

Revista de escritura creativa

La De Vista

Proyecto interdisciplinario de la comunidad de indagación del Colegio Santo Tomás y el Liceo Bicentenario Nuestra Señora de Guadalupe (CEAS). La Pintana /La Granja. N°3, Año 2022





Revista La ReVista. 2022.

Proyecto Interdisciplinario del Colegio Santo Tomás (CST) y del Liceo Bicentenario Nuestra Señora de Guadalupe (LNSG), CEAS.

Director: Carlos Araya Moreno (caraya@ceas.cl)

Comité editorial (equipo de Ayudantes 2022): Max Montecinos (CST), Manuel Alarcón (CST), Alex Arce (ST), Renata Gonzáles (LNSG), Diego Cerpa (LNSG), Yixsell Lara (LNSG) y Karina Pacheco (LNSG).

Agradecimientos: Agradecemos encarecidamente a todas/os quienes enviaron algún aporte escrito, dibujado, fotografiado, dentro de la enorme diversidad de lenguajes y formatos de obras recibidas en este concurso. A Sebastián Muñoz (CST), quien ha donado nuevamente la hermosísima ilustración de la portada. Agradecemos a todas/os las/os profesoras/es que fueron parte del comité de evaluación de los textos. A las coordinaciones académicas, equipos administrativos, a las direcciones de ambas escuelas, Katherina Véliz y Héctor Rojo, por confiar una vez más en este ambicioso proyecto. A la Corporación del Arzobispado de Santiago (CEAS) por apoyar y financiar esta creación conjunta de dos de sus escuelas y a Javiera Pastor por gestionar su impresión. Y en especial, a todas/os las/os estudiantes que se atrevieron a publicar parte de su corazón, persistiendo en sus sueños y éticas de acción, las que aquí toman forma de dibujos, prosas y poemas.

Índice

Presentación.....pág. 6

PROSA

I. ESTÉTICA

Los Videojuegos: El Octavo Arte. Diego Cerpa. III A, LNSG.....pág. 9

La burla como arte. Anaís Díaz. III B, LNSG.....pág. 18

Plagio en la música. ¿Es realmente malo? Kevin Fleming. III A, LNSG.pág. 21

LA ESTÉTICA DEL ARTE Y LA POLÍTICA. Renata González. IV, LBNSG.....pág. 24

II. EROS Y FEMINISMO

El amor. Florencia Oñate IV, LBNSG.....pág. 27

La pornografía: La mayor parodia de todas. Manuel Alarcón. III, CST.....pág. 29

Parafilias, fetiches y sexualidad ¿Por qué hablamos tan poco sobre esto? Marcela Guerrero. IV, CST.....pág. 33

III. ANTROPOLOGÍA FILOSÓFICA

El Humano y su Desarrollo. Karina Pacheco, III B. LBNSG.....pág. 37

La juventud de la población Sto Tomás en los últimos 5 años. Demian Marchant. IV, CST.....pág. 40

IV. CUENTO

1. Génesis Vásquez, III A, LBNSG..... pág. 43
2. Génesis Vásquez, III A, LBNSG..... pág. 44
3. Génesis Vásquez, III A, LBNSG..... pág. 45

POESÍA

- El anhelado final. Adriana Espinoza, IV, CST..... pág. 47
- El final. Adriana Espinoza, IV, CST..... pág. 48
- Momentos. Adriana Espinoza, IV, CST..... pág. 49
- Mis Realidades Creadas. Adriana Espinoza, IV, CST..... pág. 50
- AGUJERO NEGRO EN MI PECHO. Damián Peralta, III A, LBNSG.....pág. 51
- Aquel día de poca memoria. Alex Arce, III, CST.....pág. 53
- A mi hermano. Claudio Rubio. I, CST.....pág. 56
- Sólo quiero cinco cosas. Claudio Rubio. I, CST.....pág. 57
- A mi padre. Claudio Rubio. I, CST.....pág. 58
- Amor que tan solo ama. Claudio Rubio. I, CST.....pág. 59
- Océano profundo. Claudio Rubio. I, CST.....pág. 60
- Ojalá pudieseis. Claudio Rubio. I, CST.....pág. 61
- Me tengo miedo. Marjorie Chiong. IV, CST.....pág. 62
- ¿Qué es amar?. Marjorie Chiong. IV, CST.....pág. 63
- Love is love. Marjorie Chiong. IV, CST.....pág. 64
- Shatito la estrella de mi ventana. Colomba Jerez. I, CST.....pág. 66
- Amor de hija. Darinka Jerez. III, CST.....pág. 67
1. Demian Marchant. IV, CST.....pág. 68

2. Demian Marchant. IV, CST.....pág. 69

NO. Demian Marchant. IV, CST.....pág. 70

Jimena García. 6 , CST.....pág. 71

La espera. Sunnie (Soledad Linares. LBNSG).....pág. 72

Adomania. Lucía Norambuena. I A, LBNSG.....pág. 73

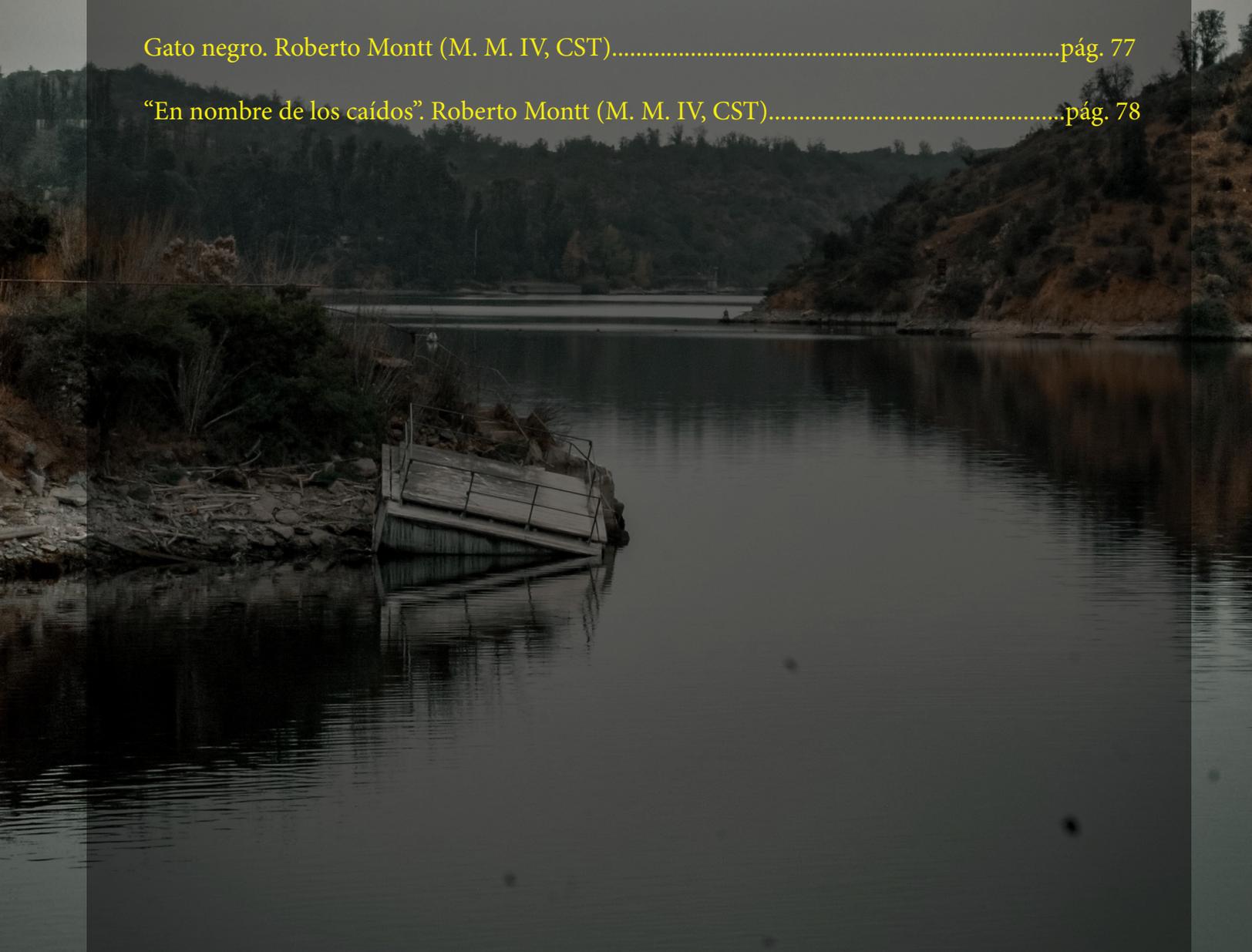
Lunes negro. Max Montecinos. IV, CST.....pág. 74

Una muerte espuria. Max Montecinos. IV, CST.....pág. 75

Sin título. Max Montecinos. IV, CST.....pág. 76

Gato negro. Roberto Montt (M. M. IV, CST).....pág. 77

“En nombre de los caídos”. Roberto Montt (M. M. IV, CST).....pág. 78



Presentación

Es un honor presentar el tercer número de La Re Vista versión 2022. Como en los números anteriores, todos los textos e imágenes, incluida la portada, las fotografías e ilustraciones de fondo son creaciones originales de estudiantes de las comunidades del Colegio Santo Tomás y el Liceo Bicentenario Nuestra Señora de Guadalupe.

Agradezco en especial la generosidad de Max Montecinos (IV, CST) quien donó las bellas fotografías de espacios silvestres incluida el macro de la flor que decora esta página. A Angelina Fonseca (IV, LBNSG) quien donó las fotografías de siluetas urbanas con tan bellos colores de atardeceres. Y a Iván Sánchez (IV, CST) quien donó los espectaculares dibujos de manga que decoran varias páginas y donde dejamos ligeras marcas de cuaderno en tributo a la bella forma en que usualmente son creados estos trabajos por los estudiantes.

Todos los textos aquí presentados son fruto de un concurso de escritura creativa en el que estudiantes de ambas escuelas nos confían sus mejores poemas, ensayos, narraciones y otras fórmulas hermosas. Este año destacamos la inmensa cantidad de poemas recibidos, formato de escritura por el que lejos brilla el Colegio Santo Tomás. Y por la calidad de los ensayos que delicadamente profundizan en problemas impen-sados, formato por el que destaca el Liceo Bicentenario Nuestra Señora Guadalupe.

No puedo dejar de mencionar que ambas escuelas son hermanas, y que este proyecto lejos de hacerlas competir, sólo ha sido posible gracias a la sincera y real cooperación entre ellas. Por lo que agradecemos a todas/os las/os actoras/es, que hicieron posible este nuevo paso de la revista.

Carlos Araya

A close-up photograph of a woman with dark hair wearing a black, textured face mask. She is looking out of a window with a wooden frame. Her right hand is pressed against the window frame on the left side of the image. Sunlight filters through the window, casting shadows of bare tree branches onto her face and the wall behind her. The word "Prosa" is written in a white, serif font inside a dark grey rectangular box centered over the window.

Prosa

A close-up photograph of several pink flowers, possibly gerberas, covered in numerous clear water droplets. The background is a dark, blurred green. A white rectangular box is centered over the image, containing the word 'Estética' in a purple serif font.

Estética

Los Videojuegos: El Octavo Arte

Diego Cerpa. III A, LBNSG.

La pasada década, los videojuegos se convirtieron en un medio mucho más respetable, tanto por los videojuegos de grandes compañías con presupuestos cada vez más parecidos a los de las películas, y también por los videojuegos “indie”, obras independientes creadas solamente por un grupo pequeño de personas, o incluso, donde una sola persona se encarga de todo; música, programación, historia, argumento, jugabilidad, optimización, gráficos y todo lo que construye a un videojuego.

El indudable mejor ejemplo de esto es el del desarrollador y compositor Toby Fox, quien creó él solo su obra maestra “Undertale” en tan solo 3 años. Gracias a su asombrosa banda musical, increíbles mecánicas de juego y a sus personajes secundarios tremendamente carismáticos, Undertale fue capaz de dejar una gran marca emocional en los millones de jugadores que experimentaron este título, a pesar del poco presupuesto y escasos recursos humanos durante el desarrollo de este videojuego.

Otro gran ejemplo es “Minecraft”, videojuego que en un inicio fue creado por una sola persona, Markus Persson. Desde su creación hasta la actualidad, Minecraft se ha convertido en el videojuego más vendido en toda la historia y se ha convertido en uno de los más populares, a pesar de sus orígenes tan precarios. Si bien los videojuegos son unas de las mayores expresiones humanas en la actualidad, habiendo surgido hace más de cinco décadas y

marcando generaciones completas gracias al sinfín de emociones que un videojuego puede transmitir, ¿Por qué los videojuegos no son considerados parte de las artes modernas?

1. La Ampliación del Concepto de Arte

Las bellas artes por definición, son un “conjunto de las que tienen por objeto expresar la belleza” (Real Academia Española, 2014). Eso incluye la literatura, el cine, la danza, la pintura, la arquitectura, la música y la escultura. Sin embargo, hace algunos siglos, no todas estas expresiones humanas eran reconocidas como bellas artes. Antes solo se reconocían 5 bellas artes, ya que se excluía la literatura y el cine. No obstante, con el paso del tiempo y gracias a diferentes manifiestos estéticos, se incluyó la poesía, el teatro y las narraciones en un solo arte; la literatura. Años más tarde se incluyó el séptimo arte; el cine, un arte moderno.

El cine es el arte más reciente, considerado la evolución de la literatura con el teatro y también como un arte moderno. Fue acuñado como el séptimo arte por el periodista y dramaturgo Ricciotto Canudo en su obra “Manifiesto de las Siete Artes”. “Necesitamos el Cine para crear el arte total hacia el que, desde siempre, han tendido las demás artes.” (Macudo, 1911, p.1). La historia nos demuestra que con el paso del tiempo, más expresiones humanas se han llegado a considerar bellas artes. Incluso el cine, un arte moderno, fue agre-

gado a la lista hace relativamente poco tiempo (un siglo) debido a que se puede interpretar como “artes plásticas en movimiento”.

2. El Arte Dentro de los Videojuegos

Los videojuegos son capaces de reunir todas las bellas artes y aplicarlas en una sola obra. Las bandas sonoras son auténticas obras musicales, las animaciones crean maravillas cinematográficas, el guión y el argumento llegan a ser verdaderamente obras literarias y los movimientos fluidos que un hábil jugador puede realizar crean una innegable danza. Todas las artes se llevan a cabo dentro de los videojuegos, es por esto que los mejores videojuegos son aquellos que involucran la mayor cantidad de artes y logran mantener la calidad de todas sus dimensiones sin perder la coherencia.

2.1. La Cinematografía en los Videojuegos

Los videojuegos tienen una relación muy estrecha con el cine, cada vez tienen más puntos en común y ya son muchos los videojuegos que tienen una estructura cinematográfica, especialmente aquellos videojuegos narrativos que se basan totalmente en contar una historia donde el jugador toma las decisiones de los personajes. Estos videojuegos son prácticamente una película interactiva donde las decisiones del jugador van a incidir en el destino de los personajes y con ello en el final de la obra. Grandes ejemplos de esto son videojuegos como *Until Dawn*, *Life is Strange*, *Detroit: Become Human*, *Heavy Rain* y *Beyond: Two Souls*, grandes títulos del género donde hay muchos finales posibles. El final que se consiga depende únicamente de las decisiones tomadas por el jugador durante todo el desarrollo del videojuego. Los videojuegos de género narrativo son lo más cercano a una película, incluso Netflix, la plataforma de entretenimiento audiovisual más grande del mundo, tiene historias interactivas en su repertorio, como

por ejemplo, “*Minecraft: Story Mode*”. Estos videojuegos de historias gráficas interactivas son muy similares a una obra cinematográfica, ya que en gran medida son animaciones con pequeñas pausas para tomar las decisiones. Sin embargo, cualquier videojuego con una historia detrás o con simples cinemáticas tiene elementos importantes del cine.

Los elementos más destacables que comparten los videojuegos y la industria cinematográfica son la escenografía, la puesta en escena, el diseño de producción y el guión. Los otros elementos son principalmente descendientes directos de otras bellas artes, pero que también se comparten con el cine. Aquí se encuentra la banda sonora que proviene de la música, o el argumento de la obra, el cual deriva de la literatura.

2.2. La Literatura en los Videojuegos

Tal como vimos en el punto anterior, los videojuegos son propensos a contar una historia, por lo que tienen un argumento e incluso un narrador. En la mayoría de juegos narrativos, se nos presenta una estructura muy parecida a las clásicas obras literarias; personajes, argumento, conflicto, inicio, desarrollo, final, tiempo, ambiente y todas las características que envuelven la creación de una obra literaria, resultando en un videojuego que nos presenta una historia sorprendente, como en el caso del atrapante argumento de *The Last of Us*. Sin embargo, estas increíbles narraciones lineales traen la consecuencia de que no hay muchas posibilidades para alterar este orden prescrito por el creador.

A pesar de todo, hay ciertos videojuegos donde se rompe lo que entendemos por historia, deja de ser el autor quien decide y le pasa “el mando” al jugador. Si bien existen ciertos límites, en estos videojuegos no estamos sometidos a lo que el autor nos quiere presentar, sino que podemos romper la estructura clásica de una narración y dirigir el argumento a nuestro placer, creando

de esta forma, una especie de “anti narración”. El ejemplo más claro de una “anti narración” es con el videojuego *The Stanley Parable*, un juego que consiste solamente en caminar y cambiar de sala abriendo puertas, acompañado con un narrador que nos da instrucciones. Lo que hace a este videojuego tan especial, es que en un inicio parece muy lineal, al igual que la mayoría de los videojuegos. Solo hay un camino que seguir, es decir, el camino que el narrador nos indica. Sin embargo, este es un videojuego que al igual que en la vida real, somos totalmente libres de tomar nuestras propias decisiones. *The Stanley Parable*, del mismo modo que gran parte de los videojuegos, nos dice específicamente que hacer, pero con la innovación de que se nos otorga la libertad de hacer lo contrario si es que así lo deseamos. Nos permite desobedecer al narrador mientras vemos como la actitud de este cambia según si cumplimos (o no) sus órdenes. La libertad de elección que el videojuego nos otorga, genera muchísimos caminos a seguir y crean un montón de líneas argumentales y diferentes rutas, teniendo más de 20 finales que puedes obtener. Este videojuego es capaz de romper totalmente lo que consideramos una narración, nos sumerge en su gigantesco abanico de posibilidades y roza constantemente con la pregunta filosófica de hasta donde el humano es realmente libre. Todo esto en un videojuego que simplemente trata sobre caminar con las instrucciones de un narrador. “La libertad está en un futuro que no tenías en el pasado” (Yoko Taro, 2018).

2.3. La Música en los Videojuegos

Nuevamente tomando de referencia a la industria cinematográfica, es bien sabido que la banda sonora es la clave para meternos dentro del universo de una obra y conseguir una experiencia mucho más inmersiva, logrando la representación misma de los sentimientos y la expresión emocional. “En la música todos los sentimientos vuelven a su estado puro y el mundo no es sino

música hecha realidad” (Arthur Schopenhauer). Es por ello que en la actualidad se invierten cientos e incluso miles de dólares para la producción de bandas sonoras en las películas, y por supuesto, en los videojuegos también es el caso. La gran mayoría de videojuegos tienen una banda sonora que aporta bastante a la experiencia de juego, pero si queremos hablar sobre el arte de la música en los videojuegos, me es más importante enfatizar en aquellos videojuegos donde la música es algo imprescindible, y no simplemente algo que aporte un poco a la experiencia. No me refiero a los juegos de ritmo que consisten únicamente en presionar determinados botones al tiempo de la música como en *Guitar Hero*, sino que me refiero a aquellos videojuegos donde la banda sonora forma parte fundamental de la obra, para lograr la inmersión pura e intensificar las emociones que el juego produce. Ejemplos de esto se ven perfectamente en videojuegos como “*Bloodborne*” o “*Dark Souls*”, los cuales nos introducen de lleno en un mundo sombrío y feroz que parece salido de las pesadillas más oscuras y horribles de H. P. Lovecraft. Esta ambientación no se logra únicamente gracias a su arte visual tan espléndido (cosa que veremos más tarde), sino que se consigue también gracias a la banda musical, la cual forma parte primordial en la ambientación de estos videojuegos. La música orquestal que se intensifica en los momentos de máxima tensión contra los jefes más complicados, dan una experiencia como ninguna otra. Es común experimentar escalofríos y que se pongan los pelos de punta al sentir los altos y bajos de la orquesta en perfecta sincronía con lo que pasa en nuestra pantalla, mientras sentimos el videojuego en nuestra palma, ojos y oídos. Otro gran ejemplo de una banda sonora increíble, es la del videojuego “*Doom Eternal*”. Este videojuego te pone en el papel del *Doom Slayer*, un humano con una fuerza y habilidad de niveles sobrenaturales, a tal punto de que es capaz de asesinar a demonios con sus propias manos, combate a titanes y semidioses él solo y fue capaz de liberar a toda la tierra de

la invasión demoníaca por su cuenta cuando la humanidad estaba en peligro de extinción. Este humano con habilidades sobrehumanas, tiene una actitud sumamente agresiva, lo que lleva a que el videojuego destaque por su jugabilidad tan brutal y frenética, y por supuesto, necesita una banda sonora a la altura. Para destacar el agitado ritmo de juego, los desarrolladores optaron por la utilización de una banda sonora basada en el género heavy metal, lo que produce un sentimiento de euforia tremendamente impactante en el jugador, haciéndonos sentir como auténticas bestias que tratan a los demonios como simples hormigas, que podemos exterminar a cualquier ser en cosa de segundos si así lo queremos, y que tenemos el poder suficiente como para enfrentar al universo entero si así lo deseamos. La banda sonora del videojuego Doom Eternal, nos hace sentir sumamente poderosos gracias a su heavy metal tan característico, a diferencia de la banda sonora de Bloodborne, que con su música orquestal nos hace sentir completamente insignificantes y débiles en comparación al gigantesco mundo que nos rodea. Esto es un ejemplo perfecto de que la música cambia por completo las sensaciones que nos transmiten los videojuegos. Las bandas musicales de los videojuegos llegan a ser tan buenas, que actualmente se considera un género propio, incluso se realizan conciertos para exponer las bandas sonoras de determinado videojuego al público o se consiguen miles de ventas con las bandas sonoras de los videojuegos en CDs o vinilos. Incluso Amazon Music y Spotify tienen sus propias playlists sobre música de los videojuegos. Hay algunos videojuegos que no contienen banda sonora, reemplazándola por sonidos ambientales espectaculares, tal como es el caso de “Limbo”, un videojuego de terror que a primera vista parece muy simple, pero que tiene un significado psicológico muy profundo detrás de sus puzzles y plataformas.

2.4. La Pintura en los videojuegos

Al ser los videojuegos obras audiovisuales, están constituidos por la parte auditiva del videojuego, la cual como vimos consiste en la banda sonora, y por otro lado, la parte visual está constituida por todos los elementos gráficos que conforman el estilo visual. Es decir, los elementos del lenguaje visual utilizados para comunicar determinada información o sensaciones al jugador. Hay videojuegos con estilos visuales tan increíbles como los ejemplos ya mencionados Bloodborne y Dark Souls con sus desolados paisajes al más estilo romántico gótico, los cuales destacan por su horror y la utilización de colores fríos y oscuros. Por otro lado tenemos a Cuphead con su estilo artístico tan característico basado en los dibujos animados de Walt Disney en la década de 1930. Hay otros videojuegos como Minecraft con su mundo de cubos o “GTA” con su realismo, e incluso tenemos el nostálgico arte de pixel de Celeste o juegos retros como Pac-man, Super Mario Bros y otros clásicos imperdibles. Cada videojuego tiene su propio universo artístico, incluso Amazon tiene su propia categoría de productos “Arte de los videojuegos” con miles de ventas. Aquí podemos encontrar libros de ilustraciones y arte conceptual de los videojuegos, de los cuales destacan “Halo Encyclopedia”, “Bloodborne Official Artworks” y “The Legend of Zelda: Art & Artifacts”. Estos libros contienen ilustraciones sobre el diseño artístico de los videojuegos, junto a dibujos de los ambientes, armas, personajes, objetos y todo el universo que los constituyen. Cada juego es capaz de expresar mediante diferentes elementos del lenguaje visual, cada desarrollador le da su propio estilo a su videojuego dependiendo de qué emoción quiere transmitir. Si comparamos el arte de Silent Hill con el arte de Super Mario Bros, nos damos cuenta de inmediato cual juego es de terror y cual juego es de aventura. Esto únicamente por su estilo artístico. Es por esta razón, que los videojuegos de grandes compañías tienen un equipo entero dedicado a la producción de arte conceptual e ilustraciones, para que posteriormente el equipo de

modelado 3D realice la arquitectura digital y la animación para su utilización en el videojuego.

2.5. La Arquitectura en los Videojuegos

La arquitectura digital, concepto originado en las últimas décadas, consiste en el modelado 3D de escenarios y paisajes. En los videojuegos se utiliza para darle vida a los dibujos de los ilustradores, ambientar el mundo en el que se desarrolla el videojuego y darle contexto a la experiencia de juego. La ambientación en la que se desenvuelve un videojuego es esencial para la expresión de determinadas sensaciones y emociones, debido a que lleva a los jugadores a una propia realidad dentro del universo de la obra.

Thiago Klafke, un artista ambiental de la industria de los videojuegos dijo:

Creo que el trabajo de un artista ambiental es transportar temporalmente al espectador a otra realidad. Un entorno bien construido tiene el poder de transmitir cosas muy sutiles, como emociones, sentimientos y sensaciones. [...] Debido a que en los juegos, generalmente estamos construyendo mundos ficticios, tenemos total libertad para diseñar nuestros espacios de una manera que amplifique las necesidades de la narrativa. Podemos cambiar las cosas, diseñar edificios y materiales imposibles, y componer las escenas de una manera que no necesariamente tiene sentido, pero que transmite lo que queremos expresar.

Los videojuegos con mejor apartado en lo que a ambientación respecta, son aquellos que logran hacer un desarrollo ambiental de acorde con la narración y contexto de la obra. Por ejemplo, “The Witcher 3: Wild Hunt” nos ubica en un mundo abierto tanto rural como urbano, sintiéndose todo tan lleno y sin perder el sentimiento de vida que tanto abunda en este videojuego.

Del mismo modo pero en menor medida, “Assassin’s Creed II” nos presenta un mundo lleno de vida y con ciudades totalmente pobladas. En el caso contrario, tenemos nuevamente (si, otra vez) el ejemplo de Bloodborne, un mundo desolado, oscuro y triste, donde la arquitectura románica gótica le da sentido y corresponde totalmente al mundo que se nos presenta, logrando la máxima inmersividad y dándole significado al universo del videojuego. Una buena arquitectura dentro de un juego no siempre es un mundo lleno, habitado, colorido y vivo, sino que una buena arquitectura en el diseño de un videojuego es aquella que se corresponde directamente con la narración y contexto de la obra. La arquitectura de los videojuegos logra conectar todos los elementos de forma tan armónica, que hasta se nos olvida que en realidad estamos jugando.

2.6. La Escultura en los Videojuegos

La escultura digital consiste en el modelado 3D de los personajes y los objetos dentro de los videojuegos, a diferencia de la arquitectura, que consiste en el modelado de los ambientes. Para que la experiencia de un videojuego sea agradable, se debe crear un personaje con el que sea placentero jugar, que den ganas de ponerte en sus zapatos y experimentar el mundo que lo rodea. Es por ello que el diseño de personajes está muy bien cuidado en la mayoría de los videojuegos. También se deben diseñar objetos llamativos que den ganas de conseguir y utilizar, armas cómodas, ágiles, llamativas y devastadoras, junto a armaduras épicas que se sientan totalmente poderosas. El objetivo del diseño de un personaje es transmitir características y dar información implícita sobre ese sujeto. Nuevamente, el diseño debe corresponder con la narrativa de la obra y se debe adaptar dependiendo de lo que el desarrollador quiera transmitir. En el caso de Doom Eternal, nuestro protago-

nista es un hombre con un traje de metal gigante que luce pesadísimo, su brazo es muy musculado y carga con armas colosales. Este diseño de personaje nos da la sensación de tener mucho poder, mucha fuerza y potencia. En el caso del videojuego “Sekiro: Shadows Die Twice”, el protagonista es un ninja con figura más bien esbelta, no usa armadura y solamente está armado con una katana, un arma liviana y controlable mediante la técnica. Este personaje nos da el sentimiento de ser livianos y ágiles, nos hace sentir que la técnica y la disciplina son más importantes que la fuerza.

2.7. La Danza en los Videojuegos

Dejando de lado el arte conceptual y el modelado 3D, hay que hablar sobre la animación. Los videojuegos de acción tienen que poner especial énfasis en las animaciones de los personajes, esto debido a que gran parte de la jugabilidad en estos juegos se basa en el movimiento; ya sea caminar, correr, saltar, golpear o cualquier acción motriz de los personajes. Un buen acabado en las animaciones le da una jugabilidad más vistosa al videojuego, y otorga la libertad para que un jugador habilidoso pueda realizar movimientos atractivos a la vista. Los refinados movimientos realizados por buenos jugadores en determinados videojuegos, llegan a ser tan llamativos y espléndidos que son auténticas danzas virtuales que cambian de jugador a jugador, dependiendo de su destreza y su armonioso vínculo con el mando. Son verdaderas expresiones de habilidad. Los mejores ejemplos de estas danzas de destreza, son los increíbles “combos” que pueden realizar los jugadores hábiles. Los combos consisten en golpear al rival en el aire constantemente sin dejarlo caer, dominando las mecánicas del juego a la perfección y presionando los botones con rigurosa precisión para seguir ejecutando el combo en los videojuegos de lucha como Mortal Kombat, Killer Instinct o Super Smash Bros. Otros espectáculos increíblemente vistosos

son los “speedruns”, competencias que consisten en terminar un videojuego lo más rápido posible. Los speedruns de videojuegos de plataformas como Cuphead, Celeste o Super Meat Boy son especialmente sorprendentes por la exactitud de los veloces movimientos que realizan estos experimentados jugadores. Si bien ser un jugador experto hace que los movimientos dentro de un videojuego se vean tremendamente atractivos, no es necesario tener un nivel de habilidad extremadamente alto para jugar de forma bella. Hay videojuegos como Doom Eternal o Ultrakill que están contruidos de tal manera que la jugabilidad en sí misma es llamativa. Gracias a su frenetismo, brutalidad y rapidez, se crea un estilo de juego espectacular independientemente de la destreza del jugador, por lo que no es necesario ser un jugador tremendamente hábil para tener una experiencia totalmente estética y lograr esa armoniosa unión del control y el jugador. Cuando logras sentir el mando como parte de ti, es cuando se logra esa armoniosa danza dentro de un videojuego.

3. La Ilusión de la Realidad

Los videojuegos pueden crear su propio universo (como Minecraft o “GTA V”) donde las personas pueden interactuar entre sí; colaborar o rivalizar, compartir o robar, construir o destruir, comprar o vender, entre muchas otras maneras de interactuar. Hay una infinita gama de posibilidades para darle vida a un videojuego. Muchas veces creando civilizaciones enteras como con los clanes, bandas o hermandades. Incluso en ciertos casos mostrando la verdadera naturaleza del ser humano. El mejor ejemplo de esto fue cuando en el videojuego World of Warcraft ocurrió el hecho conocido como el “Incidente de la Sangre Corrupta”. Un “bug” (error) que causó la mayor pandemia virtual en la historia de los videojuegos. Todo comenzó debido a una enfermedad que afectaba a las “pets” (mascotas virtuales) y a los

jugadores con un efecto contagioso que hacía daño prolongado hasta la muerte. Todos los jugadores cerca de sus mascotas se contagiaban, propagando la enfermedad incluso a personajes no jugables como los vendedores (NPC). Esto provocó que los jugadores se alejaran de las ciudades y los mercados, prefiriendo zonas abiertas como bosques o montañas para estar lo más lejos posible de las demás personas. Había grupos de mensajeros que advertían sobre la pandemia a otros jugadores, se establecieron zonas de cuarentena con curanderos sanando la infección, mientras otros encontraron verdaderamente fascinante propagar el caos y la muerte, a la vez que muchos de los que sabían que iban a morir no tenían reparos en infectar a los demás para no caer solos. Finalmente la pandemia finalizó porque los desarrolladores del videojuego solucionaron el error que provocaba que la enfermedad sea contagiable. Esta curiosa anécdota ocurrida en 2005 dentro de un mundo virtual, dio pie a una larga sucesión de estudios, artículos y debates sobre el comportamiento humano en caso de grandes pandemias. Gran parte de la epidemiología moderna está basada en este incidente, el cual permitió estudiar el comportamiento humano en caso de epidemias mundiales.

La sociología tampoco dejó pasar este hecho, incluso actualmente es posible encontrar bastantes artículos y estudios relacionados con el “Incidente de la Sangre Corrupta”. Si pensamos en este incidente en la actualidad, se nos viene de inmediato a la mente la actual pandemia mundial del coronavirus. Tenemos a medios de comunicación como auténticos mensajeros, los doctores sacrificándose para ayudar tal como los curanderos, las zonas con cuarentenas y la gente que a pesar de estar contagiada sale a la calle sin importarles contagiar a los demás. Todo tal cual como ocurrió en World of Warcraft hace 17 años.

Kant (1790) dice que Una obra de arte es una

imitación de la naturaleza, que llega hasta producir ilusión, y entonces produce el mismo efecto que una belleza natural, definición que como vimos encaja completamente con los videojuegos.

4. La Expresión Emocional

Las definiciones más modernas del arte se basan en la expresión de emociones, el sentido del gusto y el deleite. Por ejemplo, el filósofo polaco Tatarkiewicz (1997) sostiene que:

Una obra de arte es la reproducción de cosas, la construcción de formas, o la expresión de un tipo de experiencias que deleiten, emocionen o produzcan un choque. (p. 67).

Pregúntale a cualquier gamer (o a ti mismo) que sintió con el final de su juego favorito, qué sintió cuando tuvo que tomar la decisión de a qué personaje sacrificar en el final de “GTA V”, ver cómo tus acciones tienen consecuencias en Life is Strange, al ver a Joel luchando solo contra el mundo cuando nos dimos cuenta que Ellie debe morir para encontrar la salvación a la humanidad en The Last of Us, los dilemas éticos del bien y el mal en Infamous, el terror psicológico de Silent Hill o ver como un personaje rompe la cuarta pared y te dirige directamente la palabra como en Undertale. Si alguien no ha llorado con un videojuego, es simplemente porque no ha jugado lo suficiente.

“Hay muchos juegos que influyen en nuestra forma de pensar, y eso con solo ver a otros personajes dentro de un mundo ficticio. Imagina lo que pueden influir estos personajes ficticios cuando pueden hablar contigo, justo como yo lo estoy haciendo ahora” (Toby Fox, 2015).

5. El Impacto de los Videojuegos

Si lo dicho anteriormente no fuera ya suficiente para considerar a los videojuegos como un arte, en 2020 los videojuegos gene-

raron más ingresos por ventas que el cine y el deporte juntos, es decir, los videojuegos son unos de los ocios más consumidos en los tiempos que corren (y con mucha razón). Es por ello que los videojuegos como una expresión artística toma mucha importancia en diversas instituciones. El 2013, el Museo de Arte Contemporáneo de Nueva York creó una lista de 14 videojuegos considerados arte, entre los cuales hay clásicos como Pac-Man o Tetris, y juegos más recientes como Minecraft o Portal. Otra institución que considera los videojuegos como arte es el Museo Smithsonian de Arte Americano, el cual propuso una lista de 240 videojuegos sobresalientes, de los cuales 80 fueron seleccionados para la exhibición The Art of Video Games. Destacan principalmente videojuegos como Fallout, Halo, Minecraft, Metal Gear Solid, Super Mario, The Legend of Zelda, entre otros muchos clásicos imperdibles. También podemos considerar el área laboral, actualmente hay gente que económicamente se sostiene únicamente gracias a los videojuegos. El impacto en el mercado ha permitido la creación de nuevos trabajos como por ejemplo vendedores, creadores de contenido y trabajos dentro de la industria deportiva de los videojuegos (e-sports) como jugadores profesionales, entrenadores, analistas y entre muchas otras profesiones que han nacido gracias a esta industria.

6. Los Videojuegos y la Resiliencia

Si tomamos en cuenta los aportes de los videojuegos a la humanidad, es imposible no hablar sobre el impacto psicológico. Los videojuegos bien desarrollados son capaces de alegrar tu día o incluso tu vida, pueden darte felicidad cuando tú más lo necesites, son capaces de decirte implícitamente “tú puedes, no te rindas” a pesar de haber muerto 15 veces en el mismo lugar. Los videojuegos difíciles son construidos de tal manera que transforman la frustración causada por el fallo en una alegría debido al logro. La felicidad que se siente al triunfar gracias a

tus méritos no se compara a la emoción causada por cualquier otro tipo de arte. No hay nada más reconfortante que cumplir esa meta que tanto deseabas luego de días aprendiendo de tus errores, o llegar a la liga que tanto deseabas luego de años de práctica y esfuerzo, poder matar a ese jefe que tanto te costó superar, lograr finalizar un juego en tiempo record, subir tu personaje a un nivel altísimo o cualquier meta que te propongas en algún videojuego. Esta psicología es abordada por todos los juegos cuando te propones una meta difícil, sin embargo, hay videojuegos como “Celeste” o “Dark Souls” los cuales son considerados totalmente antidepresivos debido a su dificultad y a la mentalidad de superación personal. Si deseas pasarte alguno de estos juegos, es obligatorio aprender de tus errores y superarte a ti mismo para vencer la alta dificultad del videojuego. Dark Souls nos enseña que no está mal huir cuando no vamos a ganar, y que siempre podemos volver cuando nos creamos capaces de superar a ese enemigo tan fuerte. Este videojuego nos muestra que el mundo es gigantesco y que sólo podemos progresar gracias a nuestro propio esfuerzo, nuestro ingenio y nuestra práctica. Cuando gracias a tu empeño logras matar a ese jefe que tanto te costó, te crees capaz de vencer al mundo entero si te lo propones y te esfuerzas en ello. Si un solo error te mata, entonces no te puedes permitir cometer el mismo error. Es la mentalidad de crecimiento aplicada.

7. ¿Por qué los videojuegos no son aún un arte?

Es comprensible que exista gente que no considere los videojuegos como un arte. Si bien este texto ha explicado a fondo por que los videojuegos si son un arte, no todos los videojuegos son una obra de arte, al igual que no todas las películas son una obra de arte a pesar de que el cine si sea una bella arte. Es por ello que es normal que haya personas que nunca han tenido la oportunidad de experi-

mentar lo que un buen videojuego es capaz de transmitir, haciendo un poco complicado comprender las manifestaciones artísticas de un videojuego que en realidad, nunca han sentido. Es por ello que todas las personas deberían experimentar al menos una vez en su vida alguno de los videojuegos mencionados anteriormente en el texto, haciendo énfasis principalmente en el videojuego “The Last of Us”. Este videojuego de acción, aventura y terror, tiene todo lo mencionado previamente en el texto. Una historia atrapante, una banda sonora excepcional, un estilo artístico alucinante, un diseño de ambientes y personajes que encajan perfectamente con la obra y una jugabilidad con mecánicas tremendamente realistas. The Last of Us, es sin duda, el mejor videojuego para experimentar por primera vez lo que un buen videojuego tiene por ofrecer.

8. Conclusión

Como vimos, los videojuegos son el conjunto armónico de todas las artes. Las definiciones antiguas y modernas de arte encajan con los videojuegos, ya que pueden ser imitaciones de la naturaleza junto a la realidad y a la vez son capaces de expresar sentimientos, representando un sinfín de emociones para las personas que disfrutan de los videojuegos.

También tenemos instituciones y museos que reconocen a los videojuegos como arte, realizando exposiciones dedicadas en su totalidad a los juegos de video. Incluso hay listas de museos catalogando a ciertos videojuegos como auténticas obras de arte. Asimismo, los videojuegos son tremendamente influyentes en la sociedad. Es uno de los pasatiempos más consumidos y es una de las industrias que más dinero generan en la actualidad. Además tienen un impacto psicológico tremendo en las personas, permitiéndonos desarrollar ideologías y mentalidades positivas para nuestro desarrollo social. Los videojuegos tienen muchísimos aportes a la humanidad, como por ejemplo, acercar las

nuevas tecnologías a la sociedad desde temprana edad, desarrollar habilidades como la atención, la memoria, los idiomas, el trabajo en equipo y mejorar la capacidad motora, facilitar la educación de forma lúdica e incluso realizar actividad física con videojuegos como Just Dance, Pokemon GO o Wii Sports. Los videojuegos son capaces de compilar todas las bellas artes existentes y comprimirlas armónicamente en una sola obra, apta de provocar un sinfín de emociones gracias a la unión del arte y las ciencias como la psicología, mientras que nos inmerge en un nuevo universo interactivo (más aún con la realidad virtual).

Teniendo esto en cuenta, no es descabellado decir que los videojuegos no son simplemente el octavo arte, sino que estamos frente a la mayor expresión artística en toda la historia de la humanidad. Sin embargo, a pesar de todo, los videojuegos siguen sin ser considerados arte sin ninguna razón argumentada aparente. ¿Hasta cuándo tendremos que esperar para seguir expandiendo el concepto de bellas artes? Probablemente no mucho. Cada vez son más las personas que disfrutan de los videojuegos y los perciben como un medio de expresión artística. Con todos los avances de los videojuegos en tecnología e impacto humanitario, es cuestión de tiempo para que se agregue este nuevo concepto de los videojuegos a las actuales 7 bellas artes.

Referencias

- Real Academia Española. (2014). Arte. En Diccionario de la lengua española (23.a ed.).
- Canudo, R. (1911). Manifiesto de las Siete Artes.
- Kant, I. (1790). Crítica del juicio.
- Tatarkiewicz, W. (1997). Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética (6.a ed.). Tecnos.

La burla como arte

Anaís Díaz. III B, LBNSG.

¿La burla es un medio artístico?

De la burla nace la risa provocando sentimientos de gracia, pero también genera controversia al percibirla como algo vulgar y de mal gusto. ¿Cuántas veces hemos visto empleado este concepto de burla en obras apelando a alguna problemática o figura en específico? No es algo nuevo que el arte busque diversamente expresar críticas, esto se ha dado a través de muchos medios como lo son: la pintura, la música, la danza, los escritos. Los cuales en muchos casos han dado a entender un mensaje de forma burlesca o de sátira. El debate aquí se da en la gente que ve la burla como una inmadurez y no la tolera, al nivel que considera que esta debe ser perseguida y condenada como se da en países islámicos por su ideología, donde desde hace siglos la burla ha sido perseguida y cuestionada.

El mismo Platón afirmaba en sus escritos de La republica que todo arte incluyendo las comedias y payasadas de imitación eran una perversión para la gente. Este consideraba que reírse de algún contenido corrompía al carácter humano sabio y calmó. Pero ¿por qué lo corrompería? si es algo con lo que el ser humano puede expresar su malestar o descontento, crítica a sus líderes, más que corromper le permite al individuo presentar estas problemáticas con un distinto medio expresivo. Bajo la lógica de Platón la burla sería ignorante debido a que la razón está por encima del afecto, por ende la burla formaría parte de este último como un derivado irracional del afecto.

Un ejemplo de cómo la burla sirve de medio

artístico sería la novela gráfica de Persepolis. Aquí la autora adjunta sus vivencias desde la infancia en una revolución islámica. El recuento de todo lo que sucede pasa por muchas problemáticas las cuales son políticas, sociales, religiosas, entre otras, donde la burla y sátira hace la función de reflexión a través de una distinta manera de presentar el contenido. Es por eso que la burla pasaría a ser completamente anti platónica, debido a que Platón apela a que las artes conllevan y llevan a un caos y rebelión emocional por parte de la sociedad, considerando que quizás una burla lleva a la reflexión de su receptor. Y es que la gracia provoca un cambio en el receptor que genera diversidad de pensamientos que podrían generar un desorden en la sociedad poniendo en duda el orden y sabiduría tradicional que busca Platón.

Platón no es el único al cual la burla le desagrada al punto de considerarla perversión. En la historia, esta ha sido marcada también por la censura general, Los mismos artistas que se basan en usar la burla y sátira lo saben a pesar de que supongamos su libertad de expresión. En la antigüedad se aplicaron los más severos castigos, como el caso de Sótades de Maronea, hacia el siglo III a. c., quien fue condenado, encerrado en una caja de plomo y echado al mar por escribir versos burlescos sobre la vida sexual de Ptolomeo II. Alcibíades, estratega griego (450-404 a.c.) fue ridiculizado en una obra titulada Baptae («Los que se zambullen»), por el comediógrafo Éupolis, y el militar se vengó arrojándolo al mar.

El personaje Guillermo de Baskerville reflexiona en la obra filmica El nombre de la rosa a

partir de una cita perdida de Aristóteles que discrepa con Platón, acerca de la risa, enfrentando al personaje de un viejo bibliotecario quién afirmaba que la risa era síntoma de estupidez. Así, este último le reprochaba que la risa si bien es un signo de racionalidad este confunde a los malvados y a su necesidad. Aquí se nos presenta la risa (como sostiene el bibliotecario mayormente en su pensamiento) como algo negativo, que deforma al ser humano, llegando a parecer un animal. Reforzando el planteamiento de Platón de que estos afectos demuestran vulnerabilidad e inferioridad, el bibliotecario buscaba en especial mantener oculto el libro segundo de la Poética de Aristóteles, el cuál valora la comedia, debido a que este podría poner en duda el orden platónico establecido en la sociedad tradicional.

El siglo XVIII fue esencial para la sátira ya que esta estaba llegando a su apogeo, autores como Voltaire y Diderot se ganaron un gran puesto en Francia abordando este tema, pero no todo era bueno para la comedia ya que la persecución y censura no acababa, esto les generó muchas veces palizas, quemas pública de sus escritos y encarcelamientos debido a que se perpetuaba un modelo más platónico (racional menos diverso) en la sociedad. Otro caso fue con la llegada del poder de Napoleón, quién cerró las publicaciones satíricas francesas. Este no esperaba que sufriera de una imitación a través de una ilustración, la cual parodiaba en tono burlesco su ceremonia de coronación, hecha por el autor inglés James Gillray. Fue tanto el descontento de Napoleón que actuó con el mismo pensamiento que Platón tenía sobre la imitación, lo tachó de insensato e ignorante al punto que prohibió la introducción de copias de esta burla en el país y presentando una queja diplomática ante Londres. Y este no fue su primer choque con la imitación y la burla debido a que anteriormente se había intentado crear una cláusula que hiciese que los caricaturistas que lo retrataran fuesen exiliados de Francia.

Tras la revolución soviética fue volviéndose más delicada la situación respecto a la burla debido al nuevo código penal establecido en dicha época, que catalogó las sátiras y burlas como propaganda antisoviética penada con el Gulag (campos de concentración soviéticos donde se daban trabajos forzados).

Todo esto refuerza el hecho de que la burla sea un medio artístico, ya que en la historia ha generado un sentimiento tan fuerte, como puede ser el odio de aborrecer este al nivel que hay que callarlo de la manera que sea, como se ha visto presentado prohibiéndolo con maneras muy drásticas, torturas e incluso la muerte. La imitación en especial ha sido la base para las burlas que se han dado en la historia como lo fueron las ilustraciones o los mismos escritos satíricos. Y tal como dice Kant en sus escritos de “La facultad de juzgar” donde menciona que “Sin embargo el que imita a un modelo demuestra habilidad sin duda, pero solo muestra gusto en la medida que pueda el mismo juzgar a ese modelo”. Es decir donde la imitación podría conducir al pensamiento a crear nuevos juicios sobre la realidad. Aristóteles, por su parte, piensa en “La Poética” que la imitación es connatural al hombre, por lo que existen tres diferencias factores a pensar en toda imitación: los medios, los objetos y el modo de imitarlos. Así, según Aristóteles, esta imitación que podría convertirse en burla, el humano lo suele hacer desde temprana edad, claramente se puede ver como los pequeños suelen imitar a algún compañero de manera burlesca o al mismo ídolo que ven, ya sea sus frases o actitudes. Dice Aristóteles en “La Poética”: “El imitar en efecto es connatural al hombre desde la niñez y se diferencia de los demás animales en que es muy inclinado a la imitación y por la imitación adquiere sus primeros conocimientos”. El ser humano suele inconscientemente a una edad temprana, mientras más vea a su ídolo, repetir aspectos de este, ya sea en su lenguaje, dependiendo de las burlas que haga éste el pequeño lo imitará,

lo mismo sucede cuando de la misma manera alguien se cae y la otra persona se ríe aunque mayormente después suele acudir en su ayuda, sigue existiendo una emoción que por un lado tiene a imitar y por otra a juzga lo que ocurre desde cierta distancia, aunque no queramos.

Pero la burla más explícita y la que llega más a la crítica ha sido la más penada por la historia, ya que todo cuestionamiento que se da en ella ha terminado en la quema de su arte o de todo lo relacionado a esta sin considerar todo tipo de penalización. Si nos damos cuenta en los casos presentados mayormente los que tuvieron los peores destinos por atreverse a realizar una burla a través de alguna forma de arte, fueron los que hicieron sátira o burla de alguien poderoso, debido a que no aceptaban nada que salga del margen de aquel respeto y adoración desde el que se basa su poder, tanto así que quien lleve la contraria a dichas emociones e imágenes cobraría con el precio de su vida.

Se puede comprobar que la burla en el medio artístico siempre ha provocado mucho ruido y desenfreno en la sociedad, lo que Platón ya consideraba como restricción para el arte, en peligro de ir contra la misma sabiduría tradicional y la calma del ser humano como emoción ideal. Podríamos decir que la burla sería así para esta visión Platónica un tipo de vandalismo que quita la tranquilidad de una sociedad ideal sin cambios. La burla y la sátira siempre darán mucho que hablar debido a que puede haber gente quien apoye lo que está siendo criticado en tono burlesco y gente a favor de la problemática presentada en la sátira, o es tan exagerada esta burla que les da gracia ver a esta figura tan poderosa imitada de esta forma en que se ve tan simple y ridícula, es por eso que Platón afirma que “La burla y el ridículo son, entre todas las injurias, las que menos se perdonan”. En cambio otros filósofos como Aristóteles, Kant o Arthur Schopenhauer dicen respecto a la burla que “Cada nación se burla de las otras y todas

tienen razón” pues lo que se reparte es la verdad y el poder de decir la verdad a la vez. Incluso podríamos decir en este sentido que el poder de una nación es el de poder hacer una imitación, burla o sátira, de decidir el límite de la burla.

El arte de la imitación, la burla y la sátira dependiendo de cómo se nos sea presentada logrará producir algo importante en nuestro pensamiento que podríamos llamar crítica. Y aunque hoy se crea que exista más libertad que en el pasado al respecto es increíble como la historia de la penalización de las imitaciones y burlas aún existen.

¿Y tú? ¿Consideras la burla como un arte o solo como una respuesta ignorante que alimenta el lado insensato del ser humano?

Bibliografía

Kant, E. (1ra edición,1992). Critica de la facultad de juzgar. Alfaguara.

Aristóteles. (Primera edición,1974). La poética. Gredos.

Platón. (1ra edición mayo de 1986). Republica. Gredos.

Prohibido reírse. (s.f.). Obtenido de m.dw.com: <https://www.dw.com/es/prohibido-re%C3%A1Drse/a-18182931>

La sátira es un derecho humano. (s.f.). Obtenido de m.dw.com : <https://www.dw.com/es/la-s%C3%A1tira-es-un-derecho-humano/a-18175957>

Breve historia de la prohibición del humor . (s.f.). Obtenido de jotdown.es: <https://www.jotdown.es/2014/03/breve-historia-de-la-prohibicion-del-humor/>

Plagio en la música. ¿Es realmente malo?

Kevin Fleming. III A, LBNSG.

Uno de los temas más controversiales en la industria musical es el plagio. La palabra plagio viene del latín plagiaris y a su vez de la ley romana Fabia de plagiaris, que castigaba a los ladrones de niños, esclavos y hombres libres, ya que la persona que cometía esta acción se reivindicaba como el dueño de estas personas sin serlo. Hoy es muy común que las obras musicales estén protegidas por el sistema de derechos de autor o copyright que según la definición de la Real Academia Española son “Derecho que la ley reconoce al autor de una obra intelectual o artística para autorizar su reproducción y participar en los beneficios que esta genere.” (Real Academia Española, n.d.)

Debido a esta definición el artista/autor de la obra tiene todo el derecho de utilizar su obra a su parecer solo por crear esa obra. Sin embargo, hay personas que incumplen estos derechos de autor, a estas personas se le conocen como plagiadores, los plagiadores que pueden copiar directamente y subir a la red o publicar la misma obra de otro artista o pueden plagiar el ritmo, la letra, y cambiar algunas cosas.

Si bien, en la música hay diferentes estilos, artistas, bases y sonidos, hay algunas personas que acuden a inspirarse en otras obras preexistentes para componer sus canciones, ya sea la música o la letra para dar lugar al plagio. Así, hoy el plagio se aprecia cuando se usa una secuencia determinada de acordes, versos o si hay más de

7 compases musicales que se repiten en la obra que comienza a estar bajo sospecha de plagio.

Pero ¿es realmente malo el plagio en la música? Desde un punto de vista tiene cosas malas y buenas.

Desde un punto de vista jurídico para el artista el plagio es algo malo, pues, otra gente gana dinero desde el esfuerzo de otro, el plagio es una violación moral hacia el creador de la obra ya que usa elementos esenciales de otra obra para hacerlos pasar por suyos. Además, los acusados de plagio por el autor verdadero de la obra son demandados y en su mayoría no se defienden ante los tribunales, llegando a acuerdos con los demandantes para incluirlos en los créditos de su obra y recibir un porcentaje de las ganancias de las mismas.

El plagio ha estado presente desde siempre, hay grandes artistas que cometieron plagio como: Shakira, quien es una de las artistas musicales más plagiadoras y más demandada en la actualidad. Sólo desde el 2005 hasta el día de hoy podemos encontrar muchas de sus canciones acusadas de plagio entre las que se cuentan “Hips don’t lie”, “Loca”, “Waka Waka” entre otras. Otros ejemplos de plagio pueden ser The Beatles con “Come Together”; George Harrison con “My Sweet Lord”; Michael Jackson con “Wanna Be Starting Something” y Ray Parker Jr. con “Ghostbusters”.

Además, hoy hasta gente sin conocimiento puede imitar y plagiar a otros artistas y así suelen sonar bien, vistos como grandes artistas. Y parece que este crédito por un trabajo y habilidad que realmente el autor no realizó ni posee es lo que está a la base de la condena histórica del plagio.

Como decía Platón: “Por ejemplo, el pintor, digamos, retratará a un zapatero, a un carpintero y a todos los demás artesanos, aunque no tenga ninguna experiencia en estas artes. No obstante, si es un buen pintor, al retratar a un carpintero y mostrar su cuadro de lejos, engañará a niños y a hombres insensatos, haciéndoles creer que es un carpintero de verdad” (Platón, 1988, 462). Así, hoy en día no hay que ser un experto para plagiar, y con las herramientas actuales el plagio puede surgir hasta por casualidad. Siendo realistas el plagio siempre ha estado y estará presente a lo largo de la historia de la creación, pues, es natural para nuestra especie el que imitemos desde un principio, tal y como dice Aristóteles: “El imitar, en efecto, es connatural al hombre desde la niñez, y se diferencia de los demás animales en que es muy inclinado a la imitación y por la imitación adquiere sus primeros conocimientos y también el que todos disfruten con las obras de imitación”. (Aristóteles, 1974, 135-136)

Así como existe el punto de vista de alguien que disfruta las obras musicales sin más, el plagio en la música no es tan malo, pues esta forma de experimentar no se concentra en juzgar la autoría sino en disfrutar la obra. Si los plagiadores acuden a inspirarse con otras obras musicales, cosa que pasa y es muy común, por ejemplo, en la música electrónica, en la cual se parte de composiciones anteriores para realizar una nueva obra musical. Esto no es del todo malo, si alguien se basa en una idea y la mejora o le da otro enfoque puede generar una obra mucho mejor que la anterior, suele hacerse esto legalmente en la música y a estos se le llama remix. Los remix son canciones hechas

de una canción original pero que el mismo artista- creador modifica y transforma la canción original para que suene diferente, cambiando diferentes criterios estéticos como por ejemplo añadir más artistas, crear más versos, etc. Si los plagiadores se inspiran en algo más es porque les gusta y agrada, y al igual que a ellos hay muchas personas que les agrada lo que genera esa obra, lo que hace que sea muy aceptada por la comunidad, y en esto interfiere mucho nuestro gusto. Si algo nos gusta solemos tomarle atención y también genera un sentimiento de desear más, en este caso, desear más canciones del mismo estilo y demás. Tal y como dice Kant refiriéndose al gusto de algo por lo cual poseemos cierto interés de representación pero sin que juzguemos ese algo moralmente. Al que posee cierto “interés se denomina a la complacencia que ligamos a la representación de la existencia de un objeto. Una tal complacencia tiene, por eso, a la vez, relación con la facultad de desear” (Kant, 1991, 122).

También suele observarse los casos en que con una obra musical “antigua” o que lleva un tiempo en plataformas como Youtube, artistas más contemporáneos usan esas canciones más antiguas y las vuelven a traer a la vida. Es como si por ejemplo hubiera una canción que nos gustaba mucho, pero, que con el tiempo dejó de sonar y comenzó a olvidarse, y un artista hace plagio de esa canción con un ritmo más actual devolviendo muchas emociones relacionadas con recuerdos de las versiones anteriores. Lo mencionado anteriormente ha pasado muchas veces en la música actual y en muchos casos esas canciones se vuelven más virales que la versión original al generar sentimientos colectivos en las personas de una misma edad y/o época. Ejemplos de esto podrían ser: Quiero Una chica de Latin Dreams (Quiero Una Chica - Latin Dreams) y Chica ideal de Sebastian Yatra y Guaynaa (Sebastián Yatra, Guaynaa - Chica Ideal). La última mencionada (Chica Ideal), fue recibida con muchos comentarios que les

sonaba muy familiar, como si ya la hubiese escuchado, lo que generó un sentimiento de nostalgia, y así la canción plagiada tuvo más vistas que la original al usar un ritmo más actual y ser cantada por artistas más contemporáneos. Puedo concluir que para un artista el plagio realmente es algo muy malo y aterrador puesto que alguien más genera dinero a través de su obra y debido a esto creo que es muy importante que se les brinde herramientas para proteger su obra a los artistas, el plagio es una vulneración a los derechos de autor. Pero también pienso que el plagio en la música puede revivir canciones que sonaron mucho en otra época y reviviéndolas una época más actual llegando a ser en algunos casos mejor que la original y en otros casos no una gran obra. También pienso que el plagio también puede surgir por casualidad, pues desde ciertas estructuras y formas de creación actual toda creación es una composición de partes anteriormente creadas. Incluso más aún; si pensamos la música desde cierta escala; solo hay siete notas musicales y en algún punto del futuro ya no se podrán hacer más obras originales ya que se habrían usado todas las combinaciones posibles de estas 7 notas. Así, creo que en el futuro ya no se podrán hacer obras musicales originales, tal vez surjan nuevos géneros y más ideas, pero llegará un punto en el que todos los recursos musicales ya se habrán utilizado. Claro está que en estas escalas de tiempo, también puede que nosotros y este problema ni siquiera exista. Esto es en realidad muy incierto y solo sé que el juicio y límites sobre el plagio musical dependerá de cada artista.

Referencias.

Aristóteles. (1974). *Poética de Aristóteles* (V. García Yebra, Ed.; V. García Yebra, Trans.). Editorial Gredos.

Kant, I. (1991). *Crítica de la facultad de juzgar* (P. Oyarzún, Ed.). Monte.

Platón. (1988). *Diálogos* (C. Eggers Lan, Ed.). Gredos.

Real Academia Española. (n.d.). derecho, derecha | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE. Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/derecho#MYrPxAp>

LA ESTÉTICA DEL ARTE Y LA POLÍTICA

Renata González. IV, LBNSG.

Para empezar, hay que explicar que la estética es la filosofía del arte, y la conexión entre el arte y la política es necesaria, ya que la estética históricamente ha pensado y buscado esta relación entre ambas. En este sentido, una posible estética del arte y la política pueden ser consideradas como una crítica a la política, en donde el origen tanto de las visiones personales como artísticas se pueden demostrar como determinadas desde el mundo del arte. En este sentido, la estética actual, tomando en cuenta que nosotros como personas individualistas, estamos siempre conectados con el deseo político de concretar nuestras visiones en el mundo, nos invita a reflexionar sobre nuestras creencias y sobre el cómo estamos viviendo realmente estos deseos y visiones personales.

Cuando me refiero a lo estético, lo considero como la capacidad que tenemos para apreciar una obra que nos haga reflexionar acerca de la política, es decir sobre el mundo y el poder que lo ordena, pero donde nuestro propio criterio, el que nos hace sentir todo lo que opinamos como verdadero y correcto es ya algo determinado estéticamente.

En la propia historia de la estética, la filosofía del arte, se ve que está basada en problemáticas sociopolíticas, en donde uno tiene que ser consciente de la historia y disputa política

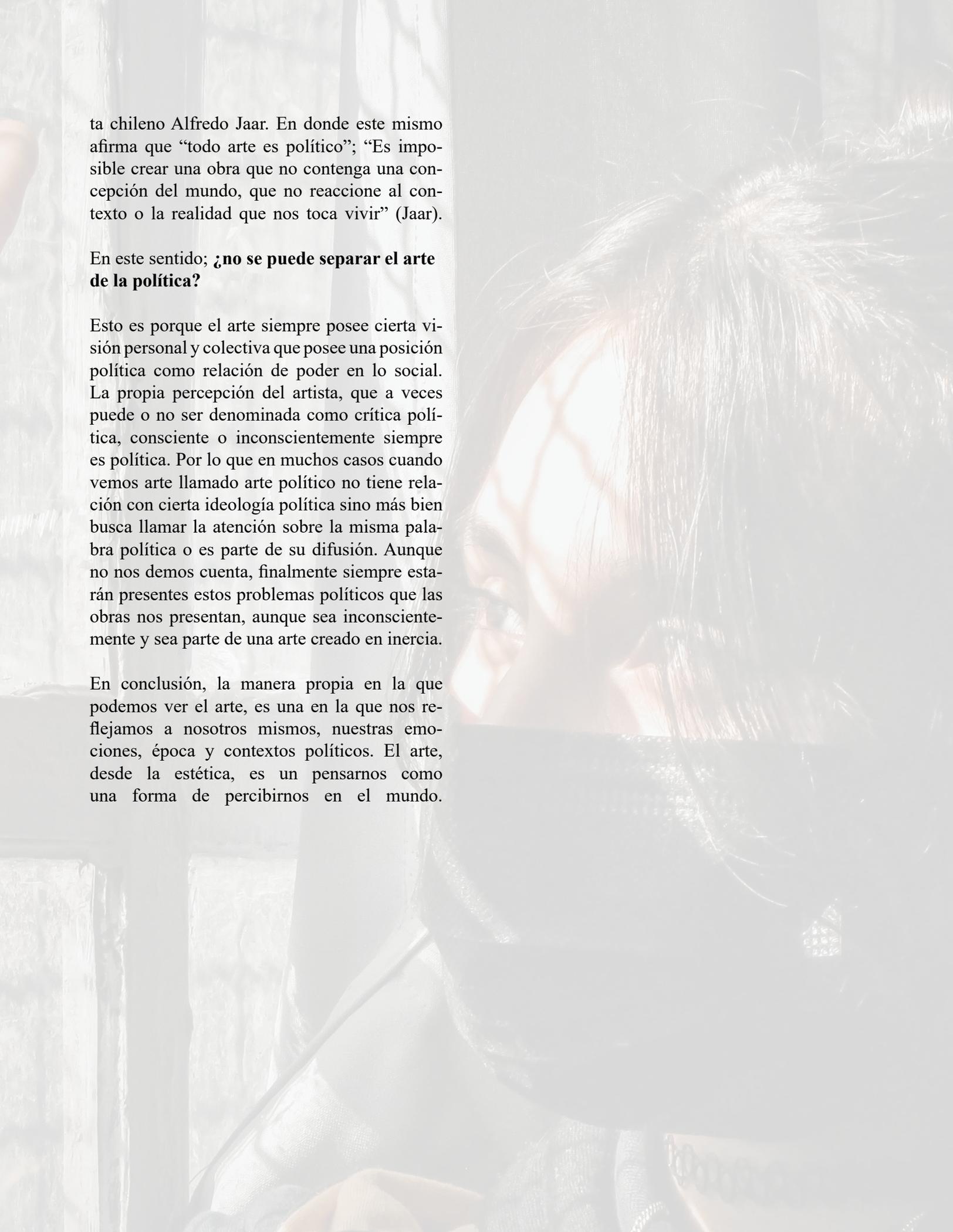
que hay detrás de cada obra que se presenta para comprender la estética que se disputa.

Así, cuando analizamos tanto una obra de arte o una reflexión estética sobre obras de arte, no sólo el contexto cultural del autor condiciona su creación o reflexión sino donde el autor intenta pensar y defender la sobrevivencia de su misma existencia contemporánea.

En el caso de Pedro Lemebel, él es precisamente uno de los exponentes en los que podemos apreciar esto. Sus relatos basados en la época de los 80's deben ser una de las mejores representaciones de una crítica hacia la política de ese entonces llevada al arte. Como en su novela ("Tengo miedo torero") usa la referencia de su propia visión y vida acerca de lo que estaba pasando en Chile en esa época.

Otro ejemplo es el libro ensayo "ARTE Y POLITICA 2005- 2015" de Nelly Richard, en donde su propósito es dar el contexto crítico acerca de ciertas obras artísticas con carácter político, ya sean acerca de la educación, la educación no sexista y el feminismo, la relación entre el estado y los pueblos originarios, el centralismo y el espacio público.

Y tomando como último ejemplo, la relación entre el arte y la política en la obra del artis-



ta chileno Alfredo Jaar. En donde este mismo afirma que “todo arte es político”; “Es imposible crear una obra que no contenga una concepción del mundo, que no reaccione al contexto o la realidad que nos toca vivir” (Jaar).

En este sentido; **¿no se puede separar el arte de la política?**

Esto es porque el arte siempre posee cierta visión personal y colectiva que posee una posición política como relación de poder en lo social. La propia percepción del artista, que a veces puede o no ser denominada como crítica política, consciente o inconscientemente siempre es política. Por lo que en muchos casos cuando vemos arte llamado arte político no tiene relación con cierta ideología política sino más bien busca llamar la atención sobre la misma palabra política o es parte de su difusión. Aunque no nos demos cuenta, finalmente siempre estarán presentes estos problemas políticos que las obras nos presentan, aunque sea inconscientemente y sea parte de una arte creado en inercia.

En conclusión, la manera propia en la que podemos ver el arte, es una en la que nos reflejamos a nosotros mismos, nuestras emociones, época y contextos políticos. El arte, desde la estética, es un pensarnos como una forma de percibirnos en el mundo.

Eros y Feminismo



El amor

Florencia Oñate IV, LBNSG

¿Qué es el amor? El amor es el sentimiento del ser humano que necesita ser proyectado no solo hacia uno mismo sino hacia otra persona. En pocas palabras es la fuerza que nos impulsa para hacer el bien. Podemos definir el amor en una oración: “El amor es sinónimo de felicidad”. Sin embargo existen muchos autores que han definido diferentes características del amor:

Platón decía que: “No necesitas a alguien que te quiera tal como eres”. “Necesitas a alguien que te ayude a crecer día a día”, por lo que “Elige como pareja a alguien mejor que tú”. Para Platón: “El amor verdadero es admiración”. Así, la filosofía de Platón concebía que el amor es un camino estético, como búsqueda de lo bello, pero hacia lo ético, como búsqueda de lo justo y verdadero. Y de forma similar Sócrates, maestro de Platón, piensa que el amor es la motivación o impulso que nos lleva a intentar conocer y contemplar la belleza en sí. Aristóteles, discípulo de Platón, pensando sobre el amor, aclara que es imposible amar a otra persona sin que uno no se ama primero a sí mismo. Por lo que todo amor hacia otro es una proyección del amor propio.

Nietzsche, en cambio, dice que: “Amor es el sentimiento de la propiedad o de aquello que nosotros queremos convertir en propiedad nuestra”. Es decir, en el amor existiría una dominación.

Charles Bukowski decía que: “El amor es parecido a cuando ves una niebla en la mañana

cuando despiertas antes de que salga el Sol. Es sólo un pequeño momento, y luego desaparece... El amor es una niebla que se incendia con la primera luz del día de la realidad”.

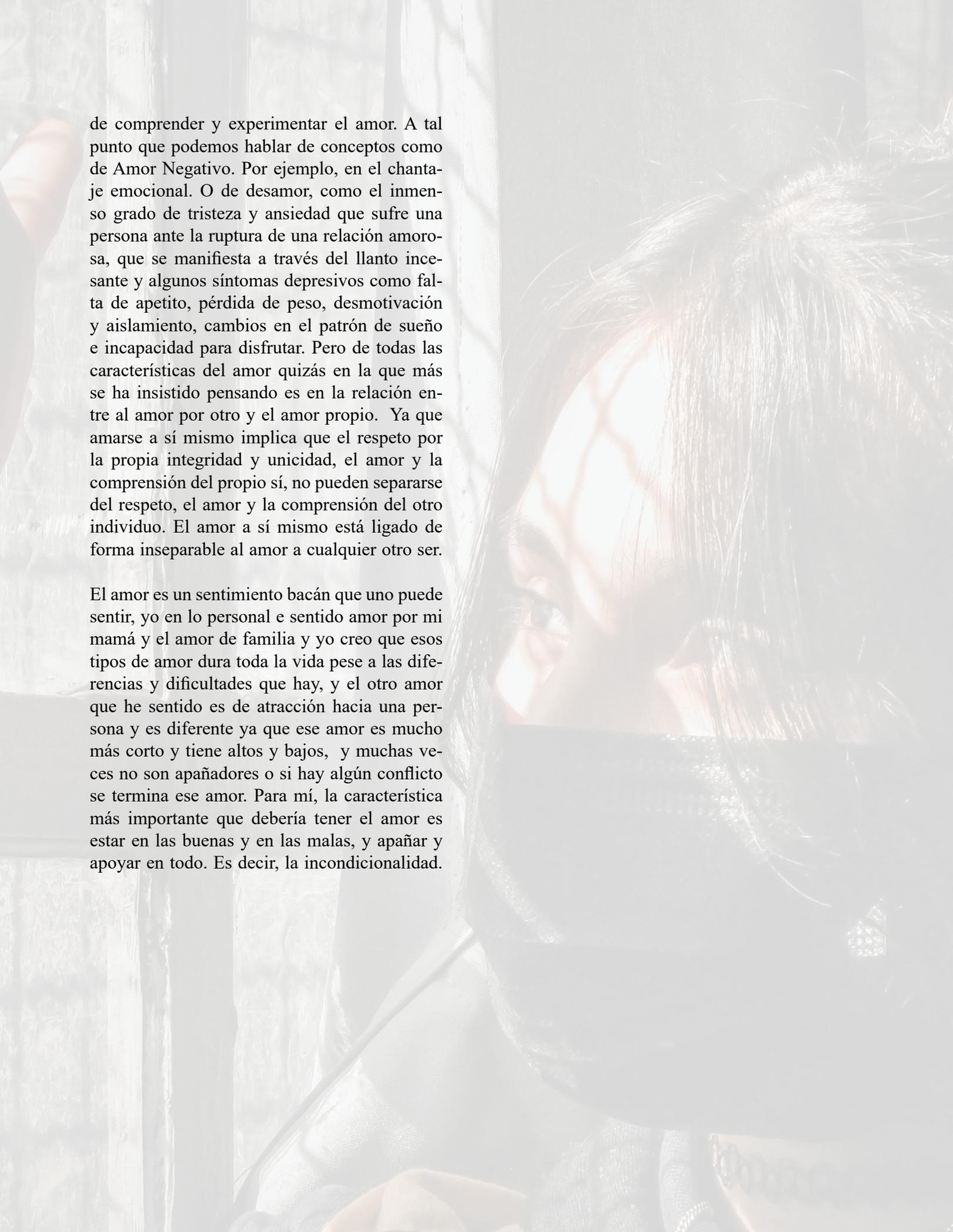
Antoine de Saint-Exupéry: El autor de El principito, escribió en Vuelo nocturno: “El amor no consiste en mirarse el uno al otro, sino en mirar hacia afuera en la misma dirección”.

Agatha Christie, por su lado, y haciendo eco de lo que dijo Nin, señaló: “[el amor] es un pensamiento curioso, pero es sólo cuando ves a alguien que se ve ridículo y te das cuenta de cuánto lo quieres”.

Paulo Coelho: “Y es que el amor no necesita ser entendido, simplemente necesita ser demostrado”.

Y Carmen Castillo en “brilla, weona, brilla” y “weona tu podi”, que están basado en motivar desde el amor propio. Proponen que es importante saber valorarse como persona y mujer y entender que todos tenemos cosas buenas y malas y que nadie es perfecto. Dice: “El amor propio parte por las caídas, errores, fracasos y sacadas de chucha son parte de la vida, pero también los aciertos, las veces que nos levantamos y lo que aprendemos. Soy una persona que no tiene miedo al error, fallo constantemente y seguiré fallando”.

Como podemos ver existen diversas formas



de comprender y experimentar el amor. A tal punto que podemos hablar de conceptos como de Amor Negativo. Por ejemplo, en el chantaje emocional. O de desamor, como el inmenso grado de tristeza y ansiedad que sufre una persona ante la ruptura de una relación amorosa, que se manifiesta a través del llanto incesante y algunos síntomas depresivos como falta de apetito, pérdida de peso, desmotivación y aislamiento, cambios en el patrón de sueño e incapacidad para disfrutar. Pero de todas las características del amor quizás en la que más se ha insistido pensando es en la relación entre al amor por otro y el amor propio. Ya que amarse a sí mismo implica que el respeto por la propia integridad y unicidad, el amor y la comprensión del propio sí, no pueden separarse del respeto, el amor y la comprensión del otro individuo. El amor a sí mismo está ligado de forma inseparable al amor a cualquier otro ser.

El amor es un sentimiento bacán que uno puede sentir, yo en lo personal e sentido amor por mi mamá y el amor de familia y yo creo que esos tipos de amor dura toda la vida pese a las diferencias y dificultades que hay, y el otro amor que he sentido es de atracción hacia una persona y es diferente ya que ese amor es mucho más corto y tiene altos y bajos, y muchas veces no son apañadores o si hay algún conflicto se termina ese amor. Para mí, la característica más importante que debería tener el amor es estar en las buenas y en las malas, y apañar y apoyar en todo. Es decir, la incondicionalidad.

La pornografía: La mayor parodia de todas.

Manuel Alarcón. III, CST.

La pornografía, es un contenido sexual que nos muestra cómo personas tienen relaciones sexuales o se dan autoplacer, e incluso solo personas desnudas que salen en videos, fotos, audios, libre a todo público. Se sabe desde la psicología que “hay cierta edad” para ver pornografía, pero en realidad las mismas páginas web o medios aclaran que el contenido es solo para mayores de 18 años dependiendo el país y las leyes que las regulen. Existe una gran libertad en internet donde hoy se pueden encontrar todo tipo de contenidos, por lo que no es sorprendente que la gran mayoría de adolescentes y/o niños han visto o consumen constantemente pornografía, incluso mucho más que los adultos. Para muchos fue la manera en que descubrieron la excitación o el deseo sexual tomando como referencia y aprendiendo desde este contenido antes desde una clase de educación sexual con conversación con un adulto. Y sin embargo ¿sabemos cómo funciona esta industria? ¿A los espectadores se les ha enseñado o informado antes de consumir el contenido? Claramente la respuesta es no.

Según un estudio realizado por Cadena SER, el 70% de adolescentes del mundo consumen pornografía de forma frecuente. Es decir, una gran cantidad de gente, los que apoyan pasivamente viendo el contenido de esta industria, sin ponerse a pensar un momento en lo mal que está dirigida, sobre explotando tanto a actores como actrices, enfatizando fuertemente

en estas últimas. A lo largo de la historia de la pornografía muchas actrices se han retirado, suicidado y comentado sus malas experiencias produciendo el contenido pornográfico. Muchas personas tienden a decir “ellas saben a lo que van y lo que tienen que aguantar” pero la mayoría de las veces no es así. El trabajo suena muy llamativo, sobre todo en tiempos donde una persona necesita el dinero, un contrato, donde te prometen protección y cuidados, cuando la verdad solo buscan sobre explotar y llenarse de dinero a costa de estas esperanzas.

Pero independientemente de que la industria se maneje de manera sucia ¿Por qué podría estar mal el consumo de pornografía? La pornografía es una ficción de lo que es la relación sexual, podría llamarse incluso una parodia, ninguna de las situaciones planteadas en aquellos videos son reales, se sexualizan cosas y situaciones comunes dejando un pensamiento usualmente erróneo en relación a lo que se podría aprender realmente, también deja un mal punto de vista de lo que es el placer, sobre como darlo o recibirlo, se normaliza las relaciones entre niños de corta edad, entre familia o incluso la pedofilia y violaciones, solo basta meterse a cualquier página pornográfica y ver en lo más buscado en las clasificaciones de los videos con títulos como “hermanos”, “madre e hijo”, “padre e hija”, “sobrina y tío”, “violación”.

El porno es una de los medios que refuerza fuertemente los estereotipos, ya sea de género o sexuales, instalando la imagen de que solo las mujeres con un buen cuerpo, voluminoso y sin rastro de vello corporal son atractivas para tener relaciones sexuales. De igual manera pasa con los hombres, donde solo los hombres con un cuerpo marcado, con un pene

más grande que el promedio y con una “masculinidad agresiva” en su identidad son realmente buenos en la cama. Todo esto simplemente son estereotipos, los cuales se refuerzan en la mente de aquellos adolescentes que consumen el contenido pornográfico a diario, implementando que sexualicen o actúen al igual que aquellos videos que ven. Así, hemos normalizado el que los adolescentes descubran su sexualidad a través de la pornografía, pero la verdad es que esto no hace más que reforzar comportamientos complementamente cuestionables que incluso los podría poner en riesgo de salud.

Un claro ejemplo de la mala y dañina enseñanza de la pornografía, es el caso reciente de los alumnos del colegio Lastarria. Estos alumnos tenían un grupo entre compañeros de curso donde se enviaban videos y fotos de sus compañeras, dejando comentarios completamente repugnantes, declarando y planeando cosas como secuestrar a unas de sus compañeras, o comentarios de violar y violentar de muchas maneras a mujeres. Así, se normaliza a tal nivel la agresión a mujeres en la pornografía que se cree que estas son satisfactorias para ellas o básicamente que son objetos de consumo masculino, cuando claramente no lo son.

Uno de los casos que fue de los más tocados de este tema en el mundo durante el 2020 fue cuando Mia Khalifa, conocida ex actriz porno, dio sus testimonios de abuso y malos tratos dentro de la industria. Una de las cosas que más la marcó fue cuando un ejecutivo de Bang Bros, Jordan Sibbs, la engañó dándole un pe-

queño contrato (para este punto Mia Khalifa aún estaba en manos de Bang Bros), él le dijo que tenía un amigo el cual era camarógrafo de “VOGUE” y que estaba interesado en fotografiarla como modelo. Mia se emocionó mucho con la noticia, ya que pensó que por fin podría seguir adelante y salir de aquel trabajo que no le gustaba, el día de la “sesión” Mia notó que no le pidieron maquillaje y que el lugar no era parecido a un “set”, empezó a cuestionarse si realmente todo eso era una sesión para la marca, pero decidió seguir. Así fue como el fotógrafo empezó a tomar fotos de Mia, pero cada vez cambiaban más las cosas, hasta el punto donde le pidió que se quitara la ropa, haciendo sentir desprotegida a Mia. Luego de la sesión, estas fotos en realidad quedaron al mando de Bang Bros, y las empezaron a vender sin consentimiento de ella, esto hizo que las personas que conocían y apoyaban a Mia crearan el hashtag “#JusticeForMiaKhalifa”, el cual se difundió a través de distintas plataformas para borrar el contenido pornográfico al nombre de Mia Khalifa, y pudiera vivir de una vez por todas en paz.

Erika Lust, una escritora y filósofa nos da a conocer su opinión y visión sobre el manejo de la industria pornográfica, a través de su libro “Pornografía para mujeres”, donde nos dice cómo es que funcionaría de mejor manera el consumo y los manejos de la pornografía si fuera hecho por mujeres y para mujeres. “Los clichés de los directores y productores de la industria: Las mujeres no vamos a la cama con zapatos de tacón. La decoración, la música, la ropa y los actores son horribles ¡Socorro!” Así, es la bajada de título de uno de los puntos importantes tocados dentro del texto “El porno de los hombres” donde nuevamente Erika nos muestra desde su visión y sus ideales feministas cómo la industria pornográfica mejoraría en gran cantidad si dejara de estar llena de estereotipos de género. Si tal vez los productores se fijaran más en el placer femenino y no solo en el masculino, que las fantasías no solo son de

hombres, pues las mujeres también fantasean teniendo relaciones, pero por estigma y tabú de la sociedad y de la normalización de este mismo, la pornografía se hace ver realmente como una serie de películas “cringe”, que no solo muestra situaciones bizarras y generalizadas, si no que la violencia de género se normaliza a tal extremo que al parecer en la mayoría de los videos las actrices tienen que fingir estar siendo complacidas con las claras acciones de un hombre abusador. Así que nuevamente hay que plantearse si en verdad la pornografía es un buen contenido para adolescentes e infantes.

Desde otra perspectiva, pensando los estigmas y tabús que las personas poseen en su idea de aprendizaje para sus hijos. Podemos ver cómo el pensamiento anticuado de la mayoría de los adultos, que cree no estar dentro de una sociedad pornográfica, influye poco o nada en lo que piensan y hacen sus niños en crecimiento. Un ejemplo claro podría ser el caso reciente de la película “Buzz Lightyear”. Personaje principalmente conocido por la saga de películas “Toy story”, pero que en esta película en cierta parte se nos muestran unas escenas que no sobrepasan los 20 segundos en las cuales se nos hace ver como un personaje se besa con la que parece ser su pareja, el problema con esta escena fue que esta pareja era de una relación lesbiana, la cual a demasiados adultos les desagradó por el hecho de que según ellos “pervertían la mente de los niños” o replicando “¿Cómo le explico a mi hijo pequeño esta escena?”. El foco principal aquí es que se hizo mucho debate sobre si estaba bien o no la escena de estas dos mujeres dándose un simple beso que apenas se logra captar y sobre el que casi ningún niño preguntaría. Pero pensemos ¿realmente es difícil explicar esto? ¿Cómo es que este tipo de escenas causan tanta controversia?. Es irónico, cuando la gran mayoría de niños tienen acceso a un celular con internet sin ningún tipo de restricción de contenidos, en el cual están libre a cualquier tipo de web, incluyendo los famo-

sos videojuegos los cuales son muy diversos, desde los juegos de disparos y guerras completamente gráficos, a juegos de terror y suspense con historias, trasfondos súper fuertes, tocando muchas veces temas como lo pueden ser violaciones, asesinatos, abusos sexuales, sin más censura que aceptar la instalación. Es sorprendente cómo se generó tanto pleito por una escena de una pareja homosexual, y sin embargo no estamos pendientes a lo que los niños y adolescente podrían consumir a diario, lo que incluye contenido violento y pornografía.

Cómo la industria pornográfica nos induce socialmente a abusos, agresiones, estereotipos e incluso dentro de la misma donde se hace todo tipos de cosas completamente fuera de la ley y moral. La pornografía no es para niños o adolescentes, no debería ser el principal camino para encontrar el deseo sexual y definitivamente no se debería normalizar consumir su contenido. En cambio deberíamos dejar de mirar la educación sexual a temprana edad como algo malo, haríamos un mundo mucho más informado sobre lo bueno y lo malo. Para un mundo donde se respete y normalice la realidad de cada cuerpo, porque los vellos, los “rollitos”, el bigote, el ser bajo, el tener un pene más pequeño, el no tener curvas, el no tener un cuerpo voluminoso, el no ser “masculino”, el no ser “femenina” son completamente normales y es la realidad.

La pornografía solo es una parodia bañada en estereotipos que no nos lleva a un pensamiento maduro y real, los múltiples testimonios de actrices y actores nos muestran como sufren cada día, a partir de empresas sobreexplotadoras con acceso a drogas y abusos constantes de sus trabajadores. ¿Por qué nadie ve y se hace cargo de esto? ¿Dónde está la justicia por los derechos humanos?

Es claro que como personas comunes somos cómplices al consumir contenido pornográfico, consumo que eleva y sostiene la industria.

Y aunque muchas personas sí dan su consentimiento para vender contenido sexual autoproducido monitoreando directamente el dinero de ganancias y tiempos invertidos, cualquier solución al tema seguirá siendo sólo un tabú sin pensar las necesidades de informarnos más sobre el contenido pornográfico y por supuesto, sobre la educación sexual. Quizás, si informamos mejor incentivando el pensar crítico de las nuevas generaciones, algún día encontraremos un mundo abierto donde podemos hacer muchas más cosas sin violencia.

Referencias:

•<https://www.instagram.com/p/Ca72hz-DuBvp/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

•<https://www.instagram.com/p/Cb0MQ5jq3SS/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

•<https://www.instagram.com/p/CaRnxFj-qyvN/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

•<https://www.t13.cl/amp/noticia/tendencias/Ex-actriz-porno-Mia-Khalifa-relata-los-abusos-que-sufrio-y-la-lucha-por-que-bajen-sus-videos>

Parafilias, fetiches y sexualidad

¿Por qué hablamos tan poco sobre esto?

Marcela Guerrero. IV, CST

Las personas en su vida cotidiana suelen actuar dentro de la norma, buena presencia, buena educación y valores. Sin embargo en nuestra sociedad existe también el gusto humano por la obsesión, el morbo y lo prohibido y que múltiples mercados han utilizado a su favor. Y es que este es uno de los temas que la humanidad ha silenciado en su historia, y en especial con la excusa de que es algo personal y privado, o de que es una degradación de las inclinaciones particulares. La palabra común para llamar a estas inclinaciones desde una perspectiva sexual es parafilia. La RAE declara que las parafilias son desviaciones sexuales, Freud que son aberraciones sexuales, pero otros múltiples expertos en psicología y sexología responden que es un trastorno común dentro de la sexualidad humana ¿Por qué se habla entonces tan poco sobre las parafilias y sexualidad?

Comencemos en saber de donde surgen: investigaciones realizadas por la OMS entre otras instituciones internacionales confirman que la aparición de las parafilias en promedio ocurre a partir de traumas a la corta edad o durante su crecimiento. Muchas veces a partir de la necesidad de experiencias con gran adrenalina o como acciones desde la depresión, así estudios han demostrado que uno de cada cuatro niños han sufrido mínimo un evento traumático al cumplir 18 años, lo cual deja en evidencia que un cuarto

de la población mundial podría desarrollar una parafilia a largo plazo en su vida. Ahora, independiente de la gravedad e intensidad del trastorno en el sujeto lo más preocupante es la forma conservadora en que la sociedad va considerar todo esto teniendo grandes repercusiones sobre la persona incluso más que el mismo trauma.

También se ha definido las parafilias o fetiches (que son parte de las parafilias) como hereditarias, como aprendizajes condicionados por los ambientes de crecimiento, pero más que desde uno traumático, por el contrario, formados desde el aprendizaje moral entregado por las imágenes de autoridad dentro del hogar a los menores. Estos aprendizajes pueden ser directos o indirectos y en muchos casos ser explícitamente presentados como conocimiento sexual (a favor o en contra de algún hacer o sentir), creando en la mayoría de los casos inclinaciones sexuales particulares a que a futuro pueden ser tan fuertes como las causadas por los traumas o situaciones violentas. Podemos asumir entonces que los comentarios y las respuestas sobre sexualidad que las generaciones adultas entregan en la educación de sus hijos en la mayoría de los casos no son muy adecuadas para el desarrollo sano de su sexualidad, ocultando el tema de las parafilias, o declarando que estas las poseen sólo personas enfermas o quienes han sufrido violencia extrema. Desconociendo que muchas

de las parafilias son causadas precisamente desde la educación sexual conservadora. En otras palabras, existe un desconocimiento importante de los adultos para comprender la forma en que pueden apoyar a sus progenitores en relación a la educación sexual en general y más aún quienes experimentan alguna de estas condiciones.

Algunos tipos de parafilias son el exhibicionismo, froteurismo, fetichismo, masoquismo, sadismo sexual, entre muchos más, y se cree que existen alrededor de 590 parafilias estudiadas y clasificadas. La mayoría involucra la fantasía o acción de una falta de consentimiento en el acto de ver, tocar y hasta oír, lo que causa revuelo en los momentos de juzgar legalmente a estos sujetos o acciones, ya que se entienden como impulsos antisociales que podrían poner en peligro la integridad y seguridad de la población en general.

Otra razón por la cual no se habla de la parafilia usualmente o no se maneja como un tema importante para la sociedad es la controversia o miedo que puede generar el que se acepte la existencia de estos intereses sexuales desde una perspectiva pública. Donde el miedo y la ignorancia masiva usualmente generan odio, que se vuelve popular y donde tristemente quienes peor son afectados son los menores al quedar sin una educación que logre al menos mencionar estos temas.

Desde otra perspectiva, podemos pensar la parafilia desde un concepto relacionado que nos ayude a profundizar el problema. Este es lo que el filósofo Karl Marx llamó fetiche. El fetiche, según Marx es una forma de experimentar obsesivamente el producto que nos venden las campañas y anuncios de modo que aumenta el consumo de las personas. La imágenes, prometen que sus productos (objetos) y servicios van a otorgar placer, felicidad y gozo de forma irracional. De forma que el fetiche se basa en el uso de objetos e imágenes que generan mucho placer, y donde usualmen-

te se proporcionan sentimiento de placer sexual con estrategias de marketing muy agresivas. Así, se ha creado un sistema económico capitalista que se basa en llenar a las personas de objetos materiales que creen no sólo necesarios sino con los cuales están obsesionados hasta el momento de su compra y frustración.

Es sorprendente ver como los fetiches y parafilias siempre se han relacionado al acto sexual, cuando en realidad está presente todo el tiempo como objetos de consumo y deseo social. En este sentido, se podría decir que todos somos algo fetichistas en nuestro interior. Pero donde la mayoría jamás se ha atrevido a reconocer la búsqueda de placer porque disfraza esta búsqueda en el pobre gusto por la influencia de anuncios, cuando podría adentrarse con mayor profundidad en su autoconocimiento.

Ver este problema desde esta perspectiva me aclara que las relaciones sociales están más basada en intereses económicos que en relaciones formadas y educadas moralmente. Y que el mercado se aprovecha de la forma conservadora en que nuestros deseos son transformados en consumo de productos por medio del fetiche. Si el mundo se enterara mejor de sus propios deseos sexuales internos y poco autoexplorados, los cuales incluyen en la forma en que nos obsesionamos en comprar. ¿Seguirán comprando los mismos productos y en esa cantidad?

Y es que el mejor amigo de esta transformación de deseo a fetiche es la discreción. Si se conociera mejor la forma en que las personas crean y regulan sus decisiones de compra existiría un cuestionamiento más a fondo. Pero esto no sería beneficioso ni para el consumo que sólo le interesa vender más, ni para el Estado, el cual se enfrentaría a personas más diversas y con un mayor saber sobre sus libertades sexuales para definir su personalidad, gustos y decisiones personales. Por el contrario, la ignorancia genera un odio e indiferencia que sólo aumenta el consumo

irracional y frustra la libertad de las personas.

La sexualidad es fundamental en el ser humano, tan fundamental que llega a ser peligroso su poder.

Y aunque existe la idea de que respetamos los objetos, lugares o personas que nos generan bienestar y gozo, ya que los veneramos y cuidamos, nos falta mayor reflexión sobre la forma en que nos relacionamos a diario con nuestros deseos.

En resumen, la mayoría de las parafilias son provocadas por traumas, aprendizajes o comportamientos propios de la persona, los responsables de estos resultados suelen ser los padres y sus medios de crianza, por lo que una posible respuesta en negación al conocimiento de las parafilias y la educación sexual es la educación y autoconocimiento de los mismos padres. También muchos de los que sufren casos clínicos de parafilia no suelen lograr un autocontrol, siendo así peligros para sí mismos y la sociedad, por lo que es importante sacar a luz pública información sobre el tema y la necesidad de los cuidados psicológicos. Al mismo tiempo y como dimensión importante del problema, existe un uso comercial del impulso sexual de las personas, que a través de su ignorancia crea ganancias monetarias, manipulando tanto los intereses de compra, intereses personales como la misma sexualidad.

Si existiera una mayor reflexión sobre el tema los conceptos de parafilia y fetichismo pasarían a un plano más amplio y se dejaría de encasillar solo en desde el acto sexual. Revelando un aprendizaje que afectaría los pilares de nuestra sociedad ampliando su autoconocimiento. Creo que a base de la unión de todas estas ideas, la respuesta definitiva a este problema es comprender que a los sistemas económicos y de poder les sirve dejar la sexualidad y las parafilias como temas tabú, llena de mitos e ignorancia. Tener mayor autoconocimiento sexual, a una persona le ofrecería mayor libertad y fe-

licidad, y también generaría más soluciones y apoyo a las personas parafilicas. Pero nada de esto es conveniente para el sistema actual, basado en la privación de la felicidad y la libertad.

Bibliografía

Trastorno de fetichismo (2021). Por George R. Brown , MD, East Tennessee State University. <https://www.msmanuals.com/es/profesional/trastornos-psiqui%C3%A1tricos/sexualidad-disforia-de-g%C3%A9nero-y-parafilias/trastorno-de-fetichismo>

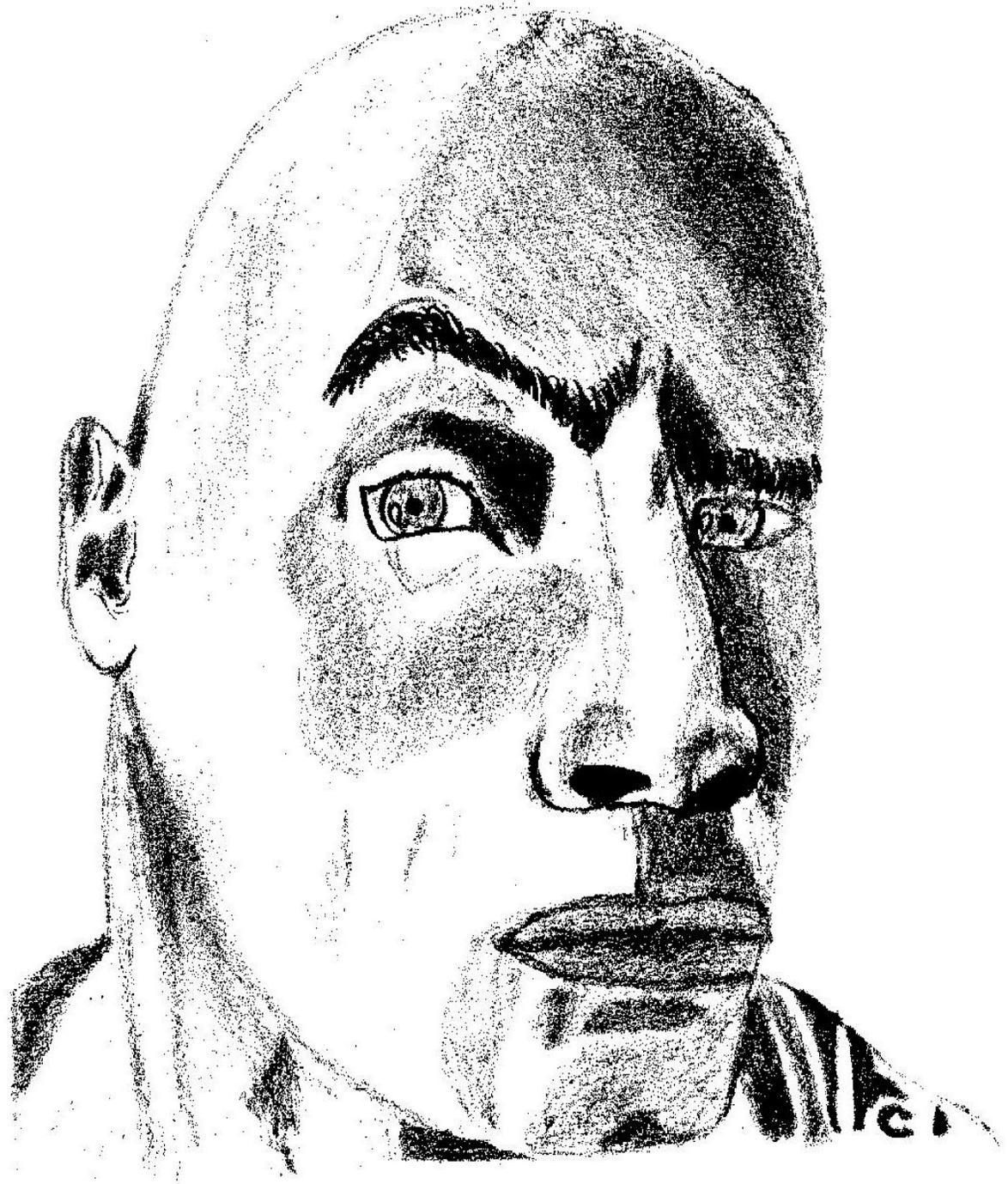
<https://www.20minutos.es/noticia/4555857/0/el-origen-de-los-fetiches-son-algo-natural-o-perversiones-surgen-de-forma-espontanea-o-los-elegimos/>

Las 15 parafilias más comunes (y sus características). Nahum Montagud Rubio. <https://psicologiaymente.com/clinica/parafilias-mas-comunes>

Eventos traumáticos y los niños. La versión en inglés fue revisada por Neil K. Kaneshiro, MD, MHA, Clinical Professor of Pediatrics, University of Washington School of Medicine, Seattle, WA. Also reviewed by David Zieve, MD, MHA, Medical Director, Brenda Conaway, Editorial Director, and the A.D.A.M. Editorial team. <https://medlineplus.gov/spanish/ency/patientinstructions/000588.htm>

¿Qué es el “fetichismo de la mercancía”? Un análisis textual de la sección cuarta del capítulo primero de El Capital de Marx. Fitzsimons, Alejandro Luis. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/106103>

**A
n
t
r
o
p
o
l
o
g
i
a**



a Filosófica

El humano y su desarrollo

Karina Pacheco, III B. LBNSG.

La conciencia moral, que todos esperamos poseerla, es la última etapa filosófica de la dignidad humana. Pero ¿en qué se basa ésta tan esperada dignidad? Según Immanuel Kant los humanos merecen un trato especial y digno que posibilite así su desarrollo como personas. Dice Kant; “El hombre es un fin en sí mismo, no un medio para uso de otros individuos” (Immanuel Kant, La fundamentación metafísica de las costumbres, 1785). Así, esta cita nos lleva a centrarnos en un pensamiento sobre nuestra propia libertad y dignidad cuestionando de qué modo impartimos socialmente la idea sobre el fin y el medio.

La Mirada del Humano en sí Mismo

Toda la vida llevamos una imagen mecanizada de nosotros mismos, el siempre planear todo, estigmatizando nuestros verdaderos deseos y habilidades presentes. Viviendo una vida en neutro y preparándonos para un futuro verdaderamente incierto. Llevando cuentas para una sociedad que nos indica y valora sólo a partir de lo que podamos llegar a ser buenos en relación a ciertos fines, y no por lo que realmente somos. Y a pesar de saber con claridad esto, seguimos esas mismas “reglas” como esclavos aferrándonos a una imagen que los demás nos imponen, abandonando o nunca si quiera pensando qué es lo que realmente queremos transmitir y aportar al mundo desde nuestro propio rumbo.

Desde pequeños la educación nos hacen cre-

cer ideas claras sobre lo que podemos y no podemos hacer, sobre lo que esta bien y lo que no, creando un temor en seguir lo que de verdad apreciamos por el hecho de ser incorrecto, de no ser visto como un medio para llegar a los fines planteados por personas con los que no compartimos tanto tiempo de vida.

Luego de esa niñez, llegan las otras típicas ideas superficiales sobre el futuro, sobre tu desempeño académico sin tener una idea clara sobre lo que quieres hacer en la vida, sobre lo que quieres y de en qué medida aportarías a la sociedad. Así suben y suben expectativas sobre lo que te convertirás como ser humano, mientras que tu mismo te encadenas en esos pensamientos que en vez de liberarte hacia un futuro real te encadenan hacia una meta que ni siquiera comprender con claridad. Tan extraña es esta sobredeterminación del valor de la persona presente y futura que aunque decidas alguna meta, en poco tiempo te terminas convirtiendo en el reflejo de eso que tanto pensaste destruir. Y es que la mirada del ser humano sobre sí mismo aquí está totalmente ciega, sólo confiada a un proceso que la sociedad promete sin mucha confianza en que se pueda cumplir realmente. Lo más extraño de este proceso es que si por una parte te conduce a imitar ordenes por otro lado espera de ti la autonomía suficiente para que tomes tu propio camino sin que esa autonomía la puedas poner nunca en acción.

Restricciones y normas en la imitación

Durante el proceso de desarrollo del individuo, estamos marcados por distintas ordenes y normas, definiendo a la orden como la regla o el modo que se observa para hacer las cosas (Real Academia Española). Teniendo este concepto en claridad podemos seguir enumerando estas normas que rigen la manera de ser, comportarse y relaciones entre grupos de personas.

La regla más básica y conocida desde la perspectiva educacional y de los niños es lo que les dicen en cualquier evaluación o simplemente alguna actividad cognitiva considerada “pilar educacional”, y es tan clara como ninguna, “sin mirar al lado, sin pedir respuestas y mucho menos que se les ocurra copiar”. Esta es una frase muy conocida por todos, ¿no?. Bueno no solo en el colegio, en realidad la escuchas toda la vida, pero ¿dónde se internaliza esta condena a la copia, este miedo a que los niños imiten al otro, a la tarea del otro?

Este miedo o más bien condena viene desde mucho antes que nosotros existiéramos, años en los que la humanidad no era como lo es hoy, pero aún así consideramos las mismas ideas, en cuanto a lo antes mencionado como la copia o la imitación nos remontaremos al 400 a.C. en donde se escribió el famoso texto de la “República” de Platón. De este llaman la atención un sinfín de ideas y cuestionamientos pero en el capítulo X en específico se habla de la “mimesis”, algo que realmente nos interesa cuestionar. “El arte mimético está sin duda lejos de la verdad, según parece; y por eso produce todas las cosas, pero toca apenas un poco de cada una, y este poco es una imagen” (Platón, 1941, La República, pág. 462), la relación que existe dentro del texto es que en definitiva conservamos aquella idea platónica, la mayoría de las personas consideran que la copia no es nada más que una versión lejos de la realidad y cercana al plagio como una imagen negativa, es

decir si tú le copias a alguien, según la sociedad nunca desarrollarías tus propias ideas, sino que te sostienes de las afirmaciones de otro.

La verdadera pregunta es ¿por qué no vemos aquella copia como la iniciación del propio aprendizaje acerca de lo que plantean los otros?, o acaso nadie aprendió imitando al otro. La niñez se basa en esto, en que los niños se desarrollan imitando a sus padres, hermanos o gente a su alrededor, por que se considera imposible que al nacer sepas hasta como saltar o incluso lavarte los dientes, todos aprendemos mirando a lo que nos rodean, a los que nos inspiran, donde el progreso del otro como medida de motivación para uno mismo. Como dice Aristóteles “el imitar, en efecto, es connatural al hombre desde la niñez y se diferencia de los demás animales en que es muy inclinado a la imitación y por su imitación adquiere sus primeros conocimientos y también el que todos disfruten con las obras de imitación”. (Aristóteles, 1946, La Poética, pág. 131). Y es que precisamente la imitación y cooperación en dicha imitación es la que conduce a una diferencia y autonomía. Es decir, es como si el proceso educativo en cierto sentido se preocupara más de conseguir ciertos fines ajenos a los procesos de los jóvenes, que de recepcionar los fines definidos por los mismos jóvenes.

La Razón y el Afecto

Como humanos estamos ligados a los sentimientos desde que nacemos, es algo parte de nuestras vidas, el tema en cuestión es cómo reprimimos esta área por razones a las que nos comprometemos con la sociedad, con las ideas prejuiciosas sobre el cómo expresar tus sentimientos o tu área afectiva, y del cómo esta expresión no te conduce a nada positivo para enriquecer tus habilidades cognitivas. Dentro del pensamiento más común en la sociedad, con un sesgo de género, se habla de que estas áreas afectivas suelen estar más desarrolladas en las mujeres a la vez que ser más ines-

tables y emocionales en las mismas. Donde los hombres se diferencian por un uso más único de la razón. Esto lleva a que niños y adolescentes aprenden desde toda educación a esconder su lado emocional a favor del cognitivo pues el anterior siempre conduce a una inestabilidad y caos que se prefiere contener y evitar.

Si bien es cierto el uso de la razón debe ser un pilar en la personalidad de cada uno, ya que esta te permite discernir entre lo que es correcto y lo que no, entre el aplicar la moral y también ayudar a resolver problemas de carácter pensante y no tan ligado a lo emocional. El trabajar la razón junto a la emoción es lo único que permite abrir paso a ejercitar las áreas cognitivas del cerebro y el cuerpo simultáneamente.

Si ambas habilidades fueran tomadas de la mano todos seríamos seres humanos netamente integrales y con un grado de equilibrio sano que nos permitiría desarrollar de forma segura y libre una calidad de vida. Sin embargo lo que la sociedad nos impone como correcto es la idea platónica que debemos priorizar la razón sobre lo afectivo. Y que una vez más sigue la idea que las personas deben seguir ciertos fines que no son definidos por ellos mismos a la vez que no respetar los procesos de sus propias vidas.

¿Dónde queda Nuestro Desarrollo?

El desarrollo humano actual se sintetiza en la poca autonomía con la que los individuos de hoy se entregan a obedecer normas y restricciones que plantea la sociedad, teniendo un efecto negativo sobre nosotros mismos sobre nuestras reales expectativas y sobre el cómo estas fueron definidas por otras personas sin respetar un proceso humano integral. La prueba más grande de esto es al bajo concepto de dignidad que se produce de esto y los altos niveles de violencia que terminan definiendo las relaciones humana en general. Finalmente, pocos terminan por tener expectati-

vas que puedan hacerle frente a la realidad y los pocos que sí la tienen, unas desarrolladas con poca autonomía sin nunca plantearse seriamente qué es lo que queremos hacer en la vida. La misma interpretación que nos da Kant cuando dice que “El hombre es un fin en sí mismo, no un medio para el uso de otros individuos” nos exige pensar: ¿Cuándo será el día en que no nos vean como una forma en formación para lograr un fin? Y más aún, como un valor que no sólo sea futuro sino presente, desde un desarrollo netamente autónomo y sin condenas a lo que eres y a lo que quisiéramos llegar a convertirnos.

Referencias:

Kant, I. (1785). La metafísica de las costumbres.

Real Academia Española. (2021). Diccionario.

Platón. (1941). La República.

Aristóteles. (1946). La Poética.

La juventud de la población Sto Tomás en los últimos 5 años.

Demian Marchant. IV, CST.

Pregunta histórica: ¿De qué manera puede influenciar la música urbana en la juventud en riesgo social?

Tesis: la música tiene un alto impacto en la juventud en riesgo social y esta puede ser positiva o negativa dependiendo el género, el artista y las letras.

Cuando tenía 13 años me gustaba salir a la calle, me juntaba con gente mayor, de 18 o 20 años que vivían en la población que conocí jugando a la pelota, en fiestas, peleando, en fin, de diversas maneras. De cierta forma, sentía admiración por ellos, por su poder en el barrio, así me motivaban a cometer delitos con ellos como ir al supermercado y hacernos unos pancitos con pollo, o verse envuelto en peleas callejeras. Si no hubiera conocido la música seguiría en ese ambiente, y mi familia quizás me habrían enviado al servicio militar, pero nada de esto ocurrió y es así que hoy puedo contar esta historia.

La música me cambió la vida aunque aún no sea cantante. Antes en la calle me motivaba a conseguir dinero fácil, a obtener el respeto y la admiración exigiéndolo, pero me di cuenta que eso no me llevaría a nada más que a terminar preso o muerto, como algunos de mis amigos que corrieron esta suerte. Me gustaba escribir y cuando veía artistas cantar sobre lo que vi-

ven o relatan su historia y así tener fama no por ser alguien con poder sino que por la música que crean, yo quise hacer un cambio. Me salí del ambiente de la calle y quise enfocarme en la música, y ahora estoy estudiando para tener una carrera y para crear una productora, hacer mis canciones y trabajar en eso también.

Arte Elegante, es uno de los ejemplos de superación gracias a la música. En su infancia pasó por diferentes centros del Sename y por la delincuencia, pero la música lo sacó de los “malos pasos”, le ayudó a darse cuenta de que la música era su camino, ya que con esta forma de expresarse se liberaba y se motivaba a ser mejor persona.

En una de sus canciones dice:

Desde temprana edad, viviendo entre maldad
Agradezco a los que me apoyaron
cuando no tenía nada
Esto a mí me da libertad, no me quedará atrás
Vo' hablaí' de calle y yo no te creo ni la mitad.

Nunca tuve fe en que se podía ser famoso y expresar sentimientos, que las personas escucharan tu música, tu letra, tu talento, lo veía imposible hasta que un joven de mi barrio decidió grabar una canción hacer un video y se propuso subirlo a las redes. Nosotros lo apoyamos como cualquier persona, pero nunca creí que sería tan grande, ya que ahora es

uno de los artistas urbanos más pegados en Chile y Latinoamérica. Nunca pensamos que ese joven de la calle que era como todos nosotros ahora sería un gran artista reconocido.

Dice una canción buena:

Quiero contarle a los que no me conocen,
vengo de abajo
Y me llamo la atención el bombo, la caja
y el bajo
Y fue la música, que de la calle, a mí trajo
Muchos quieren verme preso, peleando a
tajo'

Pero cómo la música influye de buena manera, también puede hacerlo de mala, como por ejemplo: hoy en día hay muchos niños creyéndose la película de que son unos gangster y no todos son de calle pero salen a la calle por el hecho de que escuchan música que los motiva a volverse así. Porque la mayoría del trap habla de dinero, robo, tráfico, muerte, de exigir respeto y amenazas, además de todo tipo de delitos que los niños escuchan y piensan que para ser genial deben cometerlos. Por eso niños de 12 o 13 años andan robando y no porque lo necesiten, sino que para tener respeto y dinero, porque esta sociedad así funciona, respetan al que tiene más poder en la calle, como dice una canción. Los cantantes hablan de eso, de que ellos son los mejores por el poder y la reputación que tienen en la calle y eso afecta a muchos niños como por ejemplo esta parte de la canción PIRAMIDE del cantante ITHAN NY:

Pa acá plata o plomo mera como o no como
Las pistola arriba y en el party mi gangster
bebiendo romo
A niun logi es que yo le como
De carro a carro con los peines largos por
eso uno yo me asomo

Con estas historias comprobamos cómo la música urbana puede afectar e influir en la ju-

ventud. Yo no tengo la mente como para crear un edificio o para ser doctor o profesor, pero si tengo la mente para expresar y dar a conocer mis sentimientos y lo que he vivido estos años. Yo, como muchos artistas quiero enseñarles a los niños, cuando sea famoso y sea la influencia de muchos, que la calle así no te lleva a nada, que se esfuercen en lo que les gusta y estudien mucho porque al final es así. Como decían, hay que estudiar para ser alguien en la vida pero robando delinquiendo no lograrán nada, solo les espera la cárcel o la muerte.

Referencia

Arte Elegante: "Hay niños del Sename que me ven y dicen 'si este muchacho vino de ahí, yo también lo puedo lograr'" Felipe Retamal. <https://www.lacuarta.com/el-faro/noticia/arte-elegante-hay-ninos-del-sename-que-me-ven-y-dicen-si-este-muchacho-vino-de-ahi-yo-tambien-lo-puedo-lograr/VOXPHZKCMBAINHZX2W7D3L5UVA/>

Cuento



1

Génesis Vásquez, III A, LBNSG.

Siempre es hermoso escuchar a mi hija tocar el violín,
aunque ya no la escuche tan seguido.

¿Por qué?

Porque este ya es el quinto aniversario de su muerte.

2

Génesis Vásquez, III A, LBNSG.

Nunca me gustó mucho salir y menos con mi padre,
eso fue algo que nunca entendió,
ni siquiera la última vez que me pidió salir,
la diferencia es que esa vez él estaba en un hoyo del ce-
menterio y yo le estaba echando tierra encima.

3

Génesis Vásquez, III A, LBNSG.

Yo era un psicólogo de mucho prestigio,
fui al dentista y mientras me ponía la anestesia me dijo:
-Por qué no pudiste salvar a mi hermano
En ese momento me di cuenta que su hermano fue mi
paciente y se suicidó
Lo último que vi fue su sonrisa ya que después el veneno
hizo efecto

p
o
e
s
í
a



El anhelado final

Adriana Espinoza. IV, CST.

Temprano el mar y el viento van, al paso de aquellos pensamientos que anhelan su final.

Y allí sigo con la mirada en blanco suplicando al viento que pare, para que la luna me pueda escuchar.

Tratando de parar los pensamientos, las palabras se tornan ecos de duda en el que el alma murmura sueños de fuga.

Solo me quedo con una pregunta después de conversar con la luna que se esfuma con el viento, ¿Cómo mentirte y cambiar tus pensamientos, para convencer a tu mente que este solo fue un mal sueño?

El final

Adriana Espinoza. IV, CST.

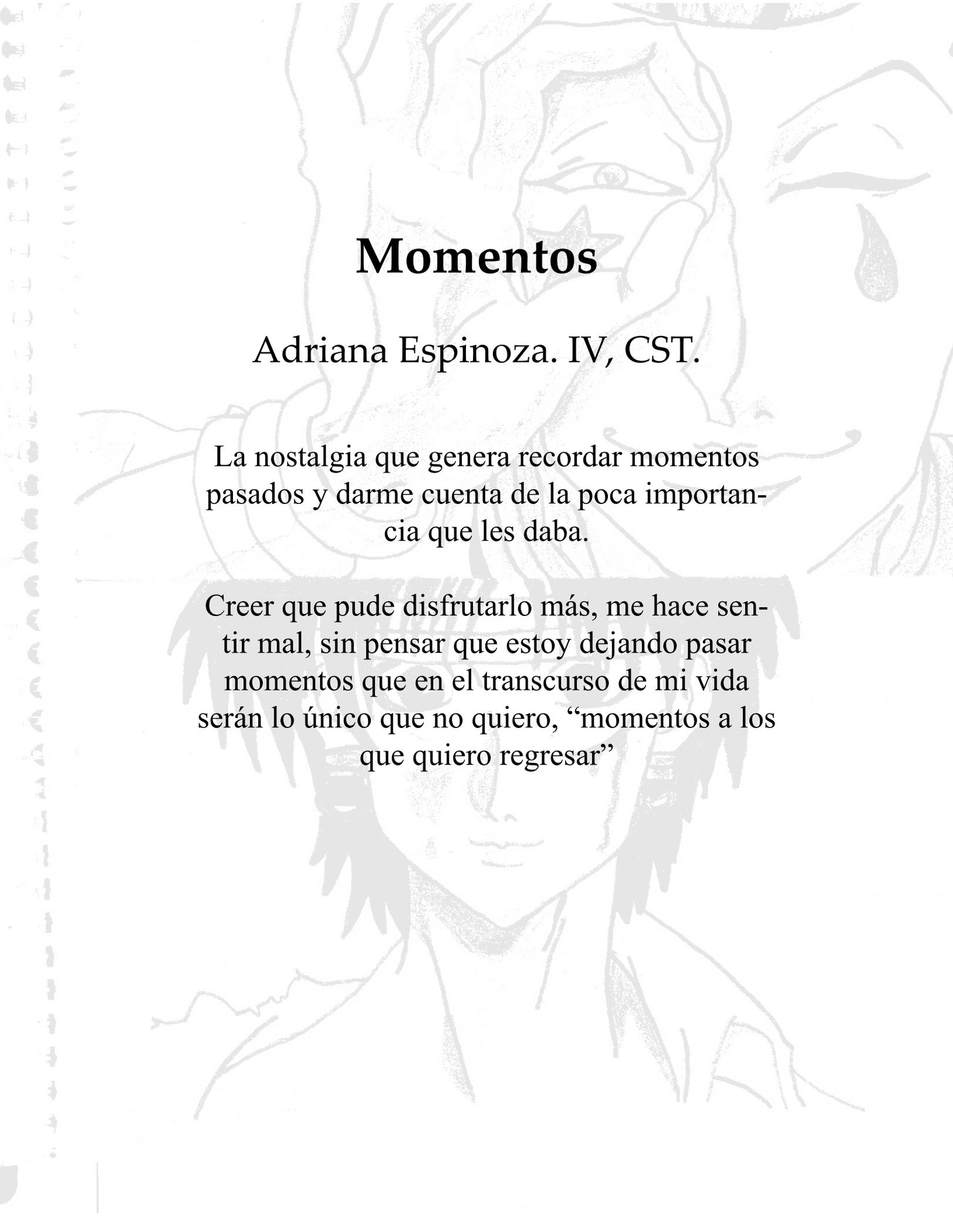
El tren que va como siempre en su recorrido habitual, y ella perdida en una rutina, es como si estuviera viendo un alma sola andar.

Buscando ayuda sin una palabra poder expresar

Hundida en un poso sin salida
Consolándose con sus propias mentiras.

Decide que es momento de ponerle fin

De acompañar al tren en su recorrido habitual
y ver si así tendrá una salida de su penumbra
vida.



Momentos

Adriana Espinoza. IV, CST.

La nostalgia que genera recordar momentos pasados y darme cuenta de la poca importancia que les daba.

Creer que pude disfrutarlo más, me hace sentir mal, sin pensar que estoy dejando pasar momentos que en el transcurso de mi vida serán lo único que no quiero, “momentos a los que quiero regresar”

Mis Realidades Creadas

Adriana Espinoza. IV, CST.

Estoy sentada en el filo de mi cama, tratando de encontrarle una razón a esta realidad, tal vez inventada.

Estoy sentada en el filo de la cama cuestionando la veracidad de mi realidad.
Sentada sin poder recordar que es lo que me hace humana.
¿Acaso la crueldad o simplemente es una pregunta que me hago por el miedo a despertar?

Y darme cuenta de que mi realidad es inventada.
De que no existen buenas ni malas, solo existe una a la que me debo adaptar.

Sentada sin poder lograr entender como en esta realidad la maldad siempre gana. Acaso mi realidad inventada es la mala, por creer que los buenos siempre ganan.

Estoy sentada tratando de entender a la humanidad en mi realidad inventada, Donde no puedo ver cuál es la real, si la que considero buena o la que logro ver mala.

Estoy sentada cuestionando una realidad en la cual los buenos ganan pero los malos tienen una razón para hacer daño.

Sentada en el filo de la cama dándome cuenta de que los malos en mi realidad inventada terminan pareciéndose más a mí en mis realidades creadas.

Me identifico más y es ahí cuando me paro desde el filo de la cama y me doy cuenta de que la realidad no es inventada, la realidad que creía buena se vuelve mala,

Por qué me identifico con los malos de mis realidades creadas.

AGUJERO NEGRO EN MI PECHO

Damián Peralta. III A, LBNSG.

“Siento como si un agujero negro se hubiera generado dentro de mi pecho y me estuviera comiendo por dentro.”

I.

La desesperación personal avinagra inesperadamente, tornándose sofocante cual mascarilla impregnada de sudor. Y esto no es tanto, porque...

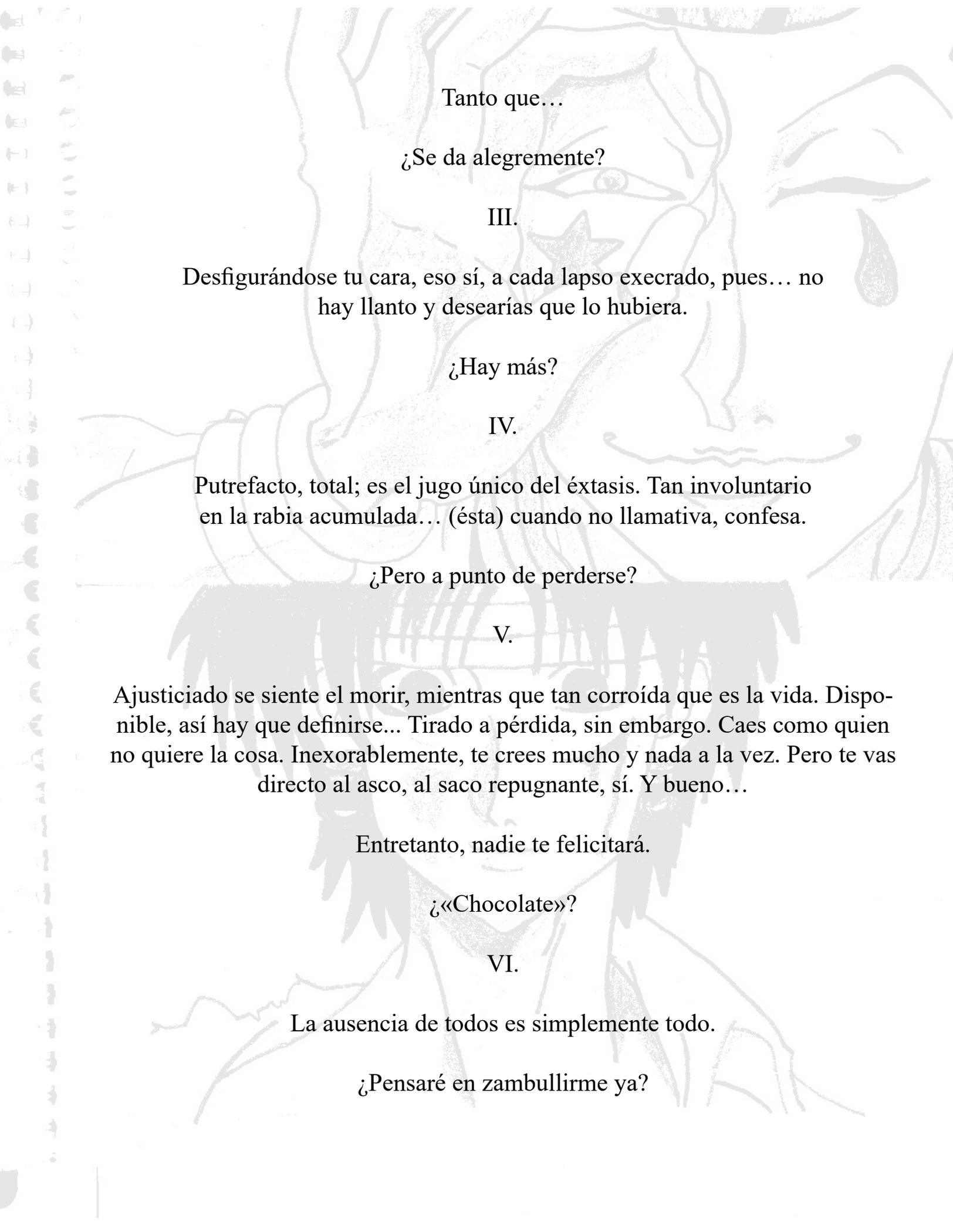
Como el mal aliento, está también la hiel que te recorre por dentro... ‘conectada’, de algún modo, al manto exterior.

Tu figura de existencia pura: el rostro, el alma, la inercia. Algo que parece simétrico pero que no lo es.

¿Caminar?

II.

Un afligimiento raudo del tipo que sólo el vitriolo podría reemplazar..., en comparación. Es esa sensación trémula que acaece cuando son tan fugaces los segundos y vasto el sufrimiento. Pareciera un proceso dulce.



Tanto que...

¿Se da alegremente?

III.

Desfigurándose tu cara, eso sí, a cada lapso execrado, pues... no hay llanto y desearías que lo hubiera.

¿Hay más?

IV.

Putrefacto, total; es el jugo único del éxtasis. Tan involuntario en la rabia acumulada... (ésta) cuando no llamativa, confesa.

¿Pero a punto de perderse?

V.

Ajusticiado se siente el morir, mientras que tan corroída que es la vida. Disponible, así hay que definirse... Tirado a pérdida, sin embargo. Caes como quien no quiere la cosa. Inexorablemente, te crees mucho y nada a la vez. Pero te vas directo al asco, al saco repugnante, sí. Y bueno...

Entretanto, nadie te felicitará.

¿«Chocolate»?

VI.

La ausencia de todos es simplemente todo.

¿Pensaré en zambullirme ya?

Aquel día de poca memoria

Alex Arce. III, CST.

No sé cómo contar esto.
No entiendo por qué lo estoy escribiendo.
Creo que en ocasiones no pienso.
Contaré la historia de mi arrepentimiento...

Que comience la historia...

Acabo de levantarme, no sé la hora, no sé el día.
Mas recuerdo muy bien mi estadía.
Desearía jamás haber llegado a tal casa.
Las mentiras me inundan, mas no planeo venganza.

Salgo de la casa, camino, me duelen las piernas.
Me enfoco en mi música por mientras.
Estoy en el puente de los malos recuerdos.
Donde un día nadaron mis cuadernos.

Estoy en la esquina, siento algo en la espalda.
Siento un peso, es más fuerte que una espada.
Quiero dar la vuelta, no quiero moverme más.
Continuo, camino... no debí hacerlo...

Estoy frente al lugar, entro sin pensar.
Llegué tarde por lo visto, nadie me hizo tropezar.
Nadie tomó mi dinero, no es un día bueno.

(Nunca, en todo un año fue un día bueno).

Entro al salón, suelo llamar la atención.

A muchos les causo diversión.

Ya que entre susurros los oigo reírse.

Pienso... ¡En algún momento tendrán que irse!

Me siento en la silla con la figura graciosa

En la mesa donde me escriben versos y prosas

Llenas de insultos, de malas palabras

Limpia aquel desastre dramático con una toalla.

No recuerdo la clase, no recuerdo el maestro.

No recuerdo los temas, no sé nada del momento

No recuerdo el porqué, no recuerdo cuándo

No recuerdo por qué mi cuerpo se estaba levantando

(Muchos errores cometí en mi vida,
pero mi mente no se olvida.

 Mi cuerpo no se olvida.

 La culpa me lo repite día tras día)

 (Pude haberme detenido.

 Pude haber dado la vuelta.

 Pude haberme quedado quieta.

Pude tanto hacer, la culpa me lo recuerda)

(A este punto no sé por qué sigo rimando

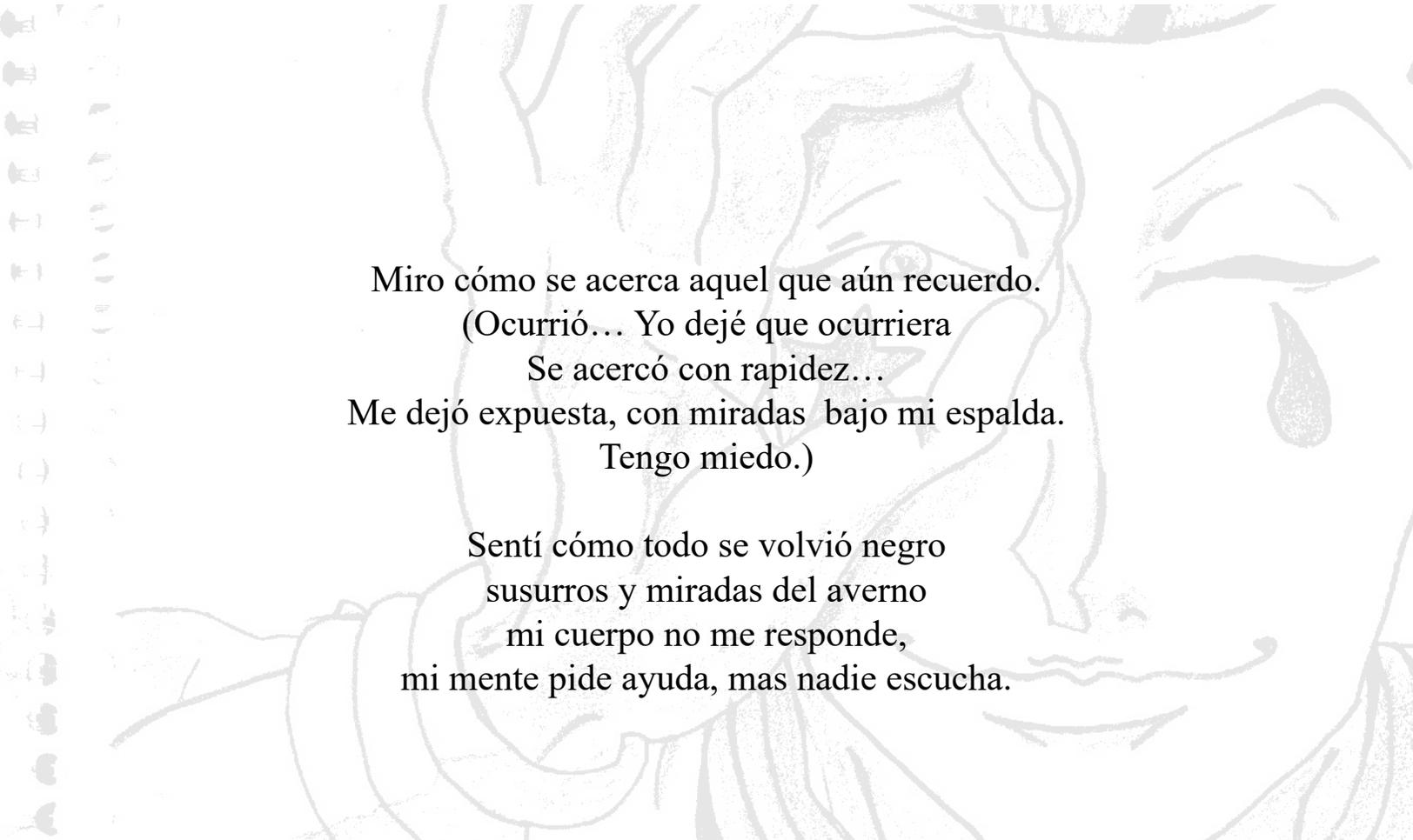
 Debería encontrarme llorando

 En el suelo... Llorando)

Me dirijo a una persona cuyo rostro no recuerdo.

Hablamos mucho de un tema que no recuerdo.

Suenan susurros de gente que no recuerdo.



Miro cómo se acerca aquel que aún recuerdo.
(Ocurrió... Yo dejé que ocurriera
Se acercó con rapidez...
Me dejó expuesta, con miradas bajo mi espalda.
Tengo miedo.)

Sentí cómo todo se volvió negro
susurros y miradas del averno
mi cuerpo no me responde,
mi mente pide ayuda, mas nadie escucha.



A mi hermano

Claudio Rubio. I, CST.

Un hermano es un regalo, es un compañero que Dios asignó para amarlo, es como una asignatura que siempre esta pendiente para mostrarnos la mejor versión de nosotros, viene a darle sentido a nuestras vidas, haya nacido antes o después, es el salvavidas cuando nos equivocamos para tomarnos de la mano y así el viaje no se hace tan cansador.

Un hermano es llenarte de sueño y esperanza, con un hermano se aprende, se llora y ríe y por sobre todo siempre se lleva en el corazón, un hermano viene a mostrarte lo mágico que es la vida en ellos encontramos abrazos y caricias sin reproches, colmado sólo de amor de comprensión, y a veces no se concuerda con las ideas, siempre seremos hermanos como un regalo de dios.

Sólo quiero cinco cosas

Claudio Rubio. I, CST.

Lo primero es la hermosa lluvia,
El blanco de la montaña que miro desde mi ventana.

Lo segundo, la cabaña de Quintero lugar de mis sueños.

Lo tercero es mirar tus ojos cuando ríen y llenan mi mundo
entero.

Lo cuarto, es amar a nuestros hermanos tomarle de la mano
Y creer en su corazón
Para alcanzar la bondad misericordiosa de Dios.

Lo quinto, quiero plantar un árbol
Para luego verlo crecer y así poder abrazarlo.

A mi padre

Claudio Rubio. I, CST.

Hombre rudo y fornido desde desplante de años ya vividos

Su corazón tan solo entrega amor y comprensión

su árbol ya echó raíces dio frutos en flor con aquella
mujer dulce que le entrego su corazón

sus ojos cansados sus manos desiertas de trabajos arduos para
llegar a la meta

tardes largas de esperar para llevar el pan lleno de
amor a su hogar

oda, tierra y cielo a mi padre pues se a ganado el cielo
con mucho esmero

el sueña con raises que Dios le entrego y un milagro fue lleno de
amor

con aquella mujer fuerte que el corazón le entrego

Amor que tan solo ama

Claudio Rubio. I, CST.

 Mi amor anda libre por
los campos, el alma late al viento, suspira viva mirando el sol
 y se prende como el fuego

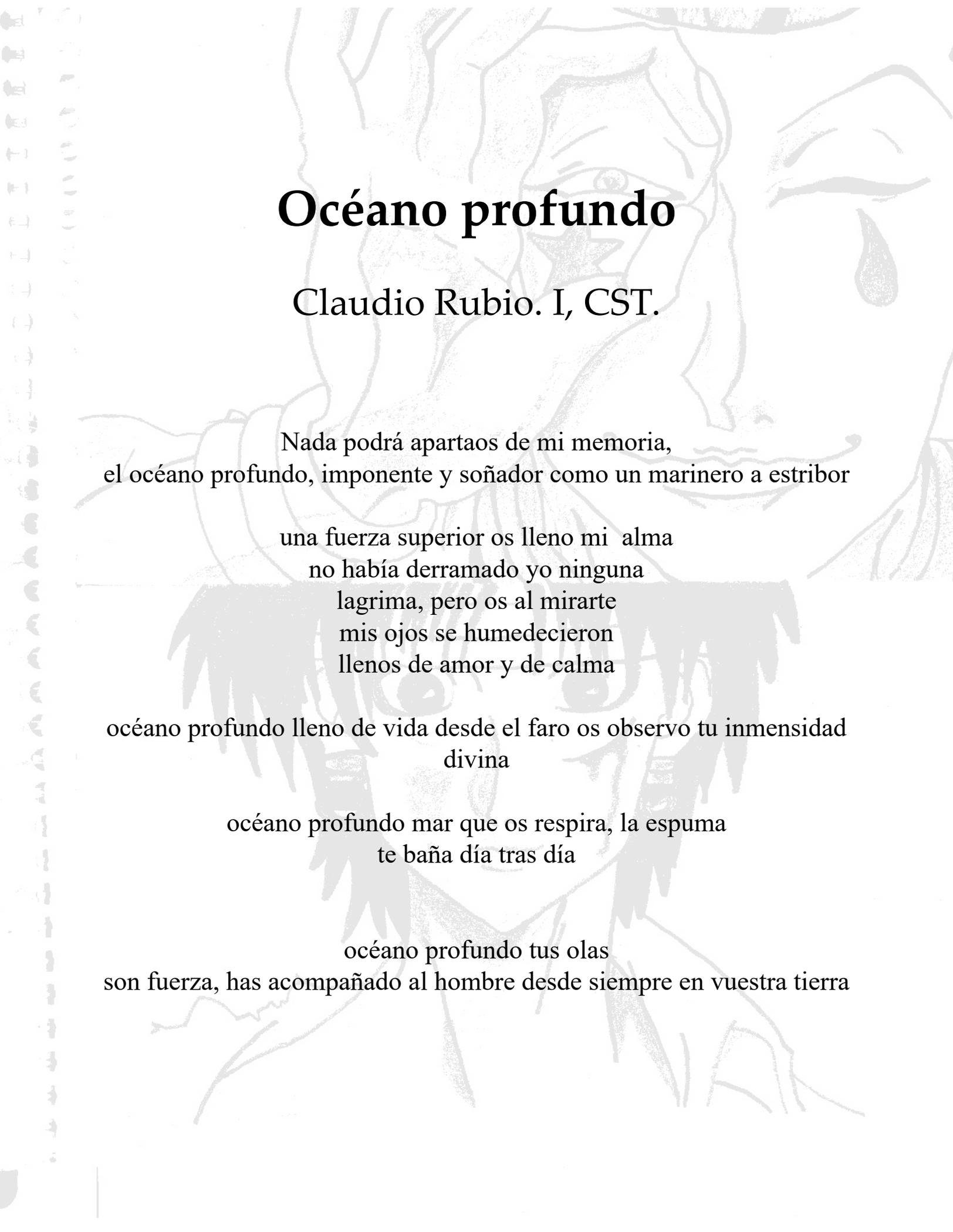
mi amor anda libre por el mar sintiendo la brisa al atardecer de
 mi leve pensamiento

no te dolió olvidar ese amor infinito que nació de mi alma y se
 albergó en el alma tuya

habla corazón de fierro y lengua de paloma que para tu amor
 no hay cura ni memorias

gasté mis sueños tratando de refugiar tu alma en un amor inerte
 sin prisa
 y sin calma

te ofrezco mis brazos caídos llenos de amor y tristeza, amor
 indefenso amor que no daña,
 amor que tan solo ama



Océano profundo

Claudio Rubio. I, CST.

Nada podrá apartaos de mi memoria,
el océano profundo, imponente y soñador como un marinero a estribor

una fuerza superior os lleno mi alma
no había derramado yo ninguna
lagrima, pero os al mirarte
mis ojos se humedecieron
lentos de amor y de calma

océano profundo lleno de vida desde el faro os observo tu inmensidad
divina

océano profundo mar que os respira, la espuma
te baña día tras día

océano profundo tus olas
son fuerza, has acompañado al hombre desde siempre en vuestra tierra

Ojalá pudieseis

Claudio Rubio. I, CST.

Ojalá pudieseis veros,
cerrad los ojos e imaginaos
el amor, que emociones
sentisteis me pregunto yo

es la brisa del mar
imaginaos siempre un
azul azul resplandecientes

dadle al corazón siempre amor
o estaréis perdido
en vuestra profunda pena

os habéis sentido amor
pregunto yo, el corazón
habla sin marchitarse

no nos olvidéis sin prisa,
para que vuestras riquezas
del corazón las encontréis
en vuestra alma

Me tengo miedo

*Me tengo miedo a tal punto en que ya no me conozco,
Y cada vez que respiro mi cabeza se hunde en un pozo.*

*Me tengo miedo porque no sé en que momento pudo ocurrir esto,
Ya que últimamente todo lo que siento queda expuesto.*

*Me tengo miedo porque no tengo la menor idea de mis sentimientos,
Es como un río de lágrimas que cada vez crece por dentro.*

*Cómo explicar todo lo que siento,
Cómo explicar que guarde todo por mucho tiempo.*

*Cómo saber cuándo va a volver ese sentimiento,
Que por más que lo trato de evitar, solo aparece sin remordimiento.*

*No hay palabras para llegar a la conclusión,
De que otra vez tengo que buscar la solución.*

*Tanto a mi pasado como a mi futuro,
Porque me doy cuenta que cada vez todo es más duro.*

*Me tengo miedo porque no sé como voy a reaccionar,
A los q hablan en mi cabeza, que no hacen más que cantar.*

*Un canto que me llena de dudas,
Un canto que mientras más trato de olvidar, más perdura.*

*Me tengo miedo porque confirmé todos los defectos que llevo dentro,
Y que evité fuertemente a la hora de verificar mis cuestionamientos.*

*Me tengo miedo y se debe a que ahora mi persona,
Se dió cuenta de su interior que miraba de forma burlona.*

*Todos aquellas acciones que me hacian sentir,
Algo que en verdad no debería resistir.*

*Me tengo miedo y eso no me va a detener,
Para que a mi persona por fin pueda comprender.*

Marjorie Nageli Chiong Llaque

¿Qué es amar?

¿Qué es amar?
Es lo que me pregunté muchas veces,
¿Que es el amor?
¿Es algo que en algún momento paso por mí mente?

¿Qué es estar enamorado?
¿Quizás es estar completamente desesperado
Por una persona a la que en verdad no sabes si siente lo mismo que vos?

Son muchas preguntas, es algo que todos sabemos,
Sin embargo las respuestas a esto no siempre todas las comprendemos.

Conocemos cada una de las situaciones
Y también cada una de las razones por las que podemos sentir este sentimiento,
Sin embargo no podemos sanarnos con un simple lo siento,
cuando todo se nos viene encima
Y tampoco podemos tratar de no lastimar a esa persona a la que uno tanto estima.

En parte es algo difícil poder superar a esa persona,
Después de pensar en ella cada minuto de todas las horas,
Te puede destruir por dentro,
Sin ningún lamento.

Ya que si, el amor es algo peligroso,
Y el mismo concepto está relacionado con lo doloroso.

Pero... ¿qué es exactamente todo lo que se quiere decir?

Todo es muy complicado,
El amor está completamente subestimado.

Comenzando con el de niños,
En el que claramente hay cariño,
Se dice q en verdad eso no es amor,
Pero nadie sabe lo q sienten esos dos.

Sin embargo eso que supuestamente nunca se dió,
Luego se reconoce como algo verdadero,
Ya q después de todos los años pasados,
Se dieron cuenta de que eso no era pasajero.

Luego sigue el amor de adolescentes,
Que si bien son sentimientos confusos que pasan de repente,
Todo es cuestión de tiempo para poder expresar lo q uno siente.

Esto también puede pasar al amor adulto,
Que no mencionarlo, sería igual que un insulto.

Porque este no solo brinda la felicidad de dos personas,
Sino que muchas veces, estos aumentan igual que las horas.

Pero llegando a la conclusión,
De q es lo q realmente es el amor,
No sé puede decir nada,
Porque sobre este tema si que faltan las palabras.

Marjorie

Nayeli

Chiong

Llaque

Love is Love

*El amor el amor el amor
Es algo q tiene perdición,*

*Es como una droga,
Con la que uno se enamora,*

*Es algo que no se puede explicar,
Y tampoco se puede controlar.*

*Es como el mar y sus olas,
Y también como una aurora,
Aquella que tranquiliza,
Pero también te inmortaliza.*

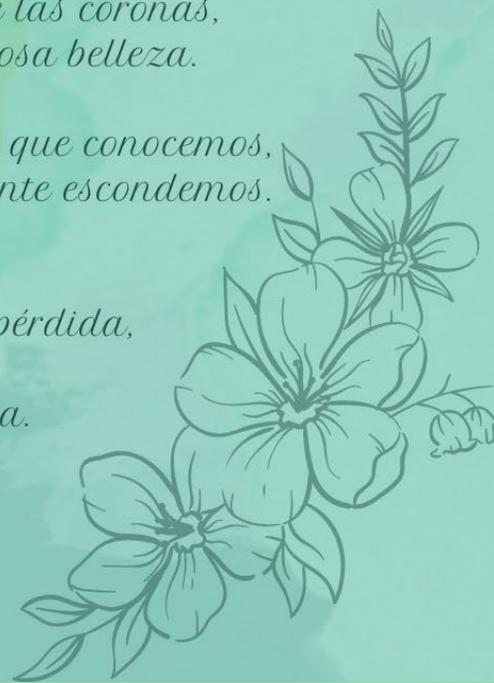
*El amor es complicado,
Cómo cada rama del árbol,
También suele ser peligroso,
Y otras veces puede ser hermoso.*

*Simplemente es difícil entender,
Cuántas formas de amar existen,
Pero también es muy lindo conocer,
Cómo entre si todos los mundos coexisten.*

*Un mundo lleno de personas,
O mejor dicho un mundo en cada una de ellas,
Que logran entenderse como las puntas de las coronas,
Para que en conjunto resalte la maravillosa belleza.*

*Y cuando se habla de esto, no es referido a lo que conocemos,
Sino es todo lo que por dentro inconscientemente escondemos.*

*Es la luz de la vida,
Y a la vez la oscuridad de un alma pérdida,
Es la belleza de todos los días
Y además un callejón sin salida.*





*Es la nota musical perfecta
De una bella canción,
Pero al mismo tiempo es la melodía aterradora
De una película de terror.*

*Amor es mucho más que una palabra,
Amor es lo que ocurre cada mañana,
Cuando vez aquellos ojos de felicidad,
En el que nunca falta la sinceridad.*

*Por qué sí,
El amor no es solo demostrar cariño hacia una persona,
Si no también es la forma en la que te relacionas.*

*Es la comunicación, la conexión,
Entre ese universo y su alrededor,
Que se vuelve tan enloquecedor,
Con aquella fortaleza q existe en esa gran relación.*

*Por otro lado esta la confianza,
Que claro, va acompañado con el valor,
Que es como una danza,
En la que si sale todo bien estará lleno de color.*

*Es difícil entender porque se acelera el corazón, al oír una perfecta voz,
Y después ponerse a pensar, en que momento se volvió importante para
vos.*

*En el amor ganas o perdés,
Pero siempre llevas una experiencia,
No hay nada que esconder,
Es como una sala de emergencias.*

*Además la persona que lo siente se vuelve ciega,
Simplemente por ese suspiro inesperado que llega,
Y es seguro que no viene de repente,
Porque todo pasa por esas experiencias que ahora estan en la mente.*

*Es impresionante,
Aquel amor que llega a una persona pertenecer,
De forma tal que se vuelve tan importante,
Y que no querés que de ninguna forma pueda desaparecer.*

*En fin,
En el amor nunca hay que rendirse,
Porque el amor verdadero si existe,
Y si bien puede ser complicado encontrarlo,
Nunca es tarde para poder alcanzarlo.*

Autora: Marjorie Nayeli Chiong Llaque



Shatito la estrella de mi ventana

Colomba Jerez. I, CST.

Mi shatito, mi angelito más bello en el cual todos los días pienso, te recuerdo cada día cada noche eres la luz que me ilumina en la noche, eres la estrellita frente a mi ventana, eres mi dulce sueño, cuando te siento, cuando siento tu olor es un alivio por qué siento que estás aquí conmigo.

Eres mi llanto de cada noche, pero también eres mi fuerza, me enseñaste a ser yo con tu muerte, me diste un golpe fuerte, un episodio terrible que no se lo deseó a nadie, pero aprendí a vivir con ese dolor y con los buenos recuerdos, que eso es lo único bueno que queda, fuiste una persona maravillosa y también un buen padre, te costó, pero ibas mejorando.

Te amo mi shatito es tarde para decirlo pero es lo que siento y siempre lo he sentido, me diste un golpe bajo pero sé que con tu ayuda voy a poder lograr lo que tú querías y lo que yo quiero.

Amor de hija

Darinka Jerez. III, CST.

Eres el sol que ilumina mi atardecer
ese atardecer que me hace estremecer,
este estremecer que solo se hace
presente al no verte volver.

Quizás tu no volverás con tu bello volar,
aun así no dejare de pensar
que en algún momento volverás.

Cada día se hace más arduo mi pensar
tanto así que aun no puedo volar ni respirar,
daría todo por volver a brillar
como una bella estrella fugaz.

Esa bella estrella, que al pasar me hace alucinar,
con que en algún momento regresaras
tal vez llegó el momento de ver nuestra triste realidad
y dejar de pensar en que regresaras

Se que aun no llega mi momento de brillar
como aquella estrella fugaz,
que dejó su huella en mi caminar
cuando me sentía en plena soledad.

Cada noche cierro los ojos y me pongo a pensar
si esta será mi cruda realidad.
Con el tan solo el hecho de pensar
que cada estrella se parece a tu mirar,
me hace recordar que realmente vale la pena llorar aunque en realidad nunca lo quise demostrar.

El mostrar o no mis ganas de llorar
Aunque se que ni así lo haré regresar,
si no te dije un te amo es porque tenía miedo de hablar
de mí triste realidad, la cual aún no me permite
terminar con todas mis ganas de llorar.

1

Demian Marchant. IV, CST.

Todo empieza en una noche donde no había plata
El niño solo pensaba en tener a toas las gatas
Empezó a traficar a robar y a romper patas
Y así empezó a tener lo que soñó y encontró a su flaca

Pasaron los meses y los enemigos buscaban
La venganza, dijeron que si lo veían lo mataban
El niño, niño ya no era, era el más conocido de la nueva era
Un día invitó a comer a su polola
Salió con ella, junto a su pistola
De repente se encontró a los que le tenían mala piola
Empezaron una guerra y la niña quedó sola
El joven se salvó pero no vio a la polola
La busco y en el suelo estaba sola,
Sangrando el joven la vio
Lloro tanto y a la niña suspiró

El joven como ya no la veía
Creo un plan para matar a sangre fría
A los hombres que esa noche tan macabra
La mataron por su culpa, y él lo capta

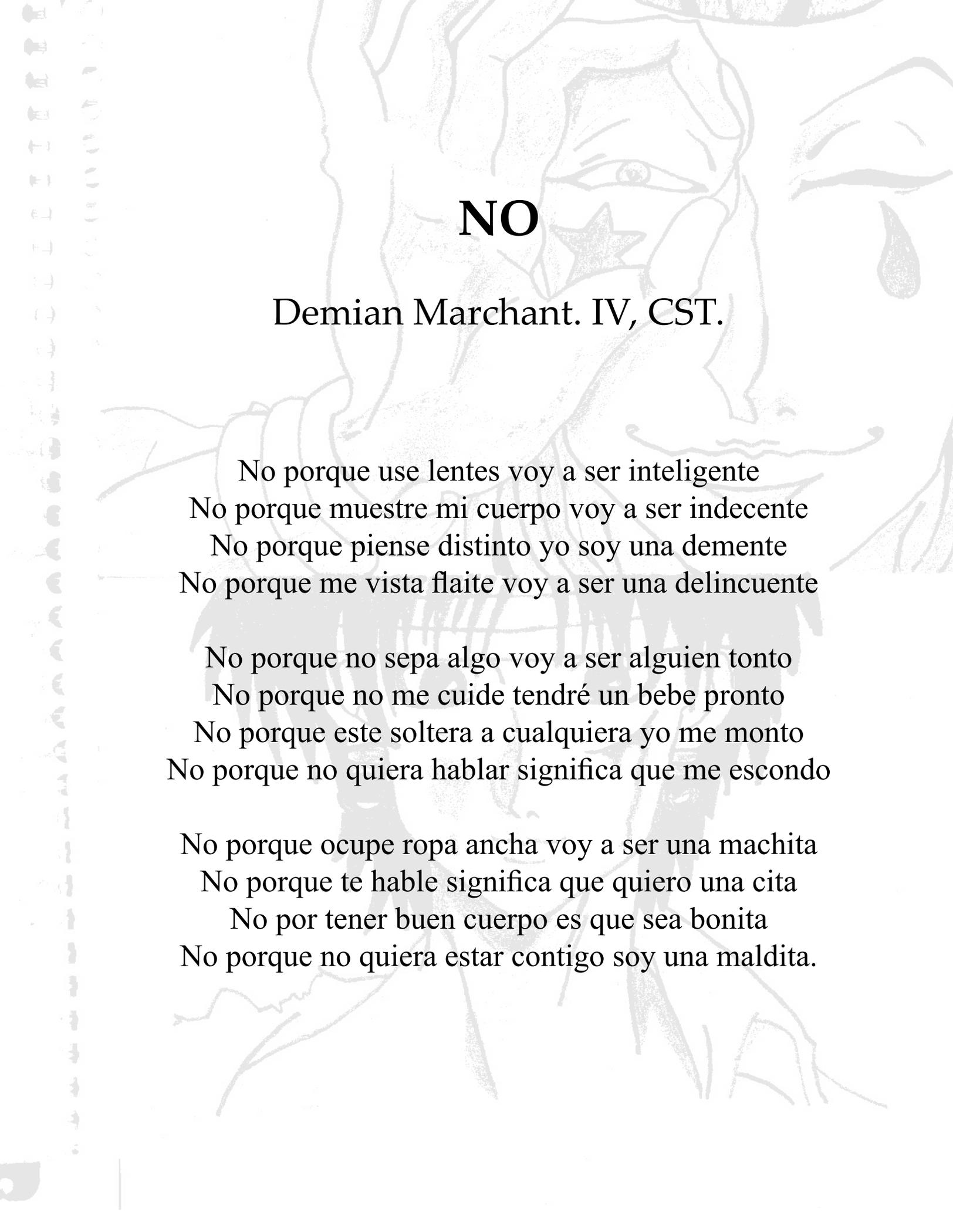
Pero aun así siguió con todos sus negocios
A los hombres encontró y cargo la glock 48
Disparó dejando correr sangre en la avenida 18
Pero no contaba que el también moriría
Porque eran 6 contra 8

El hermano del joven al enterarse
Que el hermano murió por culpa de un percance
Se alistó, el 9 cargó para ir a vengarse
Lo encontró disparó y solo fue a matarse,

La madre quedó sola sufriendo tantas desgracias
Los dos hijos que tenían ya en paz descansan
Pero ella sufre todos los días por la maldita calle
Que hizo que los hijos fueran por malos pasos y la boca le callen.

Demian Marchant. IV, CST.

Baby yo te quiero tu sabe que te anhele
Eres mi gran tesoro un ángel caído del cielo
Yo siempre toy contigo en lo malo y en lo bueno
Apoyando altas y bajas ya tu sabe tu moreno
Dejemos las peleas mejor vamos a lo obsceno
Usted sabe como es esto por un beso de usted muero
Estar siempre contigo eso es lo que quiero
No fallarte nunca por ti también lo espero
Esto es amor esto es lo que siento
Que tu eres la indicada eso lo presiento
Siempre cuando te miro yo me siento contento
Entero enamoraoo tranqui baby toma asiento
Y lo que siento por ti es algo muy grande daría todo por ti
para que conmigo ande
Y estoy consciente de que no es para siempre
Pero en tus mejores momentos quiero estar presente



NO

Demian Marchant. IV, CST.

No porque use lentes voy a ser inteligente
No porque muestre mi cuerpo voy a ser indecente
No porque piense distinto yo soy una demente
No porque me vista flaite voy a ser una delincuente

No porque no sepa algo voy a ser alguien tonto
No porque no me cuide tendré un bebe pronto
No porque este soltera a cualquiera yo me monto
No porque no quiera hablar significa que me escondo

No porque ocupe ropa ancha voy a ser una machita
No porque te hable significa que quiero una cita
No por tener buen cuerpo es que sea bonita
No porque no quiera estar contigo soy una maldita.

Maravillosa estación

Jimena Beatriz García Valeriano. 6, CST.

Esta flor ha crecido,
la primavera ha venido,
Todo el campo ha florecido,
Que alegría ver
las flores renacer.

Con los colores
De las flores
Cantan un coro
Los pajarillos y loros.

Las mariposas vuelan
Y se posan en cada flor
Con sus multicolores
Adornan esta canción.

Todos van despertando
Y se van sumando
A esta maravillosa estación.

Con gran alegría
dicen bienvenida
esplendorosa primavera.

La espera

Sunnie

(Soledad Linares, ex estudiante LBNSG)

Respiro, cierro mis ojos y espero.

El viento sopla entre las hojas, azota en mi ventana con suavidad, una brisa me rodea, vuelvo a respirar, sigo esperando.

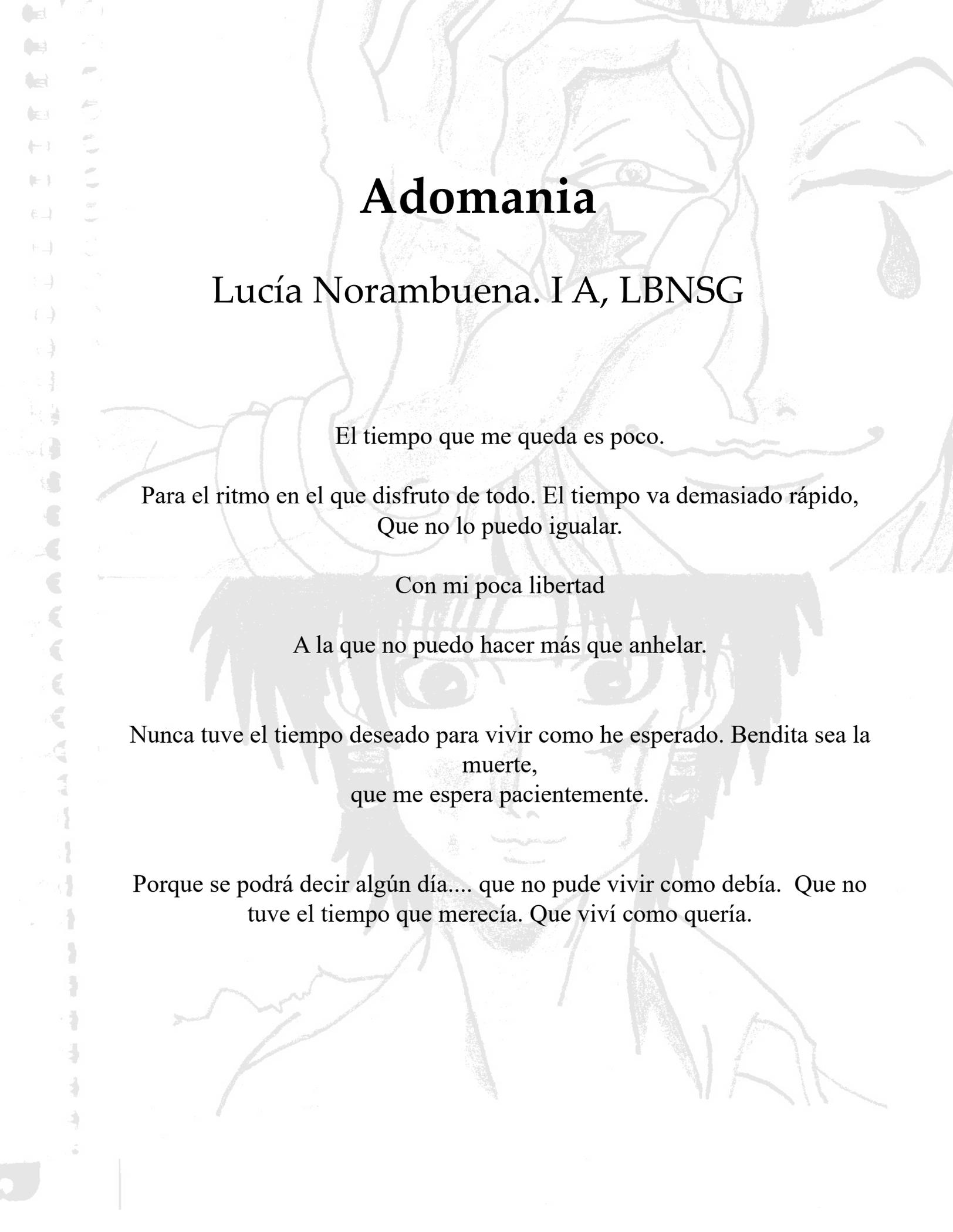
Pasa el tiempo, se escuchan pasos, pero no vienen a mi, aún espero, ansioso, tranquilo, tan solo respiro.

¿Hace cuánto que espero? Ya perdí la cuenta, pero sé que vendrá, no importa el tiempo, llegará, una sonrisa se me escapa, es una larga espera.

Ha sido tardío, algunos le reclaman en mi lugar por ser impuntual, yo no puedo, jamás fijamos un tiempo, tan solo le he esperado, no es su culpa, un pinchazo en el pecho, respiro e intento olvidarlo.

Ni siquiera sé cómo luce, ¿podré reconocerle? Si no lo hiciera, tal vez me olvidaría en su camino, pasaría de largo sin mirarme, de ser así esperare su regreso, debe venir por mí.

La nostalgia me invade, es una trampa, conozco este truco, pero no puedo evitarlo. Los recuerdos duelen y a la vez me devuelven una felicidad que ya está muy lejos, no caeré, solo falta que venga por mí, entonces me iré a su lado, ya casi no respiro.



Adomania

Lucía Norambuena. I A, LBNSG

El tiempo que me queda es poco.

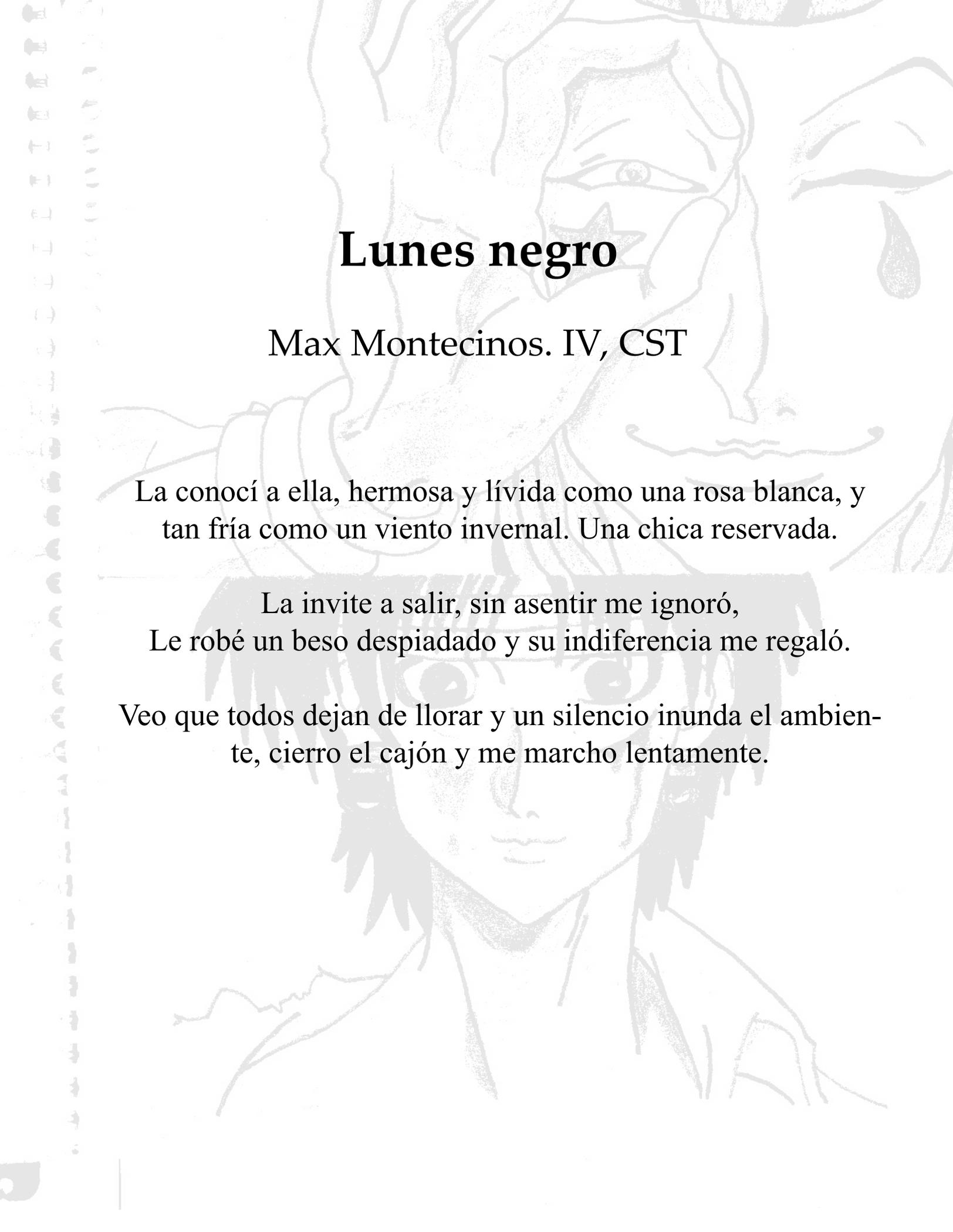
Para el ritmo en el que disfruto de todo. El tiempo va demasiado rápido,
Que no lo puedo igualar.

Con mi poca libertad

A la que no puedo hacer más que anhelar.

Nunca tuve el tiempo deseado para vivir como he esperado. Bendita sea la
muerte,
que me espera pacientemente.

Porque se podrá decir algún día.... que no pude vivir como debía. Que no
tuve el tiempo que merecía. Que viví como quería.



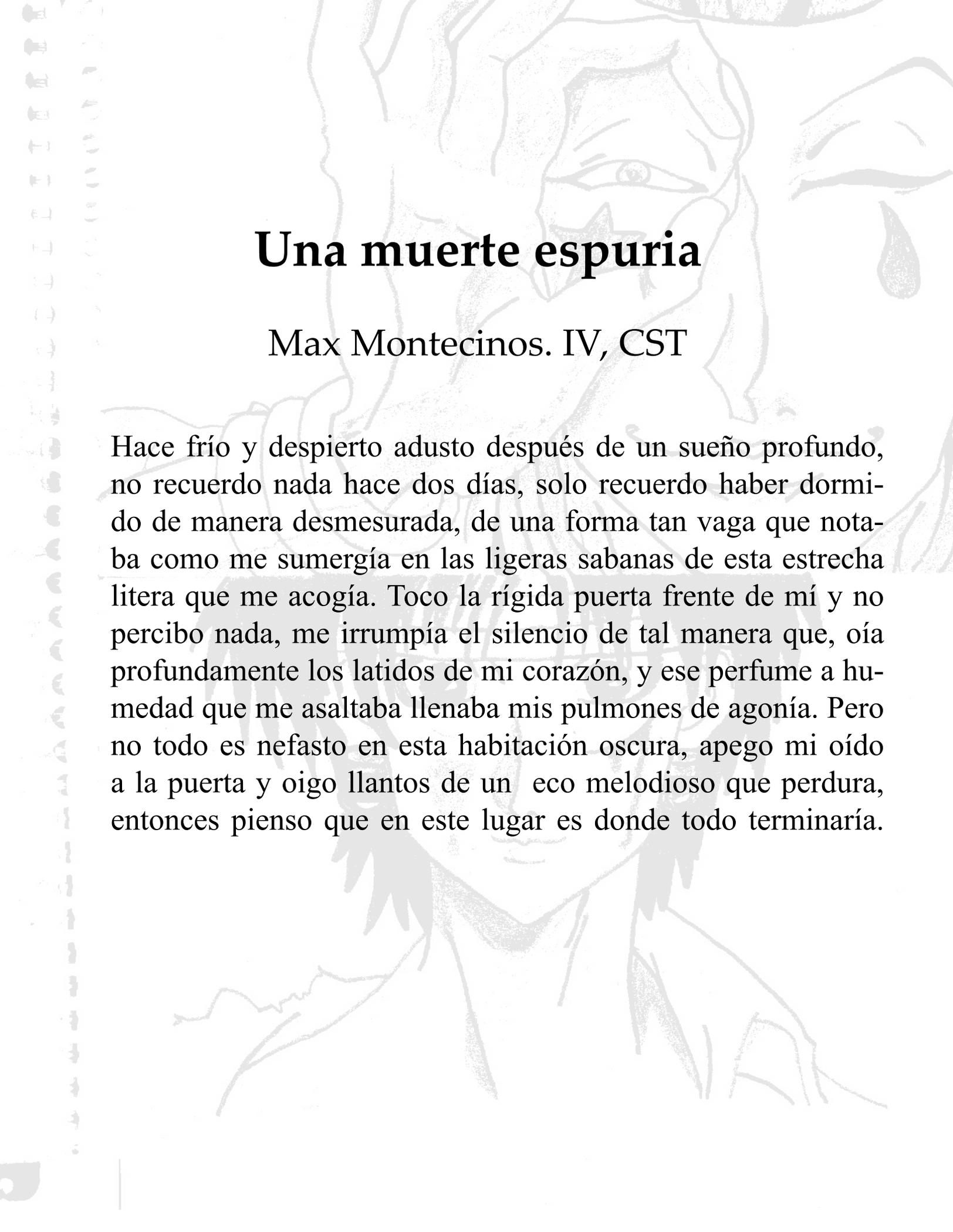
Lunes negro

Max Montecinos. IV, CST

La conocí a ella, hermosa y lívida como una rosa blanca, y tan fría como un viento invernal. Una chica reservada.

La invite a salir, sin asentir me ignoró,
Le robé un beso despiadado y su indiferencia me regaló.

Veo que todos dejan de llorar y un silencio inunda el ambiente, cierro el cajón y me marché lentamente.



Una muerte espuria

Max Montecinos. IV, CST

Hace frío y despierto adusto después de un sueño profundo, no recuerdo nada hace dos días, solo recuerdo haber dormido de manera desmesurada, de una forma tan vaga que notaba como me sumergía en las ligeras sabanas de esta estrecha litera que me acogía. Toco la rígida puerta frente de mí y no percibo nada, me irrumpía el silencio de tal manera que, oía profundamente los latidos de mi corazón, y ese perfume a humedad que me asaltaba llenaba mis pulmones de agonía. Pero no todo es nefasto en esta habitación oscura, apego mi oído a la puerta y oigo llantos de un eco melodioso que perdura, entonces pienso que en este lugar es donde todo terminaría.

Sin título

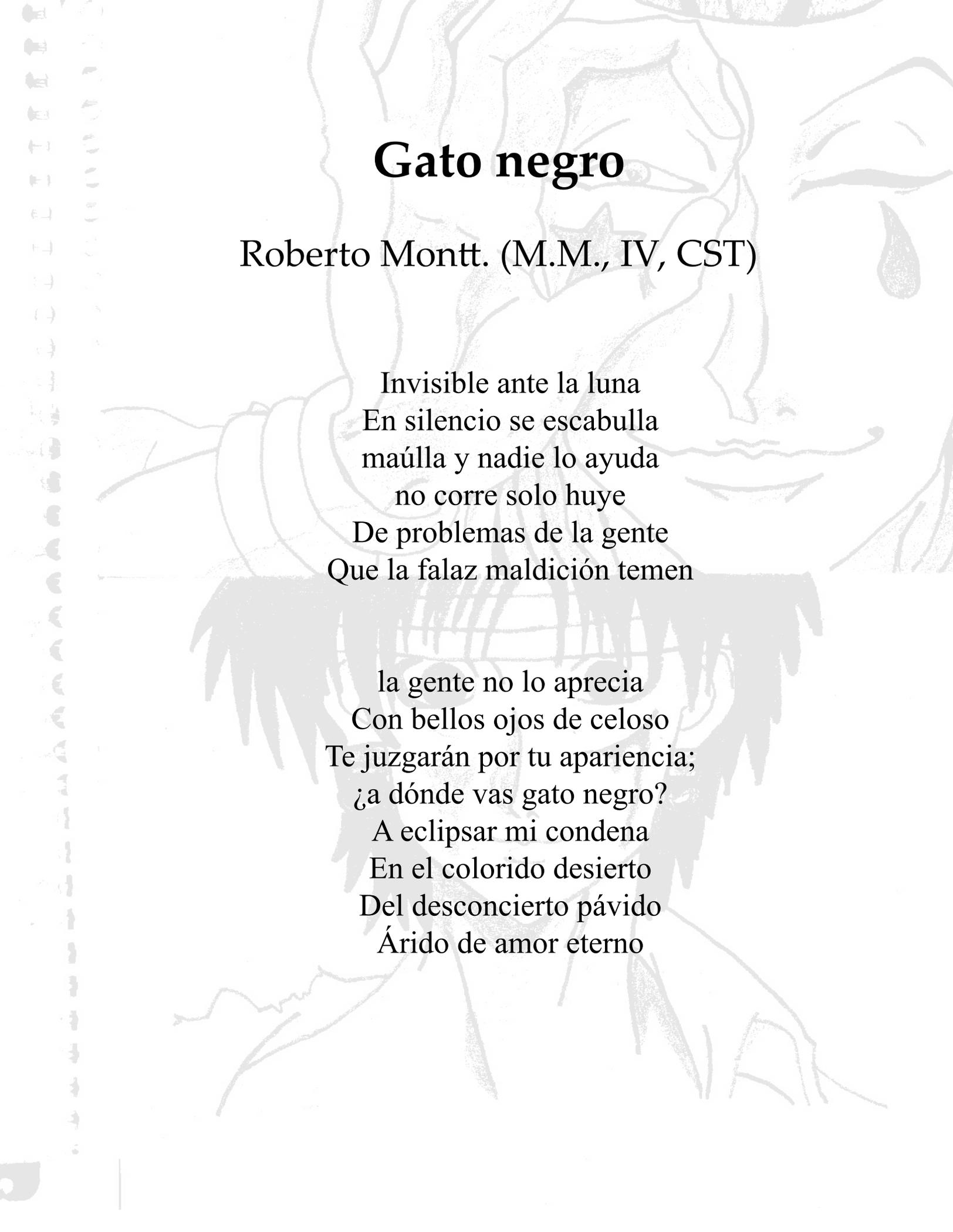
Max Montecinos. IV, CST

Sentado viendo el ocaso
Esperando sin caso alguno
Masticando pensamientos diminutos
Relato de minutos inventados

Ensoñando aquella pasión de fervor
El temor del viento silbando
Esperando el rescate de la luna
La hambruna de un sigilo desesperado

El acabado cielo especula
Melodías que va amargando
El letargo sendero oculto
El crepúsculo estaré esperando

Corazón tenaz es insaciado
La espera ha concretado,
Espera...
Esto recién ha comenzado.



Gato negro

Roberto Montt. (M.M., IV, CST)

Invisible ante la luna
En silencio se escabulla
maúlla y nadie lo ayuda
no corre solo huye
De problemas de la gente
Que la falaz maldición temen

la gente no lo aprecia
Con bellos ojos de celoso
Te juzgarán por tu apariencia;
¿a dónde vas gato negro?
A eclipsar mi condena
En el colorido desierto
Del desconcierto pálido
Árido de amor eterno

“En nombre de los caídos”

Roberto Montt. (M.M., IV, CST)

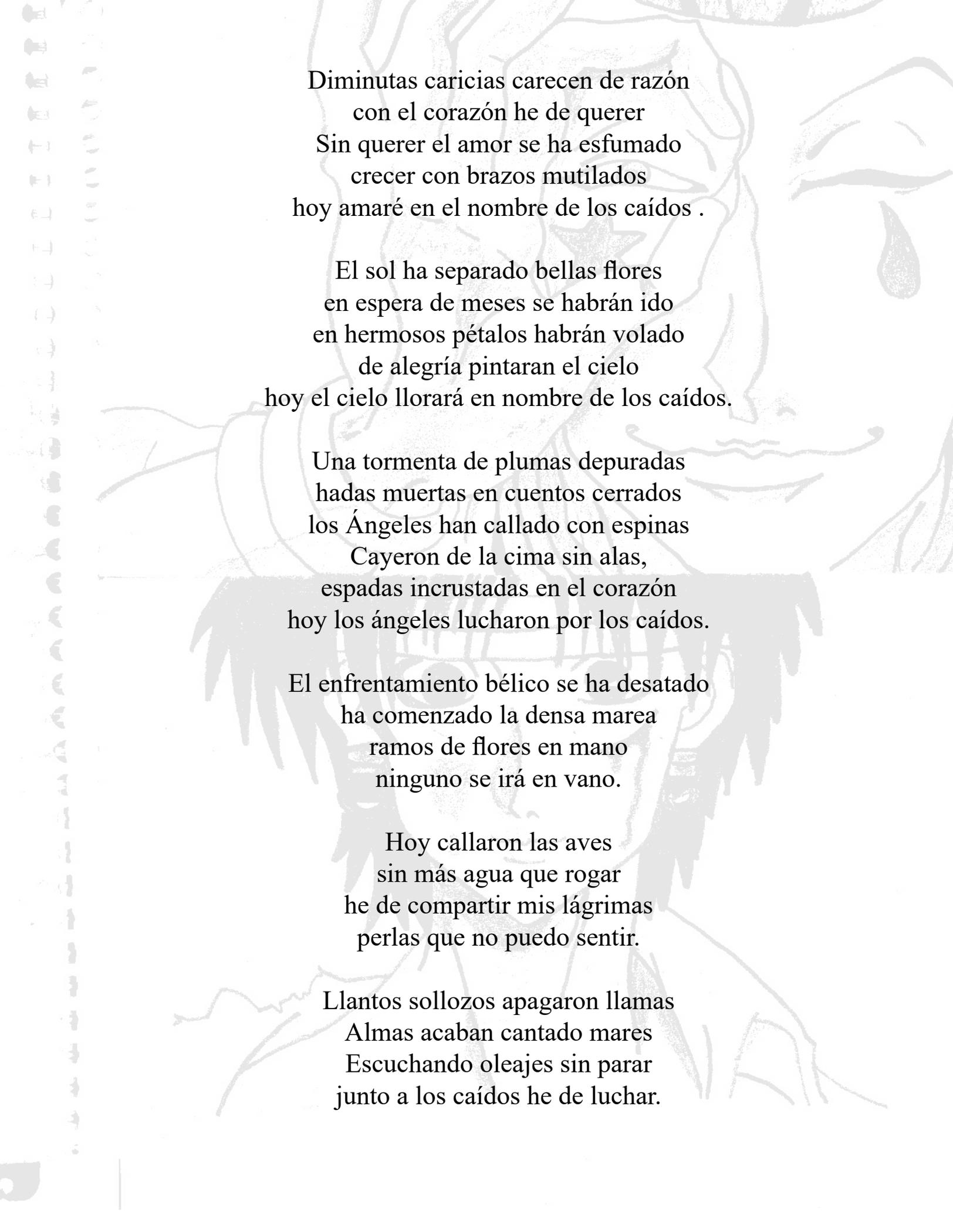
Hoy hablaré de sangre y espadas
Surgimos del infierno
resistimos batallas descontroladas
sangramos agua sin despecho
el hecho de quedarnos sin lágrimas

Hoy hablaré en el nombre de los caídos
en busca de refugio y resignación
entre suspiros y oídos vastos
la muerte nos hizo una bella canción
hoy cantaré en nombre de los caídos

Pequeñas almas sin ceniza
vacías brisas sin presagios
en la absoluta soledad comienza
en caminatas irracionales entre ríos

Han sonado las campanas de guerra
el destino ha escogido los mejores
en esta eterna lucha en primavera
el tiempo persigue a los que se han ido
hoy resistiré en el nombre de los caídos

Entre sueños vemos la muerte
sueños lúcidos han marcado
charcos de odio en el subconsciente
Lentamente han sido derrotados
de pensamientos fueron calcinados



Diminutas caricias carecen de razón
con el corazón he de querer
Sin querer el amor se ha esfumado
crecer con brazos mutilados
hoy amaré en el nombre de los caídos .

El sol ha separado bellas flores
en espera de meses se habrán ido
en hermosos pétalos habrán volado
de alegría pintaran el cielo
hoy el cielo llorará en nombre de los caídos.

Una tormenta de plumas depuradas
hadas muertas en cuentos cerrados
los Ángeles han callado con espinas
Cayeron de la cima sin alas,
espadas incrustadas en el corazón
hoy los ángeles lucharon por los caídos.

El enfrentamiento bélico se ha desatado
ha comenzado la densa marea
ramos de flores en mano
ninguno se irá en vano.

Hoy callaron las aves
sin más agua que rogar
he de compartir mis lágrimas
perlas que no puedo sentir.

Llantos sollozos apagaron llamas
Almas acaban cantado mares
Escuchando oleajes sin parar
junto a los caídos he de luchar.

