA LUNES 13:15 - 15:15 hrs
DANZA ORIENTAL LUNES 15:30 - 17:30 hrs

GAM

ANÁLISIS DE CINE TERROR MARTES 16:00 - 19:00 hrs
ACTUACIÓN LUNES Y MIÉRCOLES 15:00 - 18:00 hrs
TEATRO MARTES 11:00 - 13:00 Y 13:00 - 15:00 hrs

DANZA CONTEMPORÁNEA VIERNES 10:00 - 12:00 hrs
BALLET VIERNES 12:00 - 14:00 hrs
DANZA HEELS VIERNES 14:00 - 16:00 hrs
FLEXIBILIDAD VIERNES 14:00 - 16:00 hrs
CÓMIC LUNES 15:00 - 17:00 hrs
ARTE URBANO JUEVES 15:00 - 17:00 hrs
CINE FOTOGRAFÍA MARTES 13:30 - 15:30 hrs
DANZA ORIENTAL MARTES 11:30 - 13:00 hrs
CERÁMICA SÁBADO 12:00 - 14:00 hrs
HUAPANGO (MÚSICA) SÁBADO 12:00 - 14:00 hrs

JUSTO SIERRA

ARTE URBANO MIÉRCOLES 11:00 - 13:00 hrs
DANZA JAZZ LUNES Y MIÉRCOLES 13:00 - 15:00 hrs
CREACIÓN LITERARIA MARTES 10:00 - 12:00 hrs
LIBROCLUB: ROSARIO CASTELLANOS
JUEVES 10:00 - 12:00 hrs

MAGDALENA CONTRERAS

AJEDREZ LUNES 12:00 - 16:00 hrs
MARTES 13:00 - 17:00 hrs
MIÉRCOLES 11:00 - 15:00 hrs
CREACIÓN LITERARIA
MIÉRCOLES 13:00 - 15:00 hrs
TEATRO MIÉRCOLES 12:00 - 14:00 hrs
INICIACIÓN MUSICAL
MIÉRCOLES 11:00 - 13:00 hrs



MILPA ALTA HERRERÍAS

STOP MOTION MIÉRCOLES DE 11:00 - 14:00 hrs
SEMBRANDO RIMAS COSECHANDO RAP
MIÉRCOLES 10:30 - 12:30 hrs
LENGUA Y CULTURA NÁHUATL
VIERNES 10:00 - 14:00 hrs

MILPA ALTA OLÍMPICA

JUEGOS Y DEPORTES ANCESTRALES
MARTES DE 10:00 - 12:00 hrs
CAPOEIRA MARTES 10:30 - 12:00 hrs
SEMBRANDO RIMAS COSECHANDO RAP
JUEVES 11:00 - 13:00 hrs

VIRTUALES

PROYECTA: PROCESOS DE TITULACIÓN
MARTES 16:00 - 18:00 hrs
SOLFEO Y ARMONÍA MIÉRCOLES 20:00 - 21:00 hrs
CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS
JUEVES 12:00 - 14:00 hrs
FOTOGRAFÍA VIERNES 17:00 - 18:30 hrs
CREACIÓN LITERARIA VIERNES 16:00 - 18:00 hrs



Para mayor información: cultura@rcastellanos.cdmx.gob.mx



El pulso de **Gregorio**

Cristhian Chavero López

Gregorio tenía sujeta la garganta de su víctima mientras la presionaba contra la tierra. Soltó despacio y miró, luego apretó el cráneo con toda la fuerza que pudo y este se quebró de un solo chasquido. Chomsky sintió cómo la esencia de su ser se disparaba lejos, como una bala alejándose cada vez más de su cuerpo de gato, el pulso del cuerpo también se alejaba, pero despacio, Gregorio sentía esa esencia salir del férido y palpar en él, lamía la sangre con ansia, luego con desgano, al final era indiferencia.

Arrojó el cadáver a una coladera sin tapa y siguió su camino por la avenida Gran

Canal. Esa calle ancha siempre era buena, la comida llegaba sola, aunque hubieran entubado el canal la fauna seguía siendo la misma, el espíritu del agua en movimiento seguía fluyendo.

Teporochos, gatos, jovencitos y otros perros eran las víctimas habituales. Gregorio tenía las orejas largas, su pelo era negro azabache y un torso enorme, el hocico largo y la dentadura exagerada y mortal.

Teporochos, gatos, jovencitos y otros perros eran las víctimas habituales. Gregorio tenía las orejas largas, su pelo era negro azabache y un torso enorme, el hocico largo y la dentadura exagerada y mortal.

Vivía de momento en un edificio que nunca se terminó en la colonia Esmeralda, había limpiado la zona de ratas y de cualquier ser que le representara una competencia. De vez en cuando enterraba partes de cuerpos. Esa actividad no tenía ninguna utilidad, era sólo un eco de su actual existencia.

La noche podía ser peligrosa incluso para él, cruzar el río entubado implicaba una aventura, pues él existía de ambos lados del mundo, en este, material, y en el otro. En ese otro plano el Gran Canal era más bien un caudal y había que nadarlo, la corriente estaba compuesta por jirones de esencias

de personas y animales, de emociones poderosas que se arremolinan en los sueños de los durmientes y los locos, monstruos que se niegan a despegarse de sus mecenas; ese río podía llevarse a cualquiera y revolcarlo hasta puntos sin retorno. El reflejo físico de Gregorio se quedaría apagado, un perro más que se arroja sin sentido a las ruedas de un automóvil.

Al otro lado del canal Mónica y Araceli deambulaban por la Nueva Atzacolco, buscando a Pelusita, una cruce de poodle con cualquier otra raza, blanca, de pelo ensortijado. Muy asustadiza, juguetona y cariñosa. Se les había escapado desde la mañana. Dejaron la puerta del zaguán abierta y ella, siguiendo sus instintos, se arrojó a la calle para olisquear postes y jardineras, comer pasto, posiblemente para encontrar un macho que la preñara, lo que hacen los seres vivos al estar en libertad.

Los Gordos se habían criado en una vecindad de lo que los colonos llamaban el “Fondo”, la parte final de la Nueva Atzacolco, bordeada por el Gran Canal y el Periférico. De un lado estaban la famosa colonia San Felipe, La Esmeralda y Casas Alemán y del otro Ecatepec, entrar al Fondo era similar a estar en una burbuja en el tiempo, a una botella donde se estancaba el agua, allí las conciencias, las almas y la sociedad se pudren un poco más con cada generación y la familia líder en eso era la de Los Gordos.

Pero Mónica y Araceli, primitas inseparables, no lo entendían así, a pesar de que ninguna superaba los dieciocho años, reproducían el modelo materno: contener, cuidar y restaurar su orden; eso incluía a Pelusita; les preocupaba que se la robaran porque estaba muy bonita, que otros perros la agredieran, también que fuera “a salir panzona”.

Pasaron junto a unos muchachos que se reunían en una esquina afuera de una tienda, no las saludaron, sólo les permitieron el paso sin piropos ni nalgadas, con apatía. Los líderes de aquella esquina eran dos de los más chicos de una familia llamada “Los Gordos”, conocían a las primitas desde la primaria.

más cuartos y luego de matrimonios y amenazas se quedaron con la vecindad, le hicieron un piso más y comenzaron a guardar la merca, en ese entonces entre hijos, nietos, nueros, nueras, arrimados y entenados, Los Gordos eran poco más de un centenar, aunque los operativos serían la mitad.

Los Gordos se habían criado en una vecindad de lo que los colonos llamaban el “Fondo”, la parte final de la Nueva Atzacualco, bordeada por el Gran Canal y el Periférico. De un lado estaban la famosa colonia San Felipe, La Esmeralda y Casas Alemán y del otro Ecatepec, entrar al Fondo era similar a estar en una burbuja en el tiempo, a una botella donde se estancaba el agua, allí las conciencias, las almas y la sociedad se pudren un poco más con cada generación y la familia líder en eso era la de Los Gordos.

Cuando llegaron al fondo eran apenas ocho personas: padre, madre y seis hijos, dos de ellos eran recogidos; gracias a su fiereza y habilidad para el abuso pronto hallaron el modo de hacerse de

Asaltaban camiones de carga, regenteaban la coca y regulaban el tráfico de armas; tenían un pequeño reino en el Fondo. Los dos más chicos eran de los más

indisciplinados; exhibían su poder, llamaban la atención, abusaban de su condición y eran sentimentales con sus conocidos, pasionales para los negocios. Eran el Pelón y el Huevo.

La Mona (como le decían a Mónica) y Ara anduvieron por el mercado, cerca de la iglesia, evitaron el Fondo deseando que Pe-

lusita no fuera para allá, “hasta los gatos son gruesos allí”. Por fin decidieron ir a ver en el canal, ya eran las doce y media, pero era un buen lugar para buscar.

Los locales estaban cerrados, los faroles se apagaban con frecuencia o ni

*El Pelón y el Huevo fumaban
mota y bebían cerveza
mientras paseaban. Los
patrulleros ya los conocían
y, en la medida de lo posible,
los evitaban para no tener
nada qué ver con los Gordos.*

*Los muchachos andaban
calientes, “con ganas de estar
de culeros”, como ellos decían,
acariciaban sus escuadras
como si fueran sus penes.*

encendían y seguían pasando autos, algunos con varios chicos buscando a quién levantar, con quién desquitarse de las comparaciones familiares, de las violaciones parentales, de la mugre en sus cabezas, uno de esos autos era conducido por el Pelón.

Gregorio alcanzó a cruzar el Canal; del otro lado su figura tenía alas, pero un paso de agua era un paso de agua. Las reglas eran rígidas y un tanto distintas a las de acá. Se miraba a sí mismo solo, pero olisqueaba algo, el público le restaba fuerza, le inhibía, así que a veces pocas presas era lo mejor. Una manchita blanca les ladraba a las ratas que hacían de los camellones que bordean el canal unos multifamiliares, Gregorio se relajó el hocico y comenzó el acecho.

Los Gordos no sintieron llegar a Gregorio, pero Pelusita sí, la vieron correr debajo de un auto abandonado junto a unos carros de feria que solían estacionarse ahí. Las figuras de fibra de vidrio y los fierros o láminas le sirvieron a Gregorio para acercarse lo más posible, saltó sobre el Huevo y lo mordió arrancándole la mayor parte de los genitales. La hemorragia era muy abundante.

El Pelón y el Huevo fumaban mota y bebían cerveza mientras paseaban. Los patrulleros ya los conocían y, en la medida de lo posible, los evitaban para no tener nada qué ver con los Gordos. Los muchachos andaban calientes, “con ganas de estar de culeros”, como ellos decían, acariciaban sus escuadras como si fueran sus penes. No había mucha gente en la calle que les pudiera satisfacer, pero vieron una manchita blanca y el Huevo pensó en amarrarla a la defensa del carro y echarse unos arrancones a ver si el perrito les podía seguir el paso. Detuvieron el auto, descendieron y caminaron chiflándole a Pelusita.

Gregorio percibió música, luego el motor, al final la esencia de los chicos; pudo oler su historia degradada, la corta edad de los Gordos les hacía más propensos a tener los poros abiertos, así como eran más susceptibles de atraer al otro lado de la realidad, se les transparentaba el alma; Gregorio veía manchas alrededor de sus cabezas, apestaban más con cada asesinato, igual que él, hasta se sintió conmovido, pero no por mucho tiempo, avanzó pegado al piso sabiendo que ellos tenían como objetivo a Pelusita.

Mona y Ara empezaron a tener un mal presentimiento, como si les apretaran el estómago, parecido a la comezón en el ano, prendieron un cigarro y llamaron a la perrita con la esperanza de que llegara. Las casas eran coloridas, pero de noche no había diferencia. Los árboles

grandes con raíces que se asomaban entre las banquetas parecían moverse con el aire, como si se acomodaran en una butaca para observar la función. Las chicas tenían un mal presentimiento. Las vecindades de eternas puertas abiertas ahora estaban cerradas. Querían regresar a casa y olvidarse de cómo era este barrio de noche, su barrio.

Los Gordos no sintieron llegar a Gregorio, pero Pelusita sí, la vieron correr debajo de un auto abandonado junto a unos carros de feria que solían estacionarse ahí. Las figuras de fibra de vidrio y los fierros o láminas le sirvieron a Gregorio para acercarse lo más posible, saltó sobre el Huevo y lo mordió arrancándole la mayor parte de los genitales. La hemorragia era muy abundante.

El Pelón sacó su pistola y roció a lo que fuera que atacaba a su hermano; sin querer le dio también al Huevo. Resplandores de los fogonazos y sangre, chillidos humanos, caninos y de ultratumba sonaron y llegaron muy lejos, los vecinos despertaron sobresaltados, pero no se prendieron las luces. Esos gritos tenían propiedades, la locura se apoderó de todos los cercanos.

Gregorio atacó al del arma, quebró el antebrazo y derribó al chico; lo presionó contra el piso. La víctima casi pudo ver alas negras encima del perro más terrible que hubiera encontrado en su vida.

El monstruo mordía la mandíbula del humano hasta que la partió en dos, el dolor era intenso, casi para el desmayo, sin embargo, el Pelón logró vaciar el resto del cargador en la cabeza de la bestia, luego sólo silencio.

Gregorio sintió la fuerza del río, sin el anclaje del cuerpo no tenía ataduras a la tierra. Sin querer fue arrastrado por el torrente y esperó no dejar mucho de sí en aquel cruce de caminos. Esta era una historia que se repetía una y otra vez.

Pelusita salió de su escondite, el temor natural se contraponía con las ganas locas de probar el regalo que le dejaron, olió y lamió... fue una orgía, se revolcaba entre las tripas de los tres cuerpos y las esparcía por el lugar, ahora era una mancha rojinegra.

Las chicas corrieron hacia su casa, el corazón se les salía por la boca. No miraron a nadie. Como pudieron, entraron en la casa, se abrazaron y rompieron en llanto. Una tía les preguntó qué pasaba, ellas intentaban explicar, pero no atinaban a decir con claridad.

-Es que un perro, es que unos balazos, es que no encontramos a Pelusita.

-Yo vi el carro de uno de los Gordos, pero no vi a ninguno de ellos.

- ¿Y si Pelusa no regresa?



-Ay, yo creo que ahí me muero, pobre-cita, yo no sé qué le hicieron, vamos a despertar a Pepe a ver si nos acompaña.

-No, ya es muy tarde.

Al tiempo que discutían unas patas rozaban la puerta: rasp rasp rasp rasp rasp rasp. Sin pensar, entre lágrimas abrieron el zaguán y Pelusita entró.

No les parecía que estuviera asustada, más bien muy activa, se les encimaba, las lamía. El olor a víscera era intenso y el color rojo ocre terrorífico, pero algo en el am-

biente hacía que su reacción no fuera la obvia, no la rechazaron, sólo abrazos y lamidas, caricias y manchones de las patas en la ropa.

La envolvieron en una sábana, la bañaron con agua tibia y la perra aceptó con calma sin importar la hora o el clima, eso sí, luego se echó a dormir hasta bien entrada la tarde, se salió y buscó perros, gatos, ratas y si podía niños o ancianos, su pelaje blanco se teñiría de rojo.

Las ratas del sitio donde acabaron los cuerpos limpiaron todo en esa sola noche. No podían detenerse y varias murieron al no poder contener tanta carne, tanta sangre, tanto espíritu.

Gregorio llegó más lejos de lo que hubiera esperado, estaba del otro lado en un lugar de paso, ahí se reunían las almas viejas a recomponerse, podían pasar siglos para que eso sucediera, dependiendo de qué tan grande fueras y qué tan destruido llegaras a quedar. Las alas de Gregorio estaban mochas y no tenía pelo, parecía un perro en las últimas consecuencias de la sarna. Entre unas catacumbas se mantuvo encerrado dentro de sí mismo, un pulso que emanaba del piso le advertía cuántos segundos, minutos, horas... o centurias debían pasar para poder salir de ahí.

La luz se apagaba y regresaba con incierta regularidad, nada se movía, sólo el pulso era constante. ✚

PREMIO IMPI a la **INNOVACIÓN** **MEXICANA**



Mujeres inventoras

**Si eres mujer y tus ideas transforman vidas,
esta es tu oportunidad.**

*Haz visible tu innovación. Participa en
el Premio IMPI a la Innovación Mexicana.*