

punto de partida

LA REVISTA DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

No. 219
ISSN: 0188 - 381X

UNIVERSIDAD





punto
de partida

No. 219

LA REVISTA DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

Enrique Graue Wiechers
Rector

Jorge Volpi Escalante
Coordinador de Difusión Cultural

Rosa Beltrán
Directora de Literatura

PUNTO DE PARTIDA

Dirección: Carmina Estrada
Redacción: Eduardo Cerdán
Asistencia editorial: Gabriela Ardila
Edición: Aranzazú Blázquez Menes
Diseño y dirección de arte:
Jonathan Guzmán
Difusión: Axel Alonso
Asistencia secretarial: Lucina Huerta
Impresión en offset: Litográfica Ingramex, S.A. de C.V. Centeno 162-1, Col. Granjas Esmeralda, Ciudad de México, 09810.

Punto de partida, Dirección de Literatura, Zona Administrativa Exterior, Edificio C, primer piso, Ciudad Universitaria, Coyoacán, Ciudad de México, 04510.

www.puntodepartida.unam.mx
www.puntoenlinea.unam.mx
Tel.: 56 22 62 01

Dirigir correspondencia y colaboraciones a puntodepartidaunam@gmail.com

La responsabilidad de los textos publicados en *Punto de partida* recae exclusivamente en sus autores, y su contenido no refleja necesariamente el criterio de la institución.

Punto de partida es una publicación bimestral fundada en 1966, editada por la Dirección de Literatura de la Coordinación de Difusión Cultural de la Universidad Nacional Autónoma de México. Insurgentes Sur 3000, Ciudad Universitaria, 04510. ISSN: 0188-381X. Certificado de licitud de título: 5851. Certificado de licitud de contenido: 4524.

Reserva de derechos: 04-2002-03214425200-102.

 @Puntodepartidaunam

 @P_departidaunam

 @puntodepartida_unam

Tiraje: 1000 ejemplares en papel cultural de 90 gramos, forros en cartulina Loop Antique Vellum de 216 gramos.



ENERO — FEBRERO

EDITORIAL

JUEGO

CARRUSEL

CRITICÓN

TINTA SUELTA

Editorial 5

Callejero Fighter. Eduardo Ismael 8
Cálculos de un sábado. Gabriel Reyes 12
Destreza. Iveth Luna Flores 13
La fiesta de Gonzalo. Aranzazú Hernández Gutiérrez 16
La banalidad de lo virtual. Mateo Peraza Villamil 18
Dos piezas sobre perder. Román Villalobos 24
Aprieta más los labios. Sujaila Miranda 27
El juego, qué cosa tan seria. Jimena Maralda 32
Game Over. Diego Fernando Vázquez 36
Lo que una vida dura. Mauricio García Arango 42
Noche de charadas. Luis Mures 45

Tragamonedas. Alicia Sandoval 48
La herencia de Miguel León-Portilla.
Alma Rosa Martínez González 49
Los juguetes del barrio. Axel Alonso García 52
El quince desplegado. Albert Weber 58
Si no hay poesía, que haya madrazos. Olmo Balam 60

XVI Concurso de Crítica Teatral Criticón / Teatro UNAM

¿Qué pasaría si Desdémona no fuera una mujer mexicana? Diana Karen Espinosa Flores 65

Ya no quiero jugar. Andrea Serratos 69

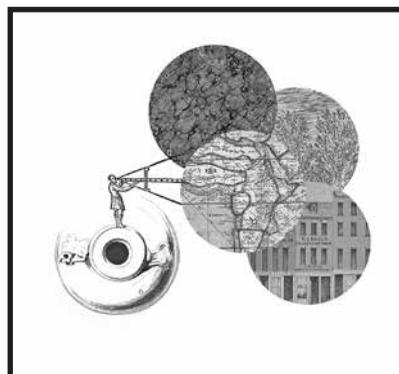
Colaboradores 73



Alicia Sandoval (Pachuca, 1991). Comunicóloga por la UNAM con especialización en Periodismo. Ha publicado en la *Revista de la Universidad de México* y en periódicos de circulación nacional. A partir de las entrevistas que realizó al compositor Mario Lavista, El Colegio Nacional publicó el opúsculo *13 comentarios en torno a la música*. Ha ilustrado para páginas web, revistas y editoriales. Su trabajo más reciente son los collages de *El cuento de la luna inextinguible* de Boris Pilniak (2019).



adrusba

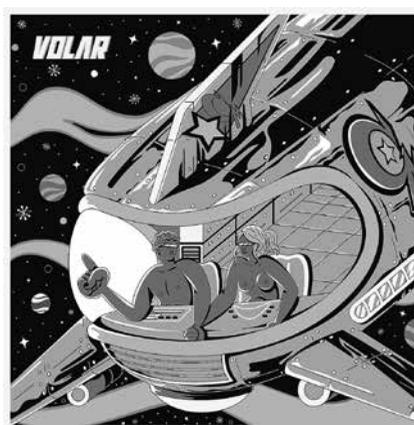


CONTRAPORTADA



© Sergio Noé Rosas

Jal Reed (Ciudad de México, 1993). Egresado de Diseño y Comunicación Visual de la FES Cuautitlán de la UNAM. Ha participado en exposiciones colectivas en galerías de la Ciudad de México y en el Museo de la Cancillería. Fue segundo lugar en el concurso de ilustración "Alas de la libertad" 2019 y seleccionado en Portfolio Domestika Talento Joven. Ganó el Abierto de Pintura Lumen 2019 en Ilustración.



jal-reed



Editorial

De tin marín, de do pingüé. Cúcara mácara, títere fue. Yo no fui, fue Teté. ¡Pégale, pégale, que él merito fue! Jugar es tan inherente al humano que incluso para empezar usamos un alegre juego de palabras. Escribir también es jugar con el lenguaje, por eso comenzaremos este año con un *dossier* dedicado al JUEGO.

Cuando somos pequeños fluyen en nuestra mente infinitas formas de recrear el mundo y de resignificar cualquier objeto. Si tuviéramos que aventurarnos a señalar una esencia del juego, sería, sin duda, la posibilidad: nos imaginamos como criaturas con poderes irreales, nos situamos en espacios y tiempos ficticios, y establecemos reglas que sólo funcionan en ese pequeño y pasajero universo. Hans-Georg Gadamer escribió alguna vez que "el que no se toma en serio el juego es un aguafiestas", y es que ya sean juegos competitivos o cooperativos, el compromiso con ese momento es imprescindible: seguir una estrategia, personificar un rol, correr a toda velocidad, mantenerse congelado o *bluffear*; sin todo esto, el juego pierde sentido y, peor aún, la diversión se acaba.

Hoy, cuando la productividad parece determinar nuestro valor, el juego suele asociarse con una pérdida de tiempo, algo imperdonable para los "adultos responsables", propio de los niños y los ociosos y una primera invitación al vicio. Desde otra perspectiva, jugar nos libera del devenir cotidiano, abre un espacio al placer *per se* y, ¿por qué no decirlo?, nos salva de la locura. Entonces, *zapatito blanco, zapatito azul, ¿cuántos años tienes tú?*

Inaugura este *dossier* Eduardo Ismael con "Callejero Fighter", un cuento en el que el autor experimenta con la forma, y los personajes con su primer beso. Le sigue "Cálculos de un sábado" escrito por Gabriel Reyes, un poema en endecasílabos cuyo escenario es el azar. Continúa "Destreza" de Iveth Luna Flores, cuya prosa retrata la habilidad para sortear algunos obstáculos en la vida. "La fiesta de Gonzalo" de Aranzazú Hernández Gutiérrez es una minificción en la que un torbellino de imaginación sacude la mente de la pequeña protagonista. En "La banalidad de lo virtual", Mateo Peraza Villamil reflexiona en torno a los videojuegos: el delicado límite entre la profesionalización y la adicción. Román Villalobos nos comparte el poema "Dos piezas sobre perder": una sobre el *I Ching* y otra sobre la agilidad para ejecutar comandos. Continúa "Aprieta más los labios" de Sujaila Miranda, un cuento breve que refleja una realidad terrible: el secuestro y tráfico de miles de niños, una injusticia que no debemos olvidar. Le sigue un ensayo de Jimena Maralda: "El juego, qué cosa tan seria", en el que nos comparte su experiencia del juego como un ensayo de lo que la vida depara. En "Game Over", Diego Fernando Vázquez literalmente juega con las palabras a través de una sugerente recreación de *Tetris*. La penúltima colaboración es "Lo que una vida dura" de Mauricio



POESÍA



NARRATIVA



ENSAYO



ENTREVISTA



RESEÑA



ILUSTRACIÓN



FOTOGRAFÍA

García Arango, un cuento que nos sumerge en una atmósfera decadente. Cerramos con “Noche de charadas” de Luis Mures, un breve monólogo de flujo de conciencia.

El Carrusel de esta edición comienza con “Tragamonedas” de Alicia Sandoval, escritora y artista visual que también colabora con una serie de *collages*. Alma Rosa Martínez González dedica Heredades al doctor Miguel León-Portilla, uno de los primeros estudiosos de la filosofía náhuatl. Para Entre Voces Axel Alonso García entrevistó a Roberto Shimizu Kinoshita, director creativo del Museo del Juguete Antiguo de México. En Bajo Cubierta Albert Weber descubre para nosotros la novela *Mundo animal* del puertorriqueño-costarricense Carlos Fonseca, mientras que Olmo Balam recomienda *Gas lacrimógeno y otras cosas que no son poemas* de Ángel Ortuño por la manera en que el autor desafía la sacralidad de la poesía. Termina este apartado con “¿Qué pasaría si Desdémona no fuera una mujer mexicana?”, reseña de Diana Karen Espinosa Flores, ganadora del XVI Concurso de Crítica Teatral Crítico de Teatro UNAM.

Cierra este número, en Tinta Suelta, “Ya no quiero jugar” de Andrea Serratos, un divertido cómic sobre una lotería muy *millennial*. En esta ocasión, el texto de A Contraluz fue escrito por Daniel Pérez Segura e ilustrado por Pinking 724. Finalmente, agradecemos al resto de los artistas que nos compartieron su trabajo en este número: Jal Reed, José Ramón Santos, Escalera y Lolo Aburto.

Les recordamos que la convocatoria para participar en el Concurso 51 de Punto de Partida estará abierta hasta el 9 de marzo de este año. Queridos lectores, que este 2020 se permitan jugar con todas las posibilidades que la vida les presente. Que disfruten este número. 

Aranzazú Blázquez Menes



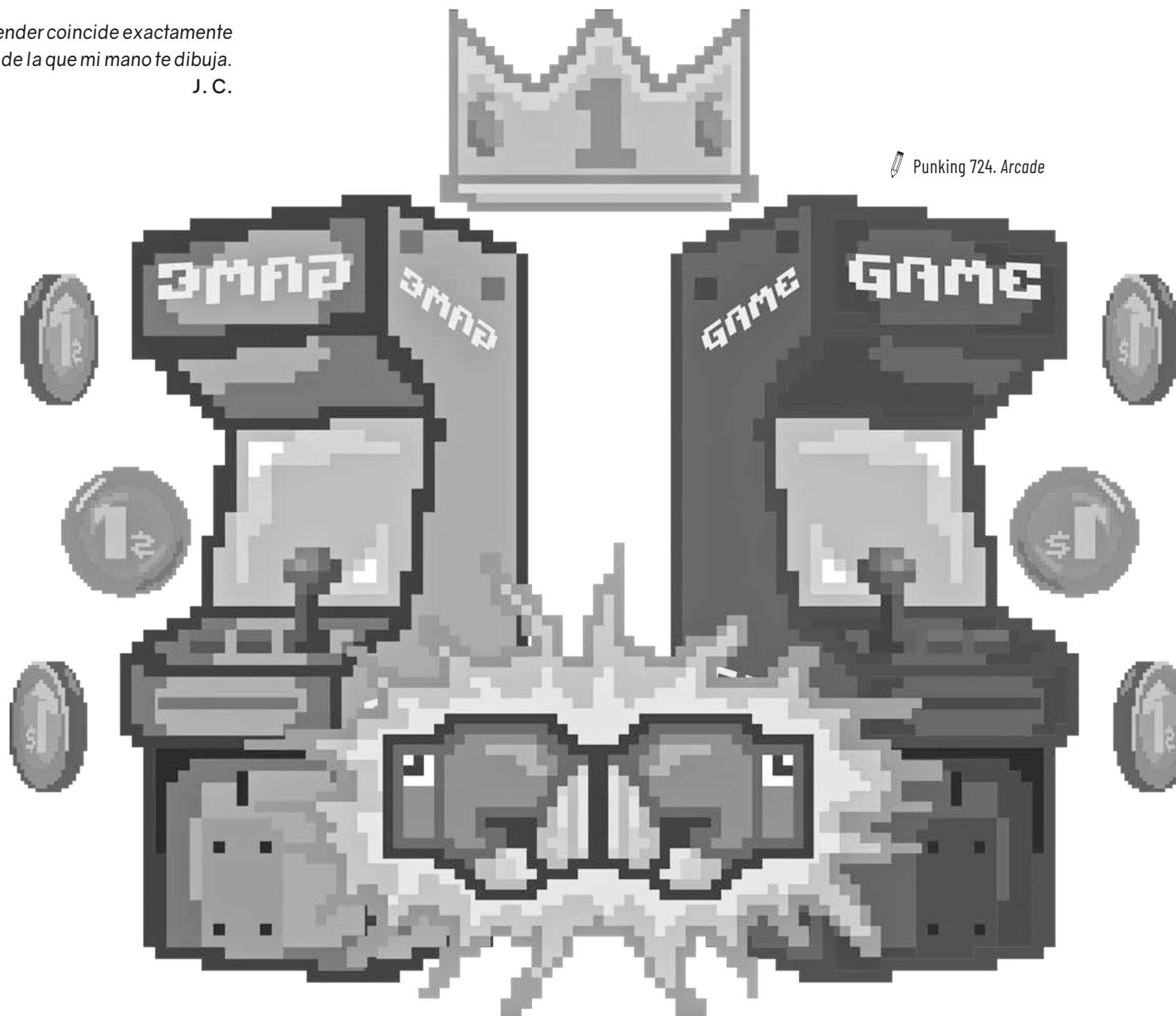


Callejero Fighter

EDUARDO ISMAEL

[...] y que por un azar que no busco comprender coincide exactamente con tu boca que sonr e por debajo de la que mi mano te dibuja.
J. C.

1. Estoy seguro de que todo sucedi  en 1998.
2. La  nica seguridad es la del narrador, por lo que te ordeno que vuelvas a 1998.
3. Estoy casi seguro de que todo sucedi  en la tiendita de don Pepe, en la colonia Las Flores.
4. La tienda de don Pepe en realidad no era una tienda; era un negocio de maquinitas.
5. Los idiotas se preguntaron qu  son las maquinitas. Si eres idiota, deja de leer este cuento ahora mismo.
6. Las maquinitas tambi n se llaman arcadas. Los idiotas les decimos videojuegos; los m s idiotas, tragaperras.
7. Era 1998 y la vio entrar al negocio de maquinitas de don Pepe. Peleaba contra Dhalsim. El olor a chicle lo hizo voltear; era una ni a, tena su edad.
8. La moneda entra y un sonido te dice que has comenzado.
9. El juego se llama *Peleador Callejero*, su versi n en ingl s: *Street Fighter*.
10. Si a finales del siglo XX no jugaste videojuegos, eres un idiota o est s muerto.
11. Todos sabian que de cuatro a cinco de la tarde la m quina era suya. Cuando digo todos, me refiero a la gente, a la masa viscosa de ojos y juicios que le importaban y lo reconocian como El Vago.
12. A finales del siglo XX, se le llamaba *vago* a aquel adolescente docto en las maquinitas. Para ser un vago, la prueba de fuego era convertirse en Callejero Fighter con una sola moneda.

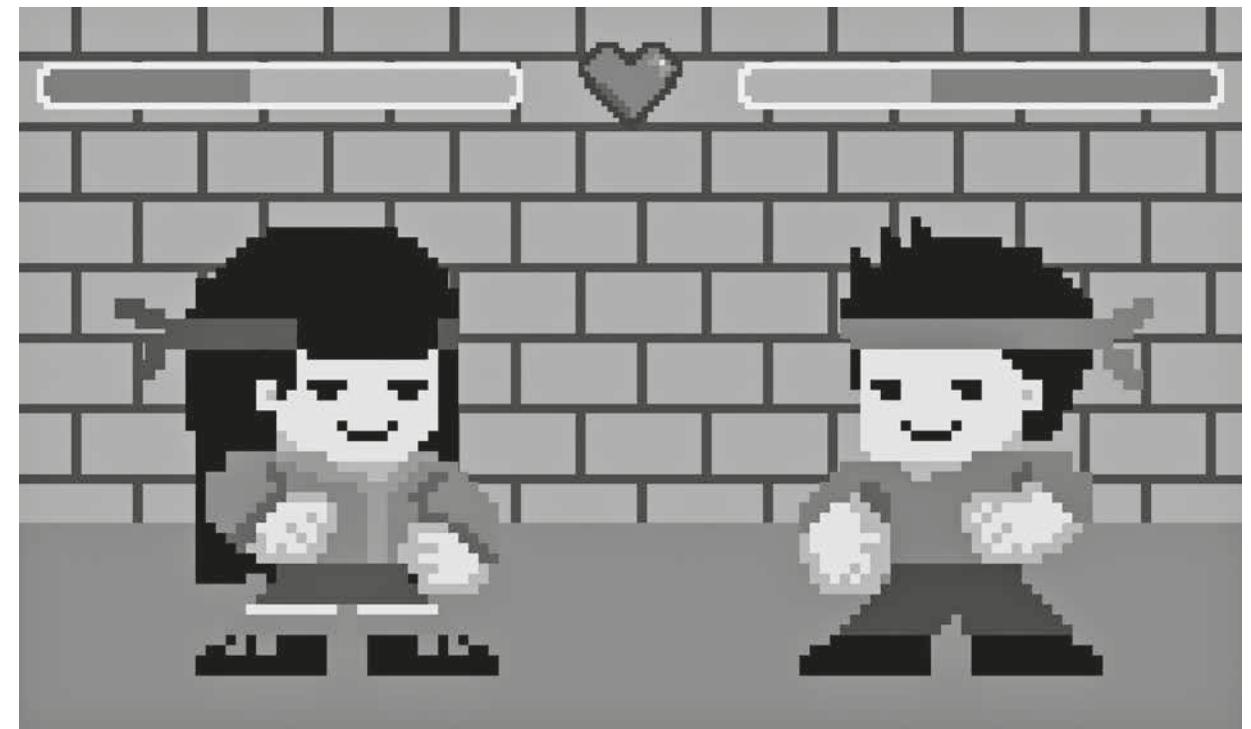


13. Una moneda de un peso de 1998 equivale a un lingote de oro. Quien lo vivi  lo sabe.
14. La vio entrar; eran las 16:17. Meti  la moneda y lo ret . La preocupaci n era menor que la sorpresa. Una mujer ret ndolo, una mujer de su edad.
15. Escogi  a Ryu, pero vestido de color oscuro.  l era Ken Masters. En la pantalla, los dos jugadores esgrimen una batalla universal: H ctor y Aquiles.
16. Golpe fuerte, patada d bil, giro en el aire, agarrar y *hadouken*. Un combo tras otro, como caer de la cama y despertar con el susto.
17. Un combo, para los idiotas, es un movimiento concatenado de golpes. As  se hablaba en los noventa. Quien no lo sabe est  muerto.
18. La cuenta regresiva en ingl s lo sacudi . Frente a  l, la imagen de su personaje ensangrentado; sobre esa misma imagen, el reflejo de la sonrisa de su contrincante. Lo habian vencido; el rey de las cuatro de la tarde habia ca do.
19. No existe una cartograf a del deseo. Nadie elige el momento en que el deseo de un beso emerge. No existe una gu a definitiva de cu ndo s  y cu ndo no. El beso es un tigre, un tigre hambriento.
20. Moneda tras moneda, el resultado siempre fue el mismo: aquella chica controlaba a Ryu como nadie.
21. Besar a tu enemigo. Todo se reducia a ese hecho para el rey de las cuatro de la tarde. Besar a tu enemigo, admitir que te gusta.
22. Sucedi  aquella tarde de cambio de horario, los dos sentados en la entrada de las maquinitas de don Pepe, intentando explicarse la sencillez de cambiar las horas, de adelantar el tiempo, como en las maquinitas.
23. " Orale, pinches chamacos, si no est n jugando no se pueden sentar a platicar!", les decia don Pepe.
24.  Ser  que pueda besarlo?  Ser  que pueda besarla? La pregunta de ambos, la pregunta que no se expresaba con la boca, la pregunta que no podia venir de los labios, como si  stos pudieran



- traicionar a su interlocutor y lanzarse, aunque todos en las maquinitas les hicieran burla.
25. Había visto muchas niñas de su edad y más grandes, pero ninguna le pareció *besable*. Nunca pensó siquiera en tocar la boca de una niña, pero ella, con esa boca, lo hacía dejar de pensar en *Peleador Callejero*.
 26. Ella pensaba que si él la besaba entonces podría molestarle con él. Pero eso no sucedía. ¿Acaso no le parecía atractiva? ¿Debía dejarse ganar en el *Street Fighter*?
 27. Dos niños de 12 años mirándose, sentados en la entrada de las maquinitas de don Pepe.
 28. En 1998, los niños de doce años no tenían justificaciones para iniciar su sexualidad en un negocio de maquinitas.
 29. —¿Crees que exista vida después de la muerte? —inicia ella.
 30. —Hay otra vida, como en el *Street Fighter*, pero necesitas otra moneda para continuar.
 31. El campeón de las cuatro de la tarde pensó que tal vez debía responder otra cosa. Quizá la pregunta era la clave para el beso, así que intentó componer la respuesta.
 32. —Sí, muchas veces pienso que no se acaba todo al morir.
 33. La respuesta le gustó; incluso hizo que le prestara más atención. Se dio cuenta de que no le gustaba su nariz. Era un jovencito sin gracia, pero no podía descubrir por qué le gustaba. ¿Era su pelo, era que lo había vencido? No podía llegar con sus amigas y decirles eso; le dirían idiota. No podía decirle a su madre: “Me gusta porque juega *Street Fighter*”.
 34. Su respuesta le dio valor. Únicamente tenía que besarla, aunque luego saliera corriendo y don Pepe les echara agua y los correteara un rato. Sólo quedaba besarla, pero moría de miedo. Recordó la primera vez que logró terminarse *Peleador Callejero* y sintió más nervios; ¿entonces cómo se hace esto?, se preguntó. El vacío de la respuesta se lo recordó: nunca había besado a nadie y menos en las maquinitas. ¿Qué sucedería si pasa su mamá, o sus primos? ¿Qué tal si a la niña la veían desde la puerta de su casa?
 35. El silencio y las miradas cruzadas no daban pistas entre los dos.
 36. ¿Y si lo golpeo en cuanto me bese?, se preguntó la niña mientras pasaba una moneda entre sus dedos. Pero, ¿por qué no me besa? ¿En verdad estoy tan fea? ¿Tan detestable soy por haberle ganado en *Street Fighter*?
 37. La niña se levantó y fue a donde las tragaperras. Dos tipos mayores luchaban e intercambiaban insultos uno tras otro. En el reflejo de las maquinitas la niña vio su rostro, sus pequeños senos en desarrollo. La fragilidad de su imagen la sorprendió con una idea: ¿qué sentiré cuando me bese?
 38. En realidad, había sido besada una vez. Había sido uno de sus primos mayores, en la fiesta de graduación de sus hermanos. Pero había sido horrible: su primo apestaba a cerveza y cigarros. Entre el espanto y el coraje, guardó el secreto. Cuando le reclamó a su primo, le respondió que la había confundido. Entonces sintió que lo odiaba.

39. El rey de las cuatro de la tarde se paró y se colocó a su lado. Lentamente, pasó su brazo sobre los hombros de quien recién lo había vencido.
40. Lo que hizo él no lo había previsto. Ella creía que se quedarían sentados, que él la besaría y entonces podría darle de bofetadas, enojarse y salir huyendo como princesa. Pero eso no había pasado: estaban parados y el reflejo de los combates de *Street Fighter* podía verse en sus ojos. No sabía qué hacer. Quería salir corriendo, enojarse, pero también quería besarlo, sentirse besada, así que se quedó quieta, como una estatua de marfil.
41. Entonces los dos se besaron. Fue un beso torpe, como una pelea callejera. P



Punking 724. *Fighters*



Cálculos de un sábado

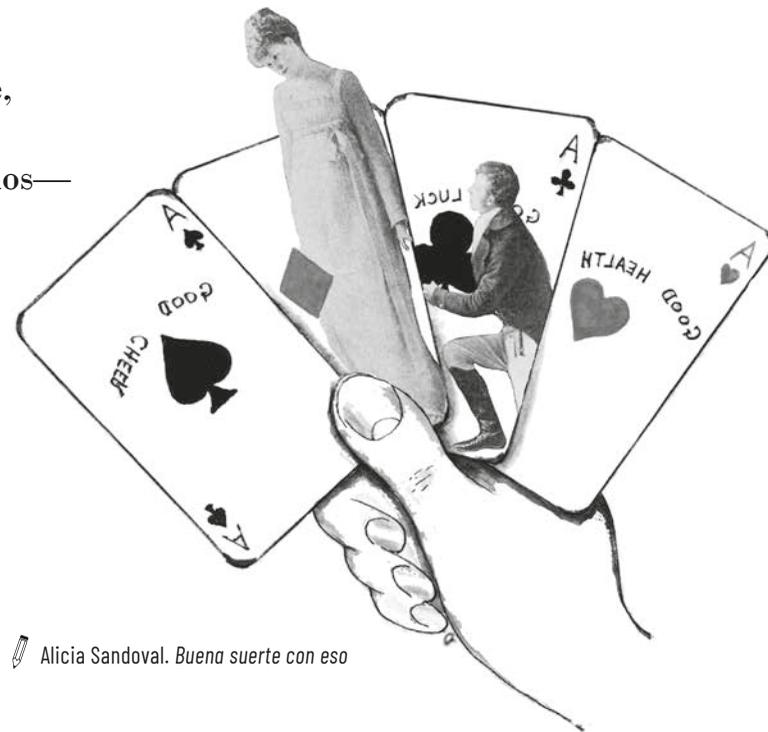
GABRIEL REYES

ALucrecia Hernández

Ya tu imagen se suma a la concordia de cubos que resguardan tallos líquidos al helar los océanos de coñac, en donde bebe perspectiva el ojo.

Las coloreadas luces hechas peces —proyección de las fichas en el vaso— figuran un gluglú de efervescencia, por el que sube al ras de la acrobacia —mientras sostiene la respiración— el comodín estático en la mesa; cerca sigue al calor de la bombilla una flor imperial al tiempo que abre, cautiva bajo el lente o cenicero —que resguarda trebolados microbios— o bien diseccionada con premura.

Si tu reflejo está cabeza abajo la sangre se le sube y lo colora reina ya de diamantes, corazones, del naipe cristalino que se colma.



Alicia Sandoval. Buena suerte con eso



DIESTREZA

IVETH LUNA FLORES

1

En su viaje de Timisoara a Bucarest, Herta Müller fue acorralada por los agentes de los servicios secretos, le quitaron su documentación y el boleto del tren. Cuando finalmente la dejaron ir, le dieron codazos y le pusieron el pie como si fueran dos niños jugando a fastidiar a una niña en la escuela. “Me oí tropezar y caer como si fuera otra persona”, relata Herta Müller en su libro *El rey se inclina y mata*.

2

Pregunté a mi madre por qué no había terminado la secundaria. Me contó que su familia tenía poco de haberse mudado de su rancho en San Luis Potosí a la casa que su padre albañil estaba construyendo en la ciudad de Monterrey. Ir a clases la ponía demasiado nerviosa. Un día, sus compañeros se burlaron tanto de ella que no pudo soportarlo y le rogó a su mamá que no la mandara más a la escuela. Con parsimonia mi abuela dijo a mi madre que ya no fuera y que se pusiera a trabajar.

3

Mis amigas de la secundaria eran unas niñas muy graciosas, se burlaban de todo, incluso de su propia existencia. En una época en la que me hundía entre maldiciones, gritos, golpes y ninguneos en casa, los chistes de mis amigas equilibraban mi estado emocional. Ellas ponían apodos a los profesores y trazaban dibujos exagerados de la maestra gritona de Matemáticas.

4

Me gustaba cuando papá llamaba a mi hermana menor “mi pimpollo”. Porque era cierto, Alejandra era un cúmulo de ramitas que debía cuidar que no se trozaran. Yo le pedía con mucha paciencia que terminara su cereal, a pesar de que el medicamento le había arrebatado el apetito en el desayuno. Iba por ella al kínder y preguntaba si alguien la había molestado. Era un tallo que brotaba tiernamente en medio de la sala.

5

Mis amigas de la secundaria eligieron a una niña del primer grado: una chiquita escuálida que tenía la piel tan blanca que se le transparentaban las venas, poseía una cara alargada y cabellos castaños como espaguetis remojados. Cuando salíamos al recreo e íbamos a la cooperativa, mis amigas le daban zapes, la empujaban, le gritaban una serie de apodos, le quitaban de su comida y la niña sólo sonreía, intentando seguirles el juego. Me encabronaba que hicieran eso y me alejaba de ellas. Terminaron por llamarme “amargada” y “cula”.

6

Papá llegaba de la fábrica, tomaba agua previamente refrigerada para él, se daba un baño y pedía a gritos la toalla a mi madre. Después le servíamos la cena apuradamente, terminaba y recogíamos los platos. Se ponía a ver *Los Simpson* y sus carcajadas llenaban la casa. Como un brote inofensivo en medio de la sala, comenzó a llamar tiernamente a mamá bajo apodos distintos. Le gritaba “Hueso”, “Huesiiiiitos”, “Esqueleeeeto” y “Cara de culo”.

7

Mamá me cuenta, un poco juguetona, que ella no sabía lo que eran las toallas sanitarias cuando trabajaba como empleada doméstica en una casa de la Vista Hermosa. Tenía 11 años y todavía no le bajaba, pero su patrona la mandó a comprarlas para una de sus hijas.

8

Nunca había trabajado en una agencia de publicidad, no sabía cómo comportarme. Me resultó muy parecido a cuando iba a un ciber a revisar mi Fotolog y a hablar con amigos en Messenger. Los primeros días no llevé audífonos. Escuché chistes, bromas y preguntas retóricas. Mi compañera de al lado hablaba muy fuerte. Cerró una reflexión grupal, acerca de un tema que no escuché, diciendo que a cierta mujer le vendría muy bien que su esposo se la llevara arrastrando de los pelos.

9

A veces me pregunto si mamá se oía tropezar y caer como si fuera otra persona cada vez que la golpeaba papá.

10

Hace poco fui invitada a un festival de literatura. Estaba muy nerviosa, no conocía a casi nadie. Cuando no estoy demasiado borracha, las conversaciones empiezan a mostrar sus costuras ante mí como un telar que raspa la piel de mi cabeza. Escuché a una escritora llamar “achichincles” a los empleados de una funcionaria con la que había trabajado. Oí a una poeta burlarse de la condición física en la que está enclaustrado un amigo suyo. Un escritor quiso hacer una broma refiriéndose a una poeta renombrada (que lo había ignorado) como si fuera su sirvienta.

11

A veces me digo: “Tranquila, sólo es un juego. Aprende a tener destreza en este mundo”. Empiezo a separar colores, palabras, poemas, amigos.

12

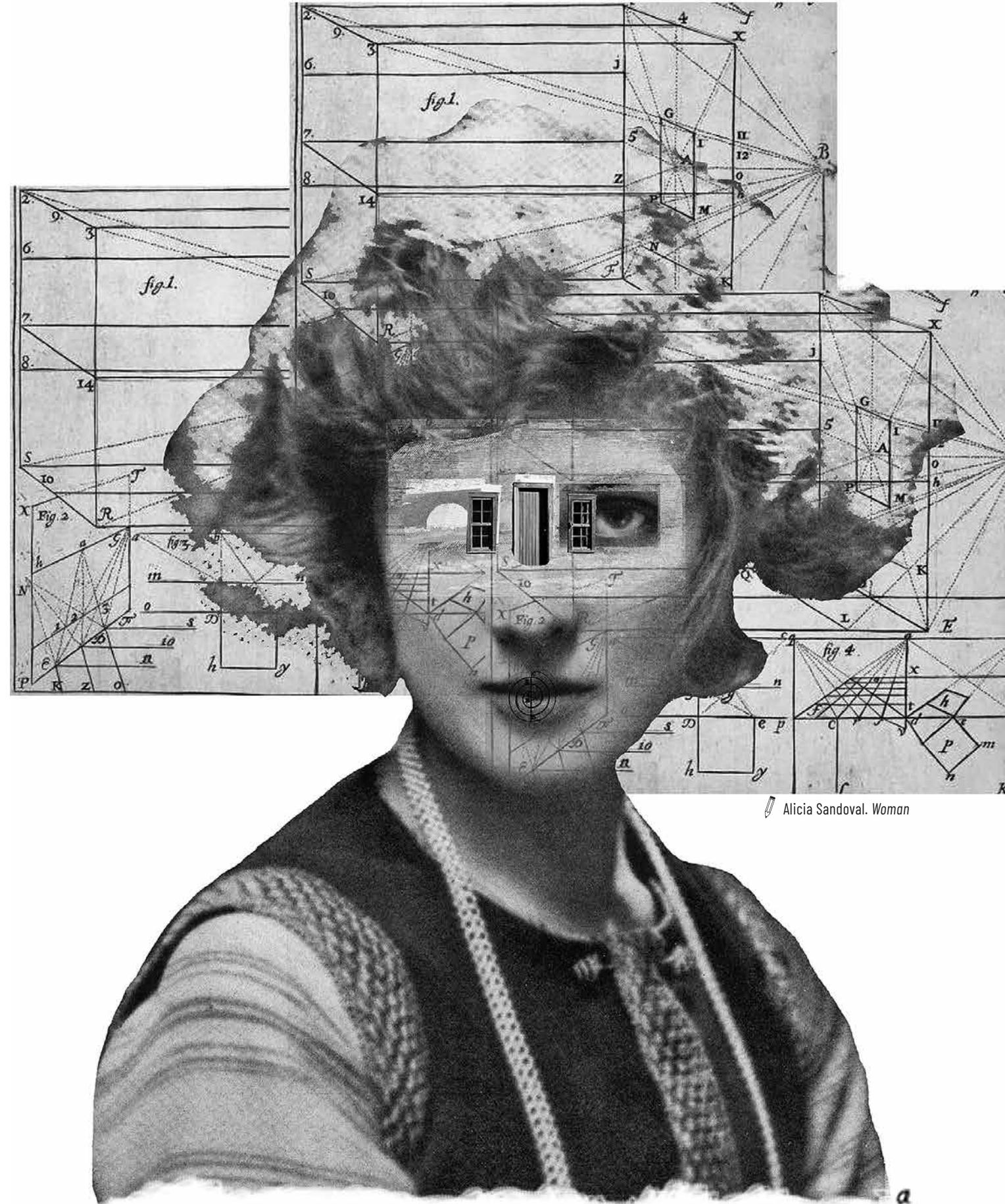
“Gordo come-Cheetos”, así llamé a ese escritor cuando relaté a mi mejor amiga que él me había caído bien porque reímos mucho, hasta que en el Uber intentó tocarme la pierna.

13

De este lado de la línea juego yo.

14

“Cuando escribo, tengo que detenerme allí donde más herida estoy en mi interior, de otro modo no tendría por qué escribir siquiera”, escribió Herta Müller. 



 Alicia Sandoval. Woman



La fiesta de Gonzalo

ARANZAZÚ HERNÁNDEZ GUTIÉRREZ

Gonzalo es una niña taciturna, distraída, parece absorta, juega dentro de casa, invariablemente entre paredes. Le gusta observar las abejas en su jardín; ya varias veces le han advertido que las abejas pueden lastimarla, que su hábito de vida, que su impulso vital, es tan fuerte que no dudarán en picarla si se sienten amenazadas por sus pequeñas manos. Gonzalo no hace caso, va a donde quiere dentro de las paredes de su jardín. Las alimenta con sus propias manos.

Ese día por la tarde, Gonzalo interrumpió sus juegos para romper la piñata; la llamaron, le dieron dos vueltas. “Dale, dale, dale, no pierdas el tino. Porque si lo pierdes, pierdes el camino. Dale, dale, dale. Dale y no le dio. Quítenle la venda porque sigo yo”, cantaban sus amigos. Gonzalo sujetó el palo, atestó el primero, el segundo, el tercer golpe, la piñata cayó al suelo, rodó, la cabeza del oso amarillo se partió en dos, se oyó un estruendo, los muros se desmoronaron, el oso emitió un relámpago que absorbió sus piernas, Gonzalo cayó en un tránsito de luces fulgurantes mientras del otro lado le gritaban “¡Gabriela!”, pero Gonzalo, debajo de un cielo encapotado de carmín, era ya un látigo, una ráfaga, tenía pequeñas patas, su espalda anillada le daba la sensación de ser un torbellino; con sus alas era un volcán, un rayo, un palo que atesta fuertemente.

Del otro lado, los invitados sólo escucharon carcajadas. P

Jal Reed. Abejas





La banalidad de lo virtual

MATEO PERAZA VILLAMIL

Juego *Fortnite* a las diez de la mañana. Un niño, al otro lado de la línea, está furioso. Exclama que si falló el tiro contra el oponente que tengo enfrente, a casi diez metros de acuerdo con mi radar, violará a mi mamá.

“Y por el culo, cabrón”, refrenda con esa voz que apenas rebasa los 12 años.

Habla con el encono propio de un psicótico o un enfermo terminal. Yo tengo un cañón de mano legendario —quizá una de las armas más fuertes en este videojuego—, un lanzagranadas, un rifle francotirador, dos bombas de impulso. El nombre de mi avatar, un reptil musculoso y humanoide vestido con un traje negro hecho jirones, es Mauwo777.

Los oponentes rematan al niño. En alguna de sus pantallas apareció la frase “Has eliminado a CatNinja123”. Él entonces llora, insulta al borde del paroxismo. Yo aprovecho y vacío el tambor de granadas, y los cuatro enemigos refugiados, curándose bajo una estructura precaria de madera, mueren simultáneamente. Sus nombres se muestran en mi pantalla.

Conecto el micrófono. Hasta ahora, pasar como un anónimo entre las conversaciones del juego me resultaba excitante. Diálogos en francés, árabe y, sobre todo, en inglés y sus variantes fonéticas de la Costa Este, donde yo sólo fungía como oyente. Como un espía mexicano.

“¿Estás enfermo, morro?”, le digo. “¿Por qué dijiste que vas a violar a mi mamá?”.

Silencio. Quizá un suspiro de vergüenza. CatNinja123 desaparece para siempre.

Comencé a jugar *Fortnite* hace ocho meses. Antes, los videojuegos sólo me parecían objetos de enajenación dirigidos por las empresas en pro de la violencia y el consumo, sin ningún fin estético. Un amigo me regaló unos audífonos con micrófono y me pidió que formáramos un “duo” aprovechando que tengo un PlayStation 4; y pronto, ya que dos de sus amigos compraron las consolas, formaríamos un escuadrón —o un *squad*— inexpugnable.

La oferta me pareció pueril y al colocarme el artefacto me sentí ridículo. Me vi en el espejo. Parecía el personaje de un cuento de Bradbury o el comandante de una tropa *freak*. Me costó adaptarme al control de la consola y al manejo de los botones, así como a las exigencias internaciona-



Andrea Serratos. De la serie GLITCH! VIRTUAL R34LITY

les de adolescentes expertos que al mínimo error manifestaban su furia al otro lado de la línea.

“Bitch. You hear me? You are a fuckin’ bitch. Fucking default piece of shit” (default/novato).

Fortnite es un juego que se basa en dos aspectos: puntería y construcción. Los personajes cargan armas, disparan y construyen estructuras irreales que alcanzan las nubes del plano virtual. Nadie posee ventajas dentro del *battle royale* en el que se desarrollan los enfrentamientos y casi todo depende de la experiencia adquirida en esos aspectos. ¿Cómo monetizan? Te venden trajecitos y colores para el armamento. “¡Vuelve a tu personaje el más original!”, publicitan. Caracterizarlo, por cierto, amerita una inversión de entre 10 y 20 dólares. Una parte la recibe Epic Games, la empresa que desarrolló el juego, y otra los creadores de contenido, cuyos nombres deben ser escritos al realizar la compra.

La Organización Mundial de la Salud expuso que *Fortnite* es “altamente adictivo” y tiene un impacto cada vez mayor en la psique de los niños. Entre otros hechos, se han registrado intentos de suicidio y automutilaciones cuando sus padres les prohíben jugar. En 2018 el tema se catalogó como “trastorno” y fue incluido en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11).

“Se trata de un patrón de uso de juegos digitales [...] que aumenta considerablemente el riesgo de consecuencias perjudiciales para la salud física o mental de la persona o de otras personas en su entorno. El mayor riesgo puede deberse a la frecuencia del uso de estos juegos, a la cantidad de tiempo dedicada a estas actividades, al descuido de otras actividades y prioridades, a los comportamientos riesgosos asociados [...]. El patrón del uso de estos juegos es a menudo persistente a pesar de la conciencia de un mayor riesgo de daño para la persona o para otro”, reza el documento.

Según diversos grupos que localicé en Facebook, en México se han organizado coloquios para padres y madres con el objetivo de prevenir la adicción en los niños. Cuestan arriba de 1000 pesos, lo suficiente para comprarle un ropero a tu avatar.

Existen jugadores profesionales que por transmitir sus partidas en vivo han ganado millones de dólares. A uno, Tfue, Epic Games le regaló un Lamborghini amarillo; El Rubius, tal vez el *youtuber* más importante en lengua española, alcanzó un millón de espectadores en un *streaming*. Ninja, mientras no transmite en vivo, deja de ganar 300 dólares cada minuto. Ninguno de ellos ha terminado una licenciatura y probablemente tampoco un libro, pero qué más, los negocios digitales del siglo XXI podrían formar parte de una novela de ciencia ficción. Como escribió el periodista Jorge Carrión: “La cultura más alta es la que está en la nube. La cultura más baja es la que está a ras de suelo: en las librerías, en los museos, en las tiendas de discos, en los teatros”.



El juego, de acuerdo con páginas como Marca y diversos foros especializados en *Fortnite*, evita el fomento a la violencia. Aparte de eliminar la palabra *muerte*, los avatares no emanan sangre y no sufren. De hecho, sonríen permanentemente como desquiciados. Tras recibir cierta cantidad de disparos y perder el escudo (el cual se adquiere bebiendo unos tambos azules inmersos en “tesoros” o asentados en estructuras a lo largo del mapa), el personaje queda a cuatro patas, momento en el que puede ser revivido por un miembro de su equipo o ser eliminado. Si pasa esto último, un pequeño robot surge por encima del avatar y lo desaparece como un holograma.

“¡Estás gateando como una perra!”, me gritó también un niño mexicano, Wahoos78, cuando me derribaron y no logré revivirlo.

Luego de un mes no podía abandonar el videojuego; hasta la fecha, en los momentos libres que tengo en mi trabajo —una página de noticias—, prendo la consola y juego algunas partidas con un sentimiento de culpa que me recuerda mucho a mi niñez. Si pierdo, me enoja, grito, fumo compulsivamente. Si gano, siento una satisfacción momentánea, similar al efecto estéril de ciertas drogas duras, e inicio una partida más para ratificar mi poderío.

Reparé en lo grave que podía volverse mi adicción cuando un fin de semana jugué 12 horas seguidas y se me reventó una vena del ojo. Tenía notas pendientes. Temas que leer. Dejé todo por conseguir un traje: un plátano al que le aparecen manchas de óxido durante la partida. Sobre el ojo, fingí que me había desvelado releyendo *Los detectives salvajes*.

Otras compañías lanzaron videojuegos de *battle royale* similares a *Fortnite*, con mejores gráficos y un sentido más realista de la violencia. *Apex Legends*, *Free Fire* y *PUBG* son un ejemplo. Sin embargo, en un arranque de lucidez mercadotécnica, *Fortnite* regaló por única vez el “pase de batalla”; es decir, les dio la oportunidad a millones de personas (más de 200 000 millones, de acuerdo con Reuters) de adquirir los trajes y los colores de armamento que por lo general te venden en 20 dólares. Para ganarlos había que realizar una serie de misiones. Por supuesto, lo conseguí, y ahora soy el hombre-lagarto-fisicoculturista denominado Mauwo777. Escribo lo anterior con una sensación extraña de pudor y orgullo.

El pasado 28 de julio un adolescente argentino de 13 años, conocido como Thiago “King” Lapp, ganó 950 000 dólares tras eliminar a las mayores promesas de *Fortnite* en un torneo internacional que se realizó en Estados Unidos. La cantidad, traducida a pesos, es mayor al presupuesto que reciben varios municipios de nuestro país. El primer lugar del torneo, un chico de 16 años que usó el seudónimo Bugha, ganó tres millones de dólares. El fisco estadounidense, sin embargo, se queda con el 30 % del total. Ne-



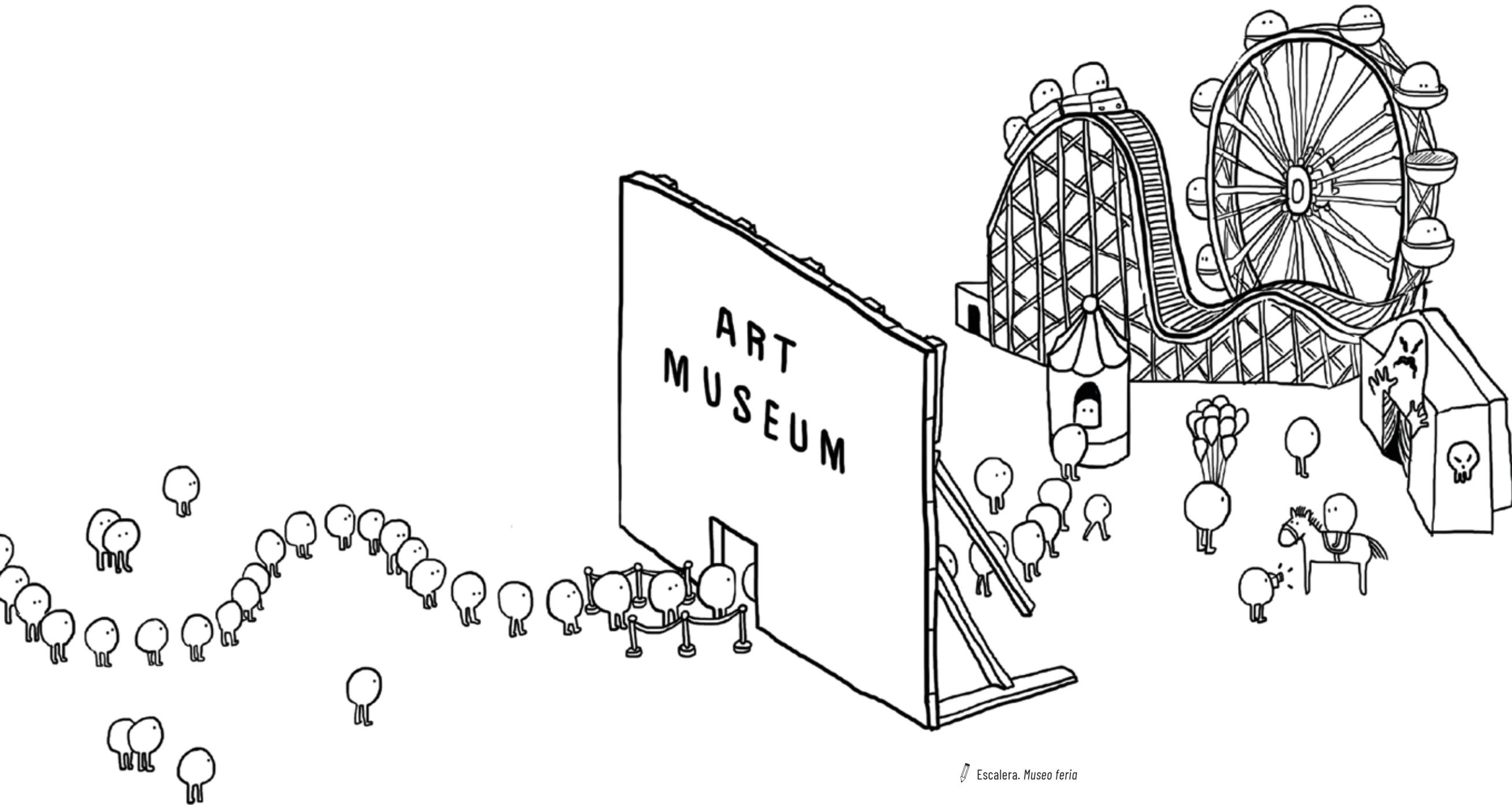
gocio redondo. Actualmente *Fortnite* genera 3 000 millones de dólares anuales.

La profesionalización de estos chicos, o *gamers*, requiere entre seis y ocho horas de entrenamiento diario, análisis de jugadas, dietas estrictas, psicólogos deportivos y sesiones de kinesiólogía. Se juegan, de ganar, una vida con altos ingresos y una fama posterior a través de las transmisiones en vivo. Una vida donde lo virtual determina lo físico y viceversa.

Una tormenta morada y mortal finaliza cada una de las partidas. Conforme avanza, el espacio se cierra y algunos jugadores quedan atrapados en tanto otros llegan al centro del mapa con la vida debilitada; se curan con vendas, botiquines y beben “escudo” de tambos azules.

Construyo una torre gigantesca y vigilo desde la cima. Han pasado horas desde que comencé a jugar. Tengo los ojos irritados. Silencio, mi casa vacía en la semipenumbra. Uso el traje de hombre plátano que recién gané y noto que la luz, en el juego, también comienza a decrecer, como un espejo de mi realidad. La noche de *Fortnite* cae sobre un plano de nubes digitales y yo, desde las alturas, abro fuego contra el primer grupo de enemigos. Abajo me espera la nada, el hastío. Aún no lo sé. 📍

✍️ Lolo Aburto. *Link Microtransacción* (versión modificada)



Escalera. Museo feria



DOS piezas sobre PERDER

ROMÁN VILLALOBOS

Hexagrama 24

allá al fondo los amigos sostuvieron pancartas con mi nombre
y lo que parecía ser una serie de consignas de apoyo

la quimera usaba a su cría como un pequeño látigo

todos creímos que podía lograrlo
incluso hice apuestas
incluso pensé en comenzar de nuevo
pero la regla se escribe ahora y se borra

la cría de la quimera marca
con sus pequeños dientes
el tiempo restante
uno o dos puntos de fuga
y la esperanza de dilapidarlo todo



Heart container

juego el nivel de siempre
pero esta vez sé el orden correcto
derecha izquierda abajo izquierda adelante

no caeré en la sucia agua del río
hallando misterios para salvar mi vida
puedo saltarme todos estos diálogos
skip skip yes, put away

voy a encontrarlo todo, sin guías ni nada
mi mano sujetará el objeto deseado
sin atravesarlo, sin dar tregua
y mi día va a durar treinta y cinco minutos

cuando esta puerta al fin se desmorone
cuando encuentre este mapa
mi andar verá una luz:





Jal Reed. Barril de monos

Aprieta más los labios

SUJAILA MIRANDA

“Por fin una Barbie con cabello”, pensó Mirna cuando le pusieron la muñeca enfrente mientras se limpiaba las lágrimas con la mano sucia dejándose un rastro negro en la piel. En la mesa de plástico rosa había un cepillo azul con el que comenzó a peinar a la Barbie. Después de un rato, un señor risueño con un traje gris entró al cuarto de juegos.

—Hola, chula, ¿cómo te llamas?

—Mirna.

—¡Qué bonito nombre! Yo me llamo Rubén. Te veo más tranquila, qué bueno que te dieron una muñeca para que juegues, habías estado llore y llore. Pero ya estás mejor, ¿verdad?

—Sí.

—¡Eso! Mira, chula, te voy a explicar un juego, ¿okey? —Mirna, con los ojos aún hinchados de haber llorado tantas horas, asintió con la cabecita—. Mira, chula, hoy habrá aquí una fiesta. Te gustan las fiestas, ¿verdad? —Mirna volvió a asentir—. ¡Eso! Bueno, chula, cuando llegue la gente tú ya vas a estar lista, te vamos a poner un vestido nuevo, ¿qué color te gusta?

—Rosa.

—Mmm... El que tenemos es azul. Bueno, y te van a peinar, te pueden poner un moño, ¡uno gigante! Para que parezcas un regalo... Jeje. —Rubén estaba a punto de explicarle las instrucciones para el “juego” de la fiesta, pero comenzó a toser como si se le saliera el alma por entre los dientes. Mirna abrió sus ojos rasgados, espantada y preocupada por su interlocutor, quien repuesto siguió—: A ver, te decía, sobre el juego... ¡Ah, sí! ¡Está muy fácil! Seguro ya te lo han dicho tus papis: “calladita te ves más bonita”, ¿sí? Pues eso: entre más tiempo estés callada, más puntos ganas en el juego. En medio del salón hay un reloj grandote, ahí podrás ver el tiempo que pasa. Debes durar un rato callada, si lo logras... Pues no te digo qué ganas... ¡Es sorpresa! Pero te prometo que te va a ir bien. Ahora ande, váyase a que la vistan y le den algo de comer.

Una mujer de estatura baja entró al salón de juegos, sin decir nada tomó de la mano a Mirna y la llevó debajo de las escaleras hacia una cocina que olía a guisados: papas con chorizo y picadillo. La señora le dio de comer y luego la volvió a tomar de la mano, la subió por las escaleras hasta el último piso donde había varias recámaras con letreros en las puertas. Unas tenían palabras que Mirna no conocía y no pudo leerlas bien, porque eso de la lectura se le dificultaba bastante. Español era la materia que más



trabajo le costaba, siempre reprobaba sus exámenes de comprensión lectora, pero en la habitación donde entraron había una palabra que sí conocía y le gustaba mucho: *regalos*.

La señora no la miraba a los ojos, solamente le daba instrucciones de qué hacer: “quítate los zapatos”, “ahora las calcetas”, “ponte esto”, “siéntate aquí”, “pon la cabeza dura mientras te cepillo el cabello”, “¡más dura!”. Por fin, después de un desfile de frases imperativas, Mirna quedó lista para el juego de la fiesta.

El moño gigante que le amarró la señora a su cola de caballo le jalaba el cabello de la raíz y la cabeza empezó a dolerle por lo apretado del peinado. El vestido azul que le pusieron era casi transparente, incluso se podían ver los dos puntos redondos y cafés de sus pezones. Cuando estuvo arreglada y lista para jugar, la señora la volvió a tomar de la mano y la llevó a una sala con muchos sillones. Vio a Rubén sentado en un sillón verde bosque, fumando un cigarro; la llamó para que se acercara y le dio más instrucciones sobre el “juego”.

—A ver, chula, ¡mírate qué guapa te dejó Rosi! ¡Sí! Con ese moñote que traes en la cabeza. ¡Muy bien! A ver, entonces, recuerdas cómo son las reglas del juego, ¿verdad? Te me vas a sentar ahí, en medio de esos dos sillones. Empezarán a llegar varias personas, y se van a sentar a tu lado. Tal vez te hablen, tal vez no, pero tú no debes decir ni pío, ¿okey? Allá está el reloj que te había dicho... ¿Ya lo viste? Perfecto, ahorita son las ocho, tienes que esperarte a que en el reloj den las 12 y durante todo ese tiempo debes estar callada.

El juego inició cuando los invitados llegaron. La mayoría eran señores gordos y feos. Algunos se sentaban junto a ella después de que Rubén la señalara y les dijera algunas cosas. Uno de ellos se parecía a su abuelito: tenía un bigote blanco con algunos pelos negros pero su piel no se veía arrugada, le puso la mano en su piernita de pollo y Mirna se quedó congelada durante unos momentos.

Hace menos de seis horas, Mirna jugaba al avioncito —su juego preferido— afuera de la tienda de abarrotes de su tía, con su uniforme gris, zapatos negros de charol y una barriga con hambre. Lo jugaba sola pero le divertía que ella fuera su mayor rival: se retaba a sí misma a saltar sobre un solo pie de manera ágil y rápida a pesar de



Jal Reed. *Jaque* 2000

tener los pies chuecos, metidos hacia adentro porque su mamá nunca pudo comprarle los zapatos ortopédicos. Saltaba como un jaguar sin cola que aún hace hazañas de equilibrio en una rama floja. Fue mientras su piececito talla 19 iba saltando de cuadro en cuadro dibujado con gis en el cemento caliente: “¡uno!” —salto—, “¡dos!” —salto—, “¡tres!” cuando alguien la jaló hacia arriba, la trepó en una camioneta de carga blanca y se la llevó a una casa gigante en donde ahora se encontraba jugando en una fiesta con su pierna prisionera de un señor parecido a su abuelo.

—¿Así que no puedes hablar? ¿Es cierto? ¿O nada más te dijeron que te quedaras calladita? —Mirna recordó las reglas del juego y apretó fuerte los labios—. Bueno, pues aunque eres morenita eres una niña bastante bonita. —Él no le quitaba la mano de la pierna—. Hagamos una prueba a ver si es cierto. —Subió su mano gruesa y rasposa hacia la entrepierna de Mirna. Sintió una vergüenza extraña que le subía por la cara, pero se mantuvo como una jugadora excepcional, con la boca cerrada—. A ver, ¿qué hay por aquí? —Mirna sintió cómo un dedo con una larga uña rascaba por debajo de su calzón y tuvo una sensación extraña de humedad. “Me hice pis”, pensó, pero siguió callada y quieta. Rubén no le dijo que se tenía que quedar quieta, pero su cuerpo no se quería mover—. ¿Tan rápido te mojaste, chamaca muda? —dijo el señor mientras sacaba la mano pegajosa de sus calzones. En eso llegó Rubén muy risueño con un caballito en la mano. A Mirna le llamó la atención el vasito, pues le encantaban las cosas en miniatura. Siempre había querido una cocinita para jugar que tuviera minifrutitas y miniverduras, pero su mamá le dijo que no podía comprársela: “pídesela a los Reyes, a ver si te la traen”. El seis de enero pasado no se la trajeron.

—¿Tons qué, Tony? ¿Cómo la ves?

—Muy bien, me llama la atención que no hable.

—Bueno, en sí, no es que sea muda, muda; más bien es sorda, puede hacer algunos ruiditos. Pero casi no los hace, es muy calladita. —Mirna lo miró y sonrió suavemente para que viera lo bien que jugaba el juego y se diera cuenta de que ni con los nervios ni con la pena de haberse hecho pis había dicho una sola palabra; su sonrisa era como un “mírame, voy ganando”. Y eso es lo que más quería Mirna: ganar. Esperaba que el premio fuese

volver a la calle afuera de la tienda de abarrotes de su tía.

—Me dijiste en la otra fiesta que en 200.

—¿Qué? ¿200? No mames, pinche Tony, ni la gasolina que ocupé para traerla.

—Pero eso me habías dicho.

—Pues sí, pero esta chula no habla. Eso está raro y conveniente, ¿no? La neta no pueden ser menos de 800.

—¿800 una escuincla? ¡ja, ja! Estás pero si bien pen-dejo, en una fiesta de la semana pasada había una que me la dejaban a 100. Te lo juro que 100 baros costaba la pinche chamaca. Mira, te cuesta más mantenerla en tu casa a que me la lleve, ¿o no, cabrón? Además, muy calladita y lo que quieras pero está bien prieta.

—¡Ora! ¿De dónde te viste los ojos azules o qué? Pinche Tony.

—Rubén, quedamos que 200.

Mientras los escuchaba muy atenta, Mirna entendió mejor el juego: consistía en intentar valer más que 200 pesos. Así que miró fijo el reloj y apretó más los labios. ♣

 Jal Reed. *La muerte en el pueblo*





El juego, qué cosa tan seria

JIMENA MARALDA

Todavía no soy lo suficientemente madura. O nunca lo seré.
Clarice Lispector

Qué fácil era jugar a mojarnos, digo antes de meter mi pie al agua.
Iveth Luna Flores

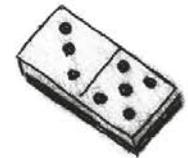
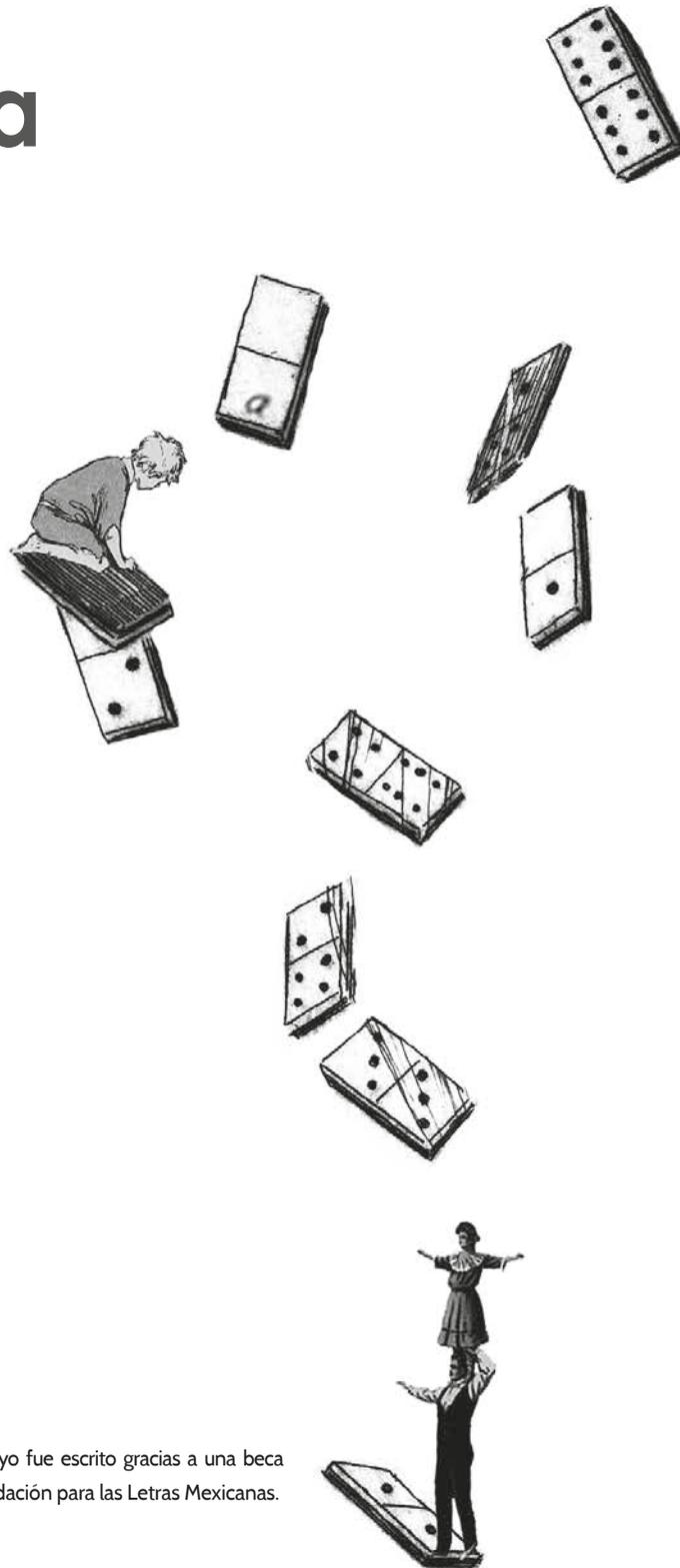
La primera vez que un juego de mesa me provocó gastritis fue un presagio de la vida adulta que no supe descifrar. Mi forma de involucrarme en estos pasatiempos podría, sin duda alguna, calificarse como tóxica; para completar el cuadro, era una pésima perdedora. Mala combinación.

Quizá se deba a mi condición de hija única y a la separación de mis padres cuando tenía siete años. Si bien para mí la compañía nunca ha sido un requisito para el entretenimiento, la mayoría del tiempo no tuve con quien jugar y eso se tradujo, progresivamente, en dificultades al desempeñar actividades que involucraran socialización o trabajo en equipo.

Me parece triste no haber forjado una tradición de juegos de mesa con mi familia ni con amigos. Cuando se menciona a modo de plan futuro, suele quedar flotando en el aire como un evento por venir que tal vez no habrá de concretarse. Realizarlo implica, casi siempre, que logremos reunirnos más de cuatro personas. Aquí el secreto: para jugar hay que comprometerse.

Aunque un día dejé de tomarme en serio los juegos, perder sigue causándome sentimientos encontrados. A caso por la sospecha de que jugar conlleva una declaración de principios de quiénes somos y hasta dónde somos capaces de llegar, de cuánto comprendemos y también de aquello que se nos escapa. Como dice un personaje de Jesús González Dávila al comienzo de “Una niña se columpiaba”, último cuadro de la obra teatral *Los niños prohibidos*: “Un juego. La cosa es conocer las reglas. Pero a veces los

Este ensayo fue escrito gracias a una beca de la Fundación para las Letras Mexicanas.



Alicia Sandoval. Juego de equilibrio

que nos enseñan las reglas se aprovechan de los que no sabemos, para salir ganando ellos”. Muchas veces, así se ha sentido crecer.

Prueba de lo anterior y segundo presagio funesto: nunca entendí cuál era el punto de *Monopoly*, juego de mesa creado a principios del siglo XX que es, hasta la fecha, uno de los más populares. Veía los anuncios en la televisión y en alguna reunión familiar lo sacaron un par de veces. No logré encontrarle lo interesante. No se trata de otra cosa más que del intercambio y la compra-venta de bienes raíces con el objetivo de adquirir todas las propiedades. Variación de éste, el *Turista Mundial* sí me gustaba. En mi cabeza, comprar un país equivalía a apropiarme de las vacaciones soñadas. Idealizaba “viajar” a todos los lugares que hubiera escuchado mencionar o a donde alguien de mi familia hubiera ido. Tratos con el banco, cobros, hipotecas (¿quién de niño entendía qué era eso?), deportaciones. Me detengo en este punto.

Recuerdo las reacciones de quienes éramos enviados a la casilla “Deportado”: frustración entre risas por los turnos perdidos, impaciencia por que otro jugador nos ayudara a “salir”. Ojalá que alguien se hubiera tomado el tiempo de explicarme qué implica una deportación, por qué existe, por qué motivo alguien puede nombrar suyo un territorio y decidir quién entra y sale de él, y bajo qué términos.

Con conocimiento del sistema en el cual vivo, hoy sólo puedo pensar en la perversidad que esconde todo

aquello y en la enorme cantidad de detalles que se me escaparon entonces. ¿Sigue la gente jugando *Monopoly* y *Turista Mundial* en tiempos donde los nacionalismos se usan, muchas veces, como base de los discursos de odio? ¿La casilla “Deportado” es, todavía, un obstáculo exasperante y risible ahora que la gente es encerrada en jaulas, y los niños separados de sus padres a causa de las políticas migratorias?

Todas las cajas deberían incluir una advertencia: “¡Niños y niñas, esto es un simulacro del sistema voraz en que vivimos! Juéguenlo bajo su propio riesgo, aprendan mucho y no hagan trampa o se acostumbrarán a ello”. O quizá: “Se recomienda leer a Adam Smith y a Marx antes de tirar los dados de este tablero”. O mejor aún: “Abandonad toda esperanza...”.

Hace unos meses, vi en Twitter que un usuario señalaba la conocida verdad de que la antes llamada Ciudad de los Niños—hoy Kidzania— ha sido una gran forma de romantizar la explotación. Los padres pagan por que sus hijos jueguen a trabajar para transnacionales, mal remunerados, formándose un ratote para poder emplearse donde desean. Basada en mi experiencia añado: no sólo venden la idea del trabajo capitalista como un privilegio, sino que ponen su granito de arena en el sexismo laboral. En una de las pocas ocasiones en que fui quise trabajar en el hospital como cirujana. Pero no. Sin tuteo alguno, me asignaron a cueros junto con otras niñas. Luego quise ser bombera y tocar la campana mientras el camión recorría aquella urbe ficticia. No: “eres frágil y puedes caerte, deja que lo haga uno de los niños”.

Probablemente me haya faltado en los primeros años de formación una asignatura llamada “Aprender a jugar en serio”. O que, al menos, existiera un “El gran juego de la vida para *dummies*”. Tardé mucho tiempo en advertir que los juegos de mi infancia eran preludios de la adultez, desperdigados como piezas de rompecabezas que sólo en la práctica he podido recoger para darles un sentido. Y aun así, soy incapaz de completarlo; cada vez hay algo que no termino de comprender.

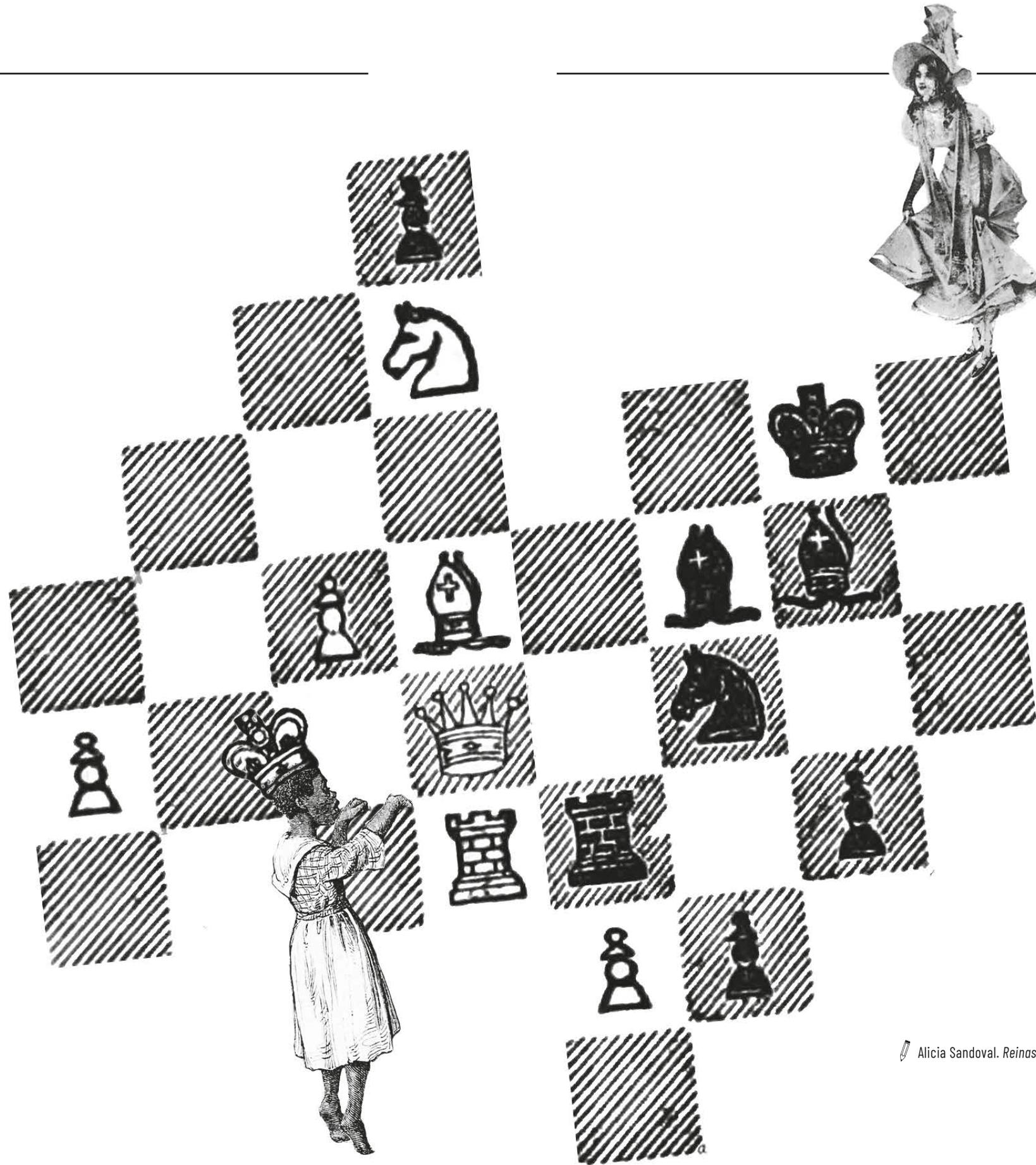
Herencia de mi recreación solitaria, le creo a quienquiera que me explique algunas reglas, convencida de no conocerlas. Sintíendome tan inadecuada como cuando el voto de la mayoría decretaba que jugaríamos a



algo que yo no quería, he permitido que me hagan trampa o aceptado que me dejaron ganar. Ser un buen jugador es, luego, tener la suspicacia necesaria para advertir el reglamento oculto en cada situación; ser conscientes de que los juegos se actualizan, cambian; reconocer que con algunas personas nos divertimos más que con otras.

Quisiera pensar la vida con la seriedad con que pensaba el juego en la infancia: espacio donde la cama era un transporte futurista y el piso, lava ardiente. Al crecer, fui olvidando ese lenguaje; las convenciones y los protocolos se apoderaron de mí. Ahora pierdo por fingir que no estoy jugando aun cuando la partida sigue en marcha.

En realidad, creo que ya estoy resignándome a las habilidades lúdicas no adquiridas. Mi adultez ha sido como la caja de un juego de mesa nuevo al que, una vez abierto, descubrí que le faltaban algunas piezas y el instructivo, pero me las he apañado bien. Mi modo de ser me ha permitido fabricar ciertas reglas, inventar nuevas diversiones o versiones alternativas de las que conozco; buscar otras formas, creerlas posibles. Después de todo, al menos ahora puedo reírme cuando pierdo algunas partidas. ♣



✍ Alicia Sandoval. *Reinas*

GAAME
OWER

DIEGO FERNANDO VÁZQUEZ

Abre la página para comenzar a jugar ←

| | | | |
|------|------|-------|--------------|
| sino | Toda | media | ter- mina |
|------|------|-------|--------------|

| | | | |
|----------------|------|-----|-------|
| intui- ción | irre | ble | mente |
|----------------|------|-----|-------|

| | | | |
|-----------|---------------------|-----------------------|------|
| que el | si- guien- te | movi- mien- -to | será |
|-----------|---------------------|-----------------------|------|

| | | | |
|----|---------------|----------------|---------------|
| el | espe- rado | en el lugar | elegi- -do |
|----|---------------|----------------|---------------|

| | | | |
|----|---------------|--------------|-------|
| El | obje- tivo | intuir la | forma |
|----|---------------|--------------|-------|



Lo que una VIDA DURA

MAURIO GARCÍA ARANGO

Click. El tenue chasquido metálico retumba en el lado derecho de su rostro. El ruido no lo deja oír más, es ensordecedor como si estuviera en el interior de una campana que llama a misa. Deja que el sonido se disipe lentamente, que el silencio retorne a la oscuridad presente; entonces deja de apretar los ojos para finalmente abrirlos. El mundo nace y se hace, se dibuja poco a poco frente a él. El foco que pende del cable en el techo ilumina lo que alcanza a ver: delante de él, sentado en una silla roja de plástico igual a la suya, el hombre del torso desnudo contra el que compite le devuelve la mirada. Los separa una pequeña y sucia mesa blanca de metal con decenas de quemaduras de cigarrillos y el logotipo de una cerveza mexicana barata. Mira el extremo de su brazo derecho: en la mano sostiene un revólver que apunta hacia su sien, el índice todavía aprieta el gatillo. La multitud alrededor de la mesa grita eufórica. Es un grito primitivo, casi simiesco, acompañado de golpes en el pecho y jadeos. En alguna parte entre el gentío se oyen vidrios romperse. Coloca el arma sobre la mesa, en el centro. Fue su primer turno de tres.

Su rival maldice. Los dos sudan, el calor del sitio se siente como el interior de una caldera; ambos tienen cigarrillos sostenidos en las orejas, él únicamente en la derecha, el descamisado en ambas. Se gira para ver mejor: al menos 50 personas los rodean, todos hombres, todos fornidos y sucios como si acabaran de salir de una jornada de varios días en alguna mina, todos comparten una mirada en que no se refleja una vida afortunada. No conoce a nadie. Todos están tatuados, algunos tienen playeras sin mangas como él, la mayoría sólo usa pantalones como su contrincante. Varios tienen al menos una botella de cerveza con un sabor que se adivina amargo en sus manos. Algunos otros sostienen cigarrillos, cigarrillos de todo tipo; da igual, de todas maneras todos los humos se mezclan en el aire del cuarto cerrado. Tienen en común los fajos de billetes apretados en la mano o entre dos dedos para sostener mejor la botella. Se fija en un hombre que sobresale entre los demás, grita los obvios resultados del juego en lo que parece inglés y lo mismo reparte que reclama los billetes de los demás. Se percata de un pizarrón verde clavado en la pared al fondo. No distingue palabra alguna. ¿Sabe leer? El piso se ve y se siente pegajoso; una mezcla de escupitajos, tabaco, sangre y orines cumple la función de alfombra.



Punking 724. Good luck

¿Dónde se halla, en el cuarto trasero de una cantina, de esas en las que se teme por la vida de uno, o en la celda de una cárcel? No lo recuerda. Al abrir los ojos, al haber esquivado por puro azar la bala con medio nombre suyo escrito en ella, volvió a nacer. Por intervención divina sabe lo necesario: para ganar, para salir de aquel lugar, tiene que tocarle la fortuna de sobrevivir a la ruleta rusa, sobrevivir al hombre sentado frente a él. Algo le dice que no es la primera vez que despierta en una circunstancia si no igual, al menos parecida.

La migraña no lo deja pensar, no lo deja ir hasta un recuerdo anterior. Unos dedos fantasmas le aprietan la cabeza, como si quisieran abrirse camino a través de su cráneo. Está mareado, eso viene de antes. No es un recuerdo, es algo de lo que está seguro. No siente asco del lugar, no le provoca náuseas ninguno de los olores en la habitación. El mareo, el vómito atorado en la boca del estómago son de una vida anterior al cuarto. Ni de su nombre alcanza a acordarse. Se mira los brazos que están llenos de polvo y mugre, que hacen evidente que lleva largo tiempo haciendo ejercicio o un trabajo manual que requiere de mucha fuerza. En su extremidad derecha se dibuja el tatuaje de una carpa. Una de sus manos, la izquierda, la que no ha estado en contacto con el arma, está cubierta por un vendaje. Apenas puede cerrarla, el dolor y la hinchazón casi le impiden hacerlo. Ha golpeado a alguien o algo recientemente.

De nuevo mira la mesa. A su derecha nota por vez primera una pila de billetes verdes que rebasa las tres pulgadas de grosor. Su premio, su recompensa en caso de no ser el muerto, de no agregar al suelo la sangre y sesos de su cabeza. Frente a él nota que su rival tiene lo que parece una cantidad menor de dinero al alcance de su mano.

Respira profundo. Sus hombros bajan y suben al ritmo de su respiración, las gotas de sudor le nacen en la frente. El dolor en su cráneo son taladros perforándole el cuero cabelludo. Tiene la boca seca. Grita al aire que quiere una cerveza. El sonido de su propia voz lo toma por sorpresa. Un brazo se extiende y coloca una botella de cerveza amarilla ya destapada sobre la mesa. Con el primer sorbo sólo moja su garganta y escupe en el suelo. En el segundo trago se toma más de la mitad de golpe. No hay diferencia. Los taladros en su cráneo siguen avan-

zando. Su contrario prende un cigarro y lo aspira dos veces, con la misma mano con la que lo sostiene aparta el humo de su cara.

—Voy yo, cabrones —grita a la gente alrededor, a lo que ésta responde con chiflidos. Unos cuantos gritan cantidades que son anotadas con rapidez en el pizarrón.

El hombre sin camisa, cigarro en boca, extiende la mano derecha; toma con un ligero temblor el revólver. Abre el tambor del arma, a los más cercanos les muestra la única bala guardada en uno de los seis compartimentos; vuelve a cerrar el tambor y lo gira. Cuando el tambor detiene su movimiento, lentamente se levanta de la silla y lleva el cañón de la pistola a su sien derecha. Con la mano izquierda se palpa el escapulario que le cuelga del pecho. De su boca dos emanaciones salen continuas. Con el pulgar quita el seguro del arma. Pasa un segundo que tarda lo que una vida dura. El silencio es sobrenatural, nadie escupe, nadie respira, nadie hace nada. La eternidad cuelga del único foco que ilumina el cuarto.

Click.

El grito del hombre hace que el cigarro caiga sobre la mesa. La multitud le hace coro. Hay estadios olímpicos que nunca verán una celebración igual, el ruido se reanuda como una máquina que alguien enciende. Otra mano se extiende para igualar en tamaño los montones de billetes. Ahora le toca a él.

No lo cree pero es posible, el dolor aumenta, crece. No se amplifica poco a poco, sino de golpe. No es dos ni diez veces más fuerte que antes, es un número de veces mayor que no conoce. Se agacha y recarga la frente sobre la mesa. Deja que el silencio a su alrededor disminuya, cuando se da cuenta de que no lo hará se levanta y se recarga sobre la silla. Quiere atragantarse con todo lo que hay en el aire. Quiere ahogarse, no continuar. Quiere saber quién es y qué hace en ese lugar; salir y comprobar con sus propios ojos que afuera hay un cielo azul coronado por un sol, que no todo es gris ni el aire huele a porquería, que el tacto de las mujeres tiene la sensación que él se imagina. Pero más que nada quiere quitarse el dolor de su cabeza, quiere que el apretar de dientes que ha mantenido hasta ahora resulte efectivo como anestesia. Más fácil, a quien sea que pueda oírlo le reduce sus súplicas a dos opciones: quiere que el dolor se vaya o quiere morir.



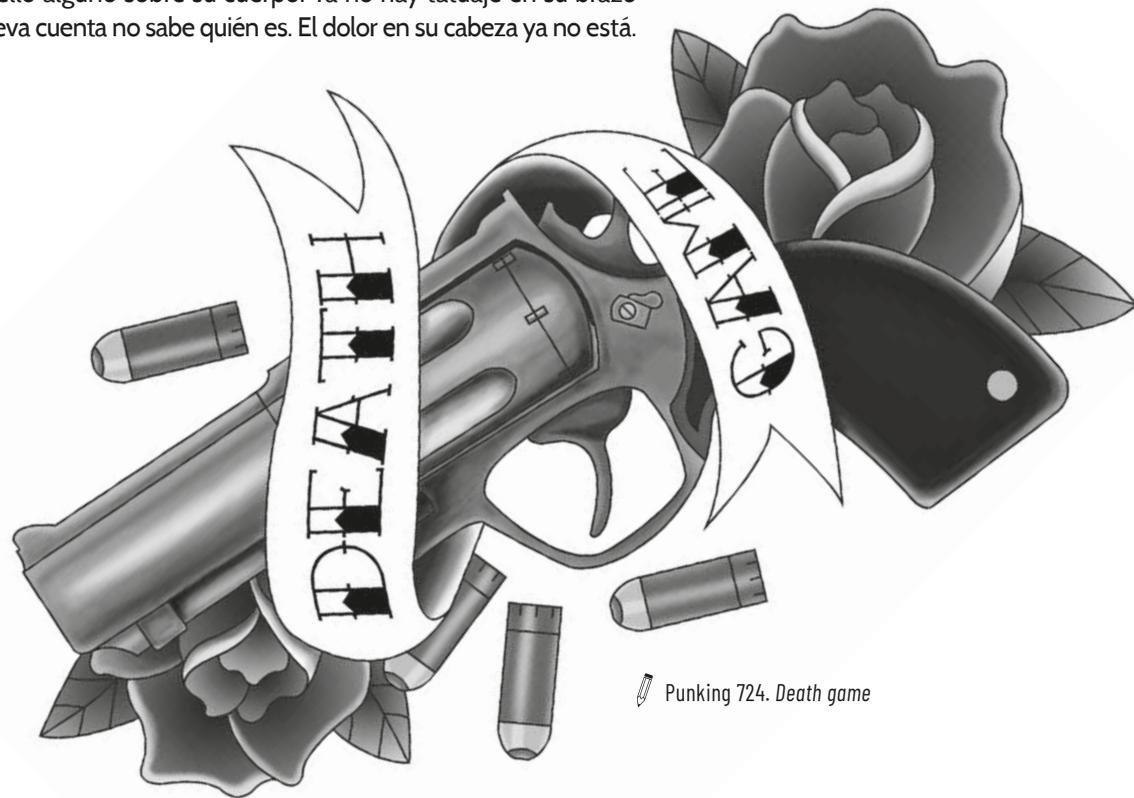
De un golpe se termina la cerveza, con la palma extendida indica que va a seguir con el reto. La pistola está sobre la mesa. No lo intenta, pero sin notarlo imita los gestos del hombre de enfrente. Un temblor febril le recorre el cuerpo. La mano avanza y toma el arma. Con torpeza abre el tambor y retira la bala color dorado, la levanta. Todo el mundo es testigo del pequeño y cilíndrico árbitro del partido, todos menos él porque el sudor en los ojos no le permite ver más que un brillo amarillo. Coloca de nuevo la bala en el mismo lugar, cierra el tambor y con un movimiento aún más torpe que los anteriores lo gira sobre su propio eje. El cañón se pega a su sien. Sin éxito busca en su memoria alguna plegaria que pueda recitar. Aprieta los dientes, siente el galopar de la sangre en sus encías. El palpitante de su cabeza pega con el frío cañón del revólver.

Click.

Un blanco cubre el mundo, el rugido de un león lo envuelve hasta dejarlo sordo. Ni siquiera alcanza a sentir la tibieza de su sangre salpicando todo. Duerme sin darse cuenta.

Despierta agitado con la sensación de haber sido rescatado de ahogarse en mar abierto. Se halla en un cuarto blanco, vacío, que se extiende hasta el infinito. No hay horizonte, no hay paredes y no sabe si está acostado sobre el suelo o si flota en la nada. Se incorpora y se nota desnudo e immaculado, sin cabello alguno sobre su cuerpo. Ya no hay tatuaje en su brazo derecho. De nueva cuenta no sabe quién es. El dolor en su cabeza ya no está.

Sonríe. 



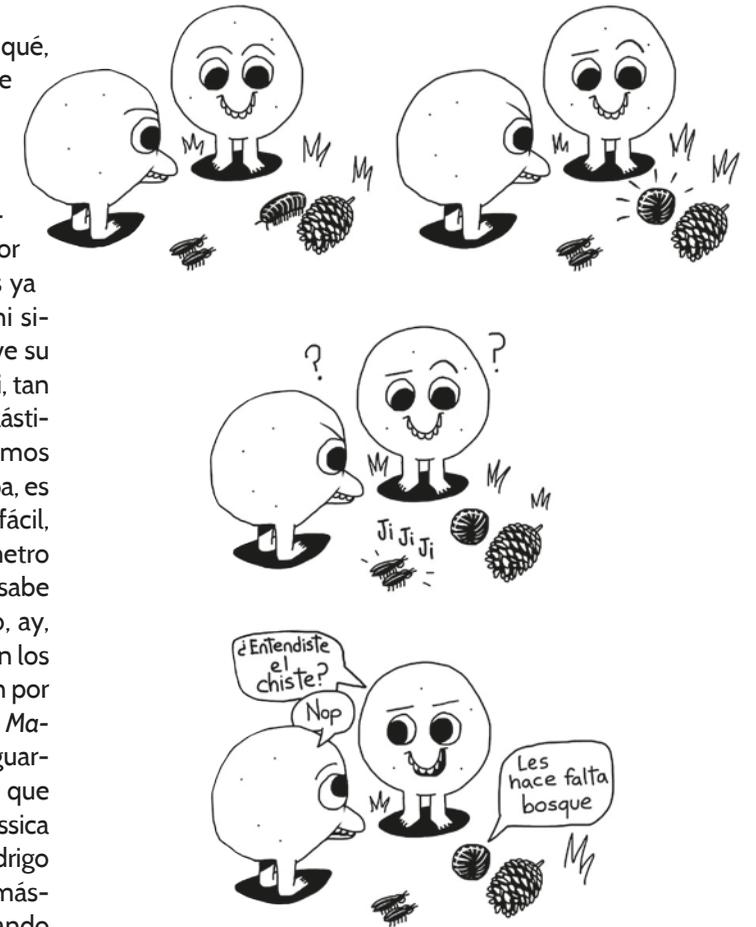
 Pinking 724. Death game



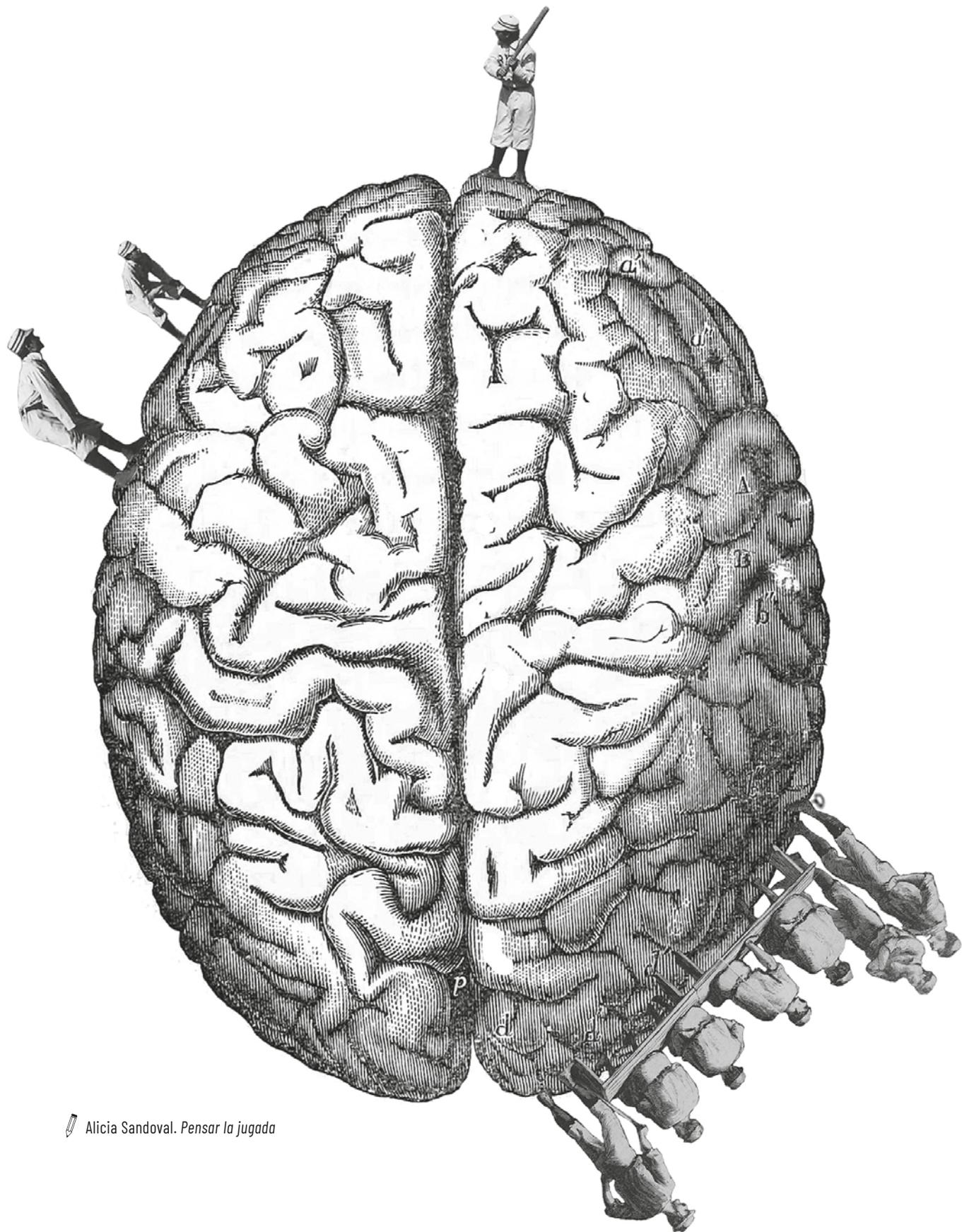
Noche de charadas

LUIS MURES

Otro martes de charadas en casa de Martha, ya qué, de alguna manera hay que distraerse, sobre todo después de la pinche junta en la que le dieron la cuenta a Rodrigo, pequeña ventaja de andar con la hija del gerente de estrategias de mercado, todo el esfuerzo para introducir una estúpida bebida energética se va al carajo, allá ellos, no es por nada pero mi campaña estaba cabrona, además ya se les olvidó que yo conseguí a Mikel's Trucks, ni siquiera tiene la menor idea del *target*, nada más ve su cara de chango, piensa que es gracioso, güey, Rafiki, tan predecible, neta Martha no da una, me da tanta lástima, lo bueno es que estoy con Jessica, nos entendemos al cien, como el fin pasado en la peda de la chamba, es que nos leemos la mente tan bien la una a la otra, fácil, el Hombre Araña, me sé de memoria cada milímetro de sus gestos, no como el pobre de Rodrigo que no sabe distinguir la *poker face* de Jessica, súper ingenuo, ay, Martha, por favor ayúdame un poquito, esos no son los pasos de *Vaselina*, sólo hay que verlo, babea cañón por Jessica, qué pena que siempre ande en las nubes, sí, *Matrix*, no se nos escapa una, el truco está en saber guardar la apariencia, poner buena cara, qué más da, que se quede con la cuenta, al final sólo es en lo que Jessica agarra valor, ya quiero ver la cara del tarado de Rodrigo cuando estemos las dos sin necesidad de ninguna máscara, no imagino el infarto que le dará al papá cuando sepa que le gustan las mujeres. 



 Escalera. Les hace falta bosque



 Alicia Sandoval. *Pensar la jugada*



CARRUSEL

CUENTAGOTAS

TRAGAMONEDAS

HEREDADES

LA HERENCIA DE MIGUEL LEÓN-PORTILLA

ENTRE VOCES

LOS JUGUETES DEL BARRIO

BAJO CUBIERTA

EL QUINCUNCE DESPLEGADO

SI NO HAY POESÍA, QUE HAYA MADRAZOS





Tragamonedas

ALICIA SANDOVAL

Hoy el casino está lleno —mi mamá diría “lleno de gente sola”—. Me siento enfrente del último tragamonedas disponible, le meto mi tarjeta desgastada, conecto los audifonos al iPod, elijo la reproducción *shuffle* y comienzo a jugar, a quedarme vacía por unas horas.

El mismo azar que no me deja ganar los \$4,578,988.00, monto acumulado del tragamonedas, va escogiendo la música de fondo. En este momento le escucho cantar a Tennis “*my better self still knows that meaning comes and goes*” y me la creo, me creo que aún hay un mejor yo que sabe algo, algo que se gana y que se pierde, que viene y que va.

Mi tarjeta ya no tiene crédito. Pero la canción sigue, por eso me quedo ahí, mirando en la pantalla del tragamonedas el reflejo de mi rostro, ese único juego que me regala. 📌



📌 José Ramón Santos. *Juegos*

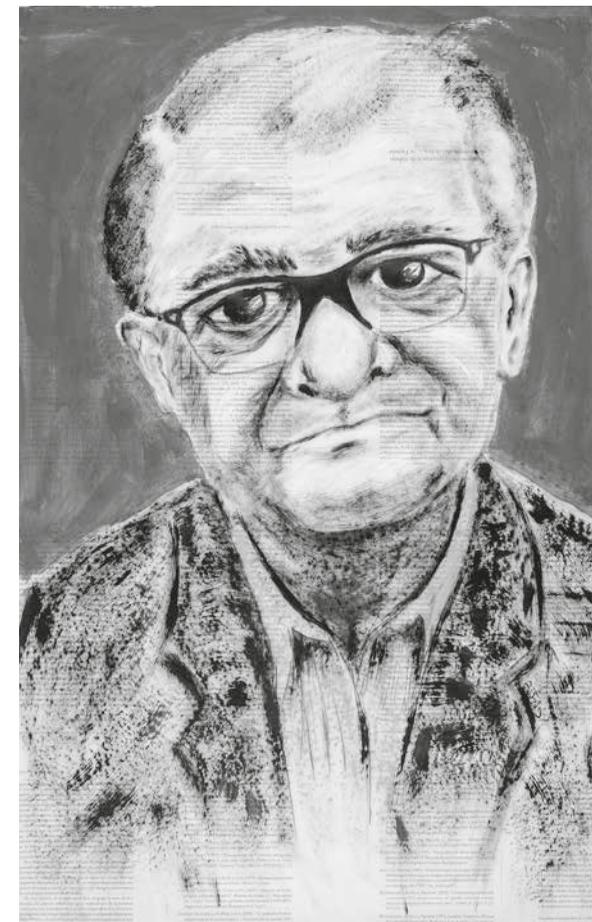
La herencia de Miguel León-Portilla

ALMA ROSA MARTÍNEZ GONZÁLEZ

Murió Miguel León-Portilla (1926-2019), figura emblemática del país. La importancia de su trabajo radica en haber logrado que tanto los académicos como el gran público consideraran los estudios indígenas con un interés antes desconocido para la historiografía mexicana. El doctor León-Portilla se concentró en el vasto universo náhuatl, pero no dejó de expresar interés por el resto de las poblaciones indígenas. Además, impulsó y dio respaldo a varias generaciones de estudiosos para mantener “la antorcha encendida”, como solía decir, refiriéndose a la transmisión del conocimiento y, habría que añadir, al entusiasmo para generarlo.

La obra de Miguel León-Portilla se desarrolló dentro de tres materias principales: la filosofía, la historia y la lingüística. Si se piensa con detenimiento, eran instrumentos para llegar a un mismo objetivo: conocer a profundidad el pensamiento indígena náhuatl, aprehenderlo. Decía al respecto: “Cada lengua es como una atalaya. A partir de ella se contempla el mundo. Para conocer la mente humana el mejor camino es estudiar lenguas”. Ésa fue una de sus grandes metas, subir a una torre para comprender la vida e impulsar la construcción de más torres. Por ello, no debe sorprender que la poesía, amalgama del espíritu y el pensamiento humanos, haya sido parte sustancial de su obra e intereses. Y es que fue justo en esta expresión estética en la que don Miguel pudo observar las primeras manifestaciones filosóficas de los pueblos nahuas, que dudaban y se preguntaban “sobre el origen, ser y destino del universo y del hombre”, y pensaban que la verdad se podía encontrar a través del arte y sus metáforas.

Por otra parte, es notable que las personas que lo conocieron resalten, invariablemente, a la par de sus numerosas obras y aportaciones académicas, las cualidades humanas que lo caracterizaban. Se le atribuye haber sido

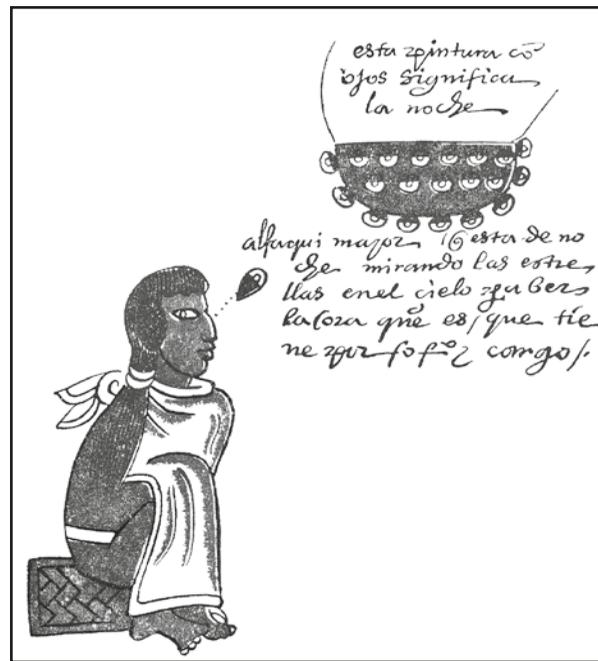


📌 Miguel León-Portilla. Ilustración de Araceli Rivera Flores, seleccionada del Concurso Autores UNAM 2013, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial UNAM



accesible, afable y con buen sentido del humor, una persona sencilla y de gran generosidad, además de un apasionado del estudio. Esto, entre otras virtudes, lo hizo un profesor eminente y muy querido. Palabras al respecto hay muchas, por ejemplo, las del investigador Patrick Johansson: “Estuve durante 40 años al lado de mi maestro quien, además de contribuir a mi formación como historiador, definió el rumbo de mi existencia”. O las del arqueólogo Eduardo Matos Moctezuma, quien lo observaba como un “investigador profundo, escritor prolífico, maestro excepcional, buen amigo y excelente persona”.

De esta manera, es posible decir que Miguel León-Portilla fue ante todo un maestro. Acaso sus años de estudio en la Compañía de Jesús ayudaron a su desenvoltura en la enseñanza; él mismo reconocía que con los jesuitas aprendió “lo que es la puntualidad, la formalidad y el estudio”, pero sin duda don Miguel también diría que sus más grandes deudas descansaban en lo que sus mentores Manuel Gamio y Ángel María Garibay le transmitieron y enseñaron. Del primero aprendería su amor



Tlamatini observando las estrellas. Imagen del Códice Mendoza. Fuente: *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*, Miguel León-Portilla, IIH - UNAM, Ciudad de México, 2017

por el pasado y el presente indígena, tan importante uno como el otro; del segundo, su papel como nahuatlato; de ambos, la generosidad intelectual y humana, la disciplina y el trabajo duro.

Así pues, además de este conjunto de virtudes y de haber tenido el privilegio de ser discípulo de grandes expertos de la historiografía, la antropología y la arqueología mexicanas, León-Portilla poseía un privilegio mayor: una irrevocable vocación por la enseñanza. Esta última, hazaña nada sencilla cuando se hace bien, la llevaba a cabo de diferentes maneras. Primero, a través de conversaciones, clases, videos y conferencias en salones y auditorios que siempre se llenaban; después, de forma escrita, con sus libros, capítulos y artículos que han sido apreciados como verdaderas aportaciones al conocimiento mesoamericano; asimismo, como editor e impulsor del trabajo de colegas y amigos, a quienes animaba al estudio histórico y lingüístico, y a la publicación de sus trabajos.

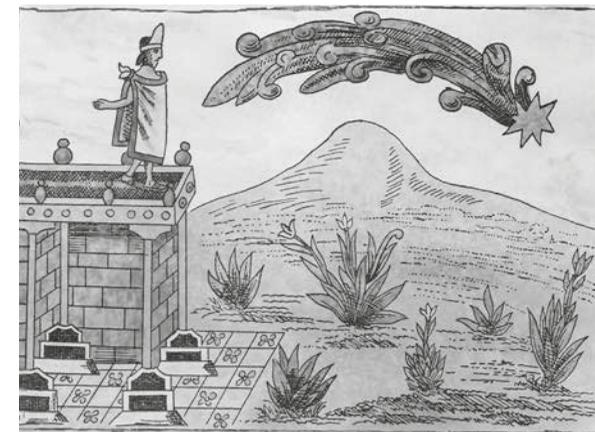
Además de todo lo anterior, el doctor León-Portilla ayudó a la conformación de instituciones con grandes objetivos, como la Casa de los Escritores en Lenguas Indígenas. Sus acciones de tantas décadas condujeron a que el conocimiento se mantuviera en movimiento constante, para llegar así a públicos nacionales y extranjeros. El conjunto de sus actividades se ha convertido en ejemplo e inspiración para dar un lugar universal a los estudios del mundo indígena, largamente menospreciados y desatendidos. Así, el incansable don Miguel fue capaz de transmitir sus ideas a toda clase de públicos a través de distintos medios, de manera didáctica y eficaz a lo largo de los años.

Sin duda, es justo que se le haya conocido como un *tlamatini*, como se denominaba a aquellos sabios nahuas reconocidos por su pueblo debido a su profunda capacidad retórica y sabiduría. Tampoco sería extraño llamarle *tlapixquitzi*, como aquellos “conservadores” y propagadores de la sabiduría nahua, por la atención que dedicó a generar y hacer accesible el conocimiento al mayor número posible de personas.

El trabajo de Miguel León-Portilla no estuvo exento de críticas, como sucede con frecuencia con los autores que ejecutan una obra de gran alcance. Algunos autores le objetaron que no puede existir una filosofía náhuatl.

También es conocida la polémica de 1992, en el marco del quinto centenario del descubrimiento de América, entre León-Portilla y Edmundo O’Gorman, quien negó la denominación “encuentro de dos mundos” propuesta por el primero. Otros detractores lo han acusado de formar parte de una doctrina nacionalista romantizada. Lo cierto es que el autor de *Visión de los vencidos* en todo momento buscó entender aquello largamente menospreciado por la cultura hegemónica y luchó siempre por conceder al conocimiento del mundo indígena el lugar que merece en la historia universal.

Las generaciones que vengan ya están en deuda con el legado de León-Portilla, con sus estudios y con su obra, que sigue vigente, pues nunca lo abandonó el entusiasmo por escribir. Hasta sus últimos días fue un ejemplo de dedicación y disciplina para sus alumnos y sus colegas historiadores universitarios, quienes verán como propio su legado y lo transformarán en nuevos retos y paradigmas. No será, sin embargo, una herencia que pertenezca exclusivamente a especialistas, sino un llamado general para entender y apreciar la diversidad de culturas que nos rodea, para escuchar y aprender los idiomas originarios, mundos de enorme riqueza que por siglos han permanecido marginados. La obra de don Miguel León-Portilla nos ha emplazado a conocer y estudiar el universo indígena, desentrañarlo y hacerlo perdurar en beneficio de nuestra identidad, de la comprensión de nosotros mismos. P



Primer presagio funesto. Motecuhzoma mira el paso de un cometa. Imagen del Códice Durán o *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra Firme*



Miguel León-Portilla, Ángel María Garibay, Biblioteca del Estudiante Universitario, 81, UNAM, Ciudad de México, 1963



Los juguetes del barrio

TEXTO Y FOTOGRAFÍAS DE AXEL ALONSO GARCÍA

Por más de 50 años, Roberto Shimizu ha reunido una enorme colección de muñecas, carritos, historietas y otras chucherías que presenta al público en el Museo del Juguete Antiguo de México (MUJAM). "Para mí, es como un patrimonio y recordatorio de un momento de la cultura mexicana en que se produjeron juguetes localmente", explica el director y fundador mientras cuenta que todo comenzó con sus libretas de primaria y con los juguetes que sus padres vendían en la dulcería Avenida. Su familia y él concibieron este museo como un tributo a la cultura mexicana en un barrio como la colonia Doctores de la Ciudad de México. Su hijo, Roberto Shimizu Kinoshita, nos habla acerca de su experiencia como director creativo del MUJAM.

¿Cómo fue crecer en el hogar de un coleccionista de juguetes?

—Fue una infancia bastante curiosa: pasamos muchos fines de semana y vacaciones en busca de nuevas piezas y tesoros en La Lagunilla, el bazar del Ángel, el mercado de la Portales y diversos bazares de cosas viejas. Luego entendimos que las travesías eran para aumentar la colección del museo, que ya tiene cerca de seis millones de piezas. Eso sí: siempre se tuvo que hacer una clara distinción entre nuestros juguetes y los de mi papá, para evitar confusiones. Hemos conocido investigadores que nos han hecho ver la valía de estas piezas y su papel en el siglo XX mexicano.

¿Crees que la tecnología influya en el abandono del juguete tradicional?

—La cultura del juguete se ha ido perdiendo con el uso de los dispositivos digitales. Esto tiene mucho que ver con los padres de familia que prefieren distraer a sus hijos con un aparato en lugar de platicar y jugar con ellos.

Los juguetes que coleccionamos fueron hechos en México, dicen algo de nuestro país y fomentan la imaginación de los niños. En el museo decidimos quedarnos sólo con los juguetes de una parte de la historia de México e invitar a nuevos coleccionistas mexicanos para crear exposiciones como las que hemos tenido de Lego o Hello Kitty.

¿Cómo percibes el papel de los padres en relación con los juguetes de sus hijos?

—Nunca hay que dejar de jugar. El juguete, un objeto maravilloso, no importa sin el juego, y muchas veces los que enseñan a jugar son los padres. Si a un niño le das un trompo pero no le enseñas a lanzarlo, hacerlo bailar y hacer trucos con él, le va a aburrir y lo va a dejar botado. Hay padres que se deshacen de los juguetes cuando sus hijos ya no los usan; ellos son nuestros grandes aliados porque nos permiten conseguir muchas piezas. También tenemos muchos contactos que nos donan juguetes. Esperamos que alguna vez un visitante se reencontre con un juguete que le tiraron.



¿Qué genera esta colección en los visitantes del museo?

—Tan sólo en este edificio hay más de 60 000 juguetes que fueron el tesoro máximo de miles de niños. Esto genera una atmósfera muy especial. Cuando reconoces un juguete, te trae recuerdos: experiencias, sabores, sonidos y olores. Hemos visto cómo la gente que viene al museo se traslada a los escenarios de su infancia.

¿Pensaron en algún público específico al abrir esta colección?

—A este museo puede venir desde un niño de dos años hasta una abuelita de 90, todos se la pasan de maravilla. Así como de pequeños cada quien se divertía a su manera, en el MUJAM cada quien ve lo suyo.

Somos un museo abierto a todos los sectores de la sociedad, a gente de diversas edades, religiones, preferencias sexuales. Artistas que expresan abiertamente su

identidad sexual, como Arty & Chikle, han colaborado con nosotros haciendo murales. El museo puede adaptarse para hacer recorridos de acuerdo con los requerimientos particulares del público: hemos hecho recorridos táctiles para personas con debilidad visual; fue a partir de la necesidad de estos visitantes de entrar con perros guía que comenzamos a ser un espacio *pet friendly*. En otras ocasiones hemos recibido a agrupaciones que trabajan con personas con padecimientos como el Alzheimer o que han sido víctimas de violencia. Es conmovedor darnos cuenta de que venir y rodearse de juguetes puede ayudarles a reconectarse con sentimientos y recuerdos bonitos.

Otras comunidades con las que nos mantenemos en contacto son las universidades, hemos colaborado con la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, la Facultad de Arquitectura del Tec de Monterrey y la de la Universidad Iberoamericana. Nos motiva mucho la amplia gama de personas que nos visitan.



¿Cómo surge la idea de pintar el interior del museo y hacer de los murales algo característico del espacio?

—Cuando regresé de estudiar en Japón empecé a ayudar a mi papá, que acababa de abrir la primera sala del museo. Vi que había mucho espacio sin aprovechar, así que empezamos con el Salón de la Lucha Libre Mexicana. Después decoramos el resto de las salas. Ahora cada exposición temporal tiene sus propios murales temáticos, los vemos como tatuajes que el museo va adquiriendo con cada muestra que armamos. Los muros cuentan la historia del museo.

¿Cómo derivó esto en el proyecto Street Art MUJAM?

—Antes teníamos el Foro Cultural MUJAM, unas bodegas que adaptamos para hacer actividades. Empezamos invitando a bandas para que dieran conciertos y a colecti-



vos para que pintaran, ofrecieran talleres o presentaran obras de teatro. El Foro se volvió un semillero de artistas emergentes; a través de él pudimos trabajar con Saner, David Ellis, Jeremy Fish y otros grandes exponentes del *street art*. Ese espacio tuvo que cerrar, pero nosotros seguimos recibiendo portafolios. Todavía hoy, cada semana llegan cerca de 20 propuestas, tanto de gente experimentada como de chavos que quieren pintar en el museo o en otros espacios que conseguimos. Hemos recibido artistas de México y de todo el mundo, siempre hay alguien pintando y el público se puede encontrar a los artistas durante los recorridos en el museo.

¿Por qué decidieron crear una nueva rama del museo para los proyectos de arte urbano emergente?

—Creemos que ahora, más que nunca, en México hay muchos jóvenes muralistas y artistas urbanos increíbles



y talentosos; en los últimos años se volvió a abrir un gran camino para ellos. Nos parece importante que esta tradición se siga desarrollando en la cuna del muralismo, un movimiento artístico mexicano que trascendió a nivel global, en parte gracias a su intención de acercar el arte a la gente a través del espacio público.

¿Cómo han llevado esta iniciativa a las calles?

—Todo lo que hemos hecho nos ha servido para echar a andar el proyecto *Distrito de Arte Doctores* en la Doctores, la Obrera, la Algarín, la Buenos Aires, la Condesa y la Roma, y recientemente en la Tabacalera, donde hemos pintado más de 300 murales. A partir de *Distrito* decidimos hacer un encuentro anual llamado *Barrio Vivo* para traer a los artistas que han trabajado con nosotros y a nuevos talentos para pintar en las calles. Este año pintamos 100 murales en diez días, invitamos a 90 artistas de

todo el mundo; conseguirles material y pared a todos fue un gran reto. Tenemos una convocatoria abierta, así que cualquier interesado puede mandar su portafolio a nuestro correo electrónico.

¿Cómo ha sido la respuesta de los vecinos de las colonias donde han pintado?

—Al principio fue difícil convencerlos; ahora tenemos el respeto del barrio, pero tomó años de trabajo. Las primeras veces que fuimos con la gente a pedir paredes hubo quienes nos corrieron, los primeros permisos fueron difíciles de obtener. Con el tiempo, entendimos cómo acercarnos a la gente y que hay menos rechazo si hablamos de “murales” en lugar de “grafitis”. Ha sido una experiencia gratificante ganarnos la confianza del barrio gracias a la calidad de lo que hemos pintado. La gente va a la primaria República de Suiza, a la barbacoa, al billar o al

mercado Hidalgo, empieza a ver los murales y a darse cuenta de que el Museo del Juguete desbordó sus muros hacia el resto de la zona.

¿Cómo pasaron de ser una colección privada a un museo que interactúa con su comunidad y otros sectores de la población?

—Lo bonito de esta dinámica en el museo es que las cosas de mi papá y su generación se complementan, a través de todo lo que ha coleccionado, con las expresiones de nuestra generación. Eso es lo que nos distingue de otros museos. Al final, tanto la colección como los proyectos de arte urbano buscan exaltar la cultura urbana y popular mexicana. Los juguetes nos transportan a la infancia sin importar la edad, el género, la clase social, la religión o el origen; todos se vuelven niños al reencontrarse con un juguete o con un personaje antiguo. Al museo han venido tanto galeristas, artistas y académicos como chavitos de las primarias cercanas. No es un museo frío ni solemne como aquellos donde el guardia siempre regaña a los visitantes, nosotros preferimos que sientan como si fueran a la casa de la abuelita. Además somos un museo que se siente orgulloso del barrio que lo acoge. ¿Quieres venir al Museo del Juguete? Te tienes que meter a la Doctores. 📍





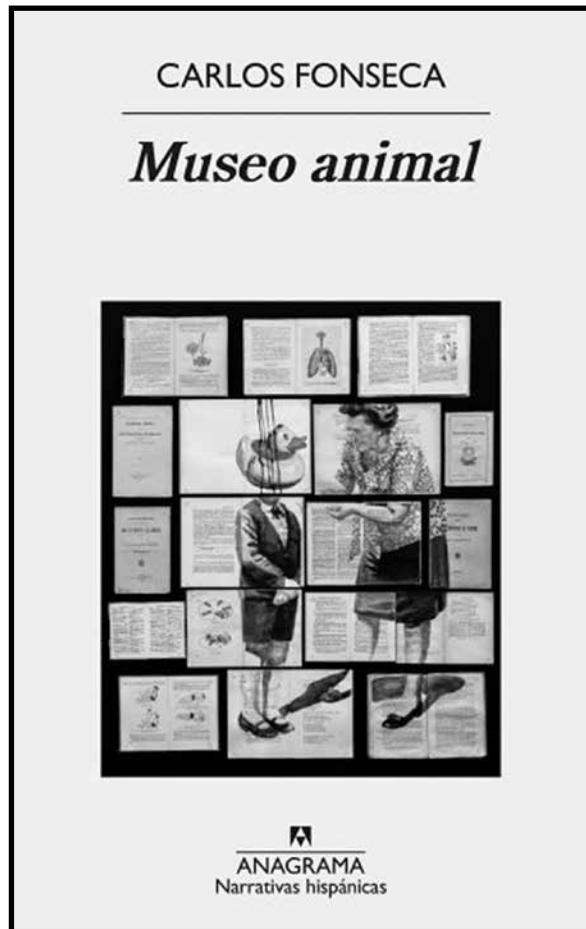
El quincunce desplegado

ALBERT WEBER

Museo animal es la segunda novela del escritor puertorriqueño-costarricense Carlos Fonseca. Después de *Coronel Lágrimas*, su exitoso y muy bien recibido debut, esta joven promesa de la literatura latinoamericana demuestra que su estilo es multifacético y cambiante.

El argumento es original y cautivador. Sobrevuela eventos distanciados, ubicados en distintos países en un transcurso de 37 años (1977-2014). Apenas iniciado el nuevo milenio, un biólogo enclaustrado en su trabajo en el Museo de Historia Natural es convocado a participar en una exposición poco ortodoxa, liderada por una reconocida y enigmática diseñadora de moda. Pasan siete años, y tras la muerte de ésta y un largo proceso que no lleva a ninguna parte, el protagonista se enclaustra a leer obsesivamente los archivos de vida de su antigua colaboradora. Así descifra poco a poco el pasado de esta misteriosa mujer y su familia, reflexionando a través de un denso aparato conceptual aspectos esenciales de la vida humana como la identidad y las máscaras que construimos alrededor de ella, así como los límites del arte y sus posibilidades políticas.

El punto gravitacional de la trama atraerá el esfuerzo y la intencionalidad de cada personaje hacia un fin común: desentrañar el objetivo último de Viviana Luxembourg y cómo logró, con tan sólo la publicación de unas cuantas notas periodísticas falsas, desestabilizar corporaciones transnacionales y tener impacto en las opiniones políticas populares en momentos críticos. En sus pasajes más importantes, *Museo animal* es ferozmente anticapitalista y hermosamente destructiva. Estos rasgos pueden relacionarse con las *fake news* y el papel que actualmente juegan en el panorama de



Carlos Fonseca.
Museo animal.
Anagrama.
México, 2017, 432 pp.

los medios y sus repercusiones políticas; también hace pensar en la aplicación contemporánea de los estudios de teoría de redes y cómo su implementación tendenciosa ha llegado a demostrar, de manera siniestra, la posibilidad de impactar los resultados de una elección o un referéndum.

Una novela total latinoamericana, una más, pero notablemente diferente. Tal vez sea un capricho generacional, pero me parece imposible leer a Fonseca y no pensar de inmediato en Roberto Bolaño. La intención de generar esa compleja obra totalizadora, de ser un creador de mundos, está ahí. También la polifonía y la construcción caleidoscópica de personajes cuyos usuales miedos y cotidianas manías crean el epicentro de la complejidad de la obra. *Museo animal* puede leerse de varias formas y, así como *2666*, puede entenderse también como cinco novelas independientes pero interconectadas.

En lugar de mostrar personajes únicos y extravagantes, flameantes de decadencia y de sensibilidades melancólicas y marginales, el proyecto de Fonseca se va por otro lado. En las páginas de *Museo animal* vemos personificaciones sencillas, perfiles sobreeducados envueltos en una cotidianidad desagradable, pero cómoda. Refleja en un inicio el sopor de esa cachetada cotidiana, aburrida y diaria, el tedio de vivir la academia como único refugio de la vida misma, con un conocimiento empolvado en anaqueles museográficos y en antologías universitarias que nadie lee. La aventura se muestra vital, dinámica cual cuento griego, épico en el sentido de que toda esta acumulación de saberes, ahora inútiles y ociosos, es abandonada por la gran aventura que tal vez resuelva todo, el gran viaje que cambia y circunda la existencia hacia una nueva faceta.

El quincunce como concepto esencial en la construcción de la trama quita cierta sobriedad nefasta de la cual la literatura contemporánea suele abusar, dando un aire, apenas sutil, de misticismo y confabulación. Cuando todas las historias hayan mostrado lo que tenían que mostrar, queda ese agradable y dulce sentimiento de que tanto la naturaleza como la cultura pueden ser manifestaciones

de una misma dimensión arquetípica, una esquina de la realidad que solemos dejar empolvada y sin cuidado al embargarnos en la rutinaria cotidianidad del raciocinio.

En el sentido más simple del ejercicio narrativo, podría decirse que *Museo animal* muestra la potencia contenida en un solo suceso y, por ende, los múltiples efectos a corto y largo plazo en que el acontecimiento se ramifica.

La obra de Fonseca consta de una complejidad tan sofisticada como local que nos permite ver cómo pensamos a Latinoamérica desde dentro y desde ahora, dejando de lado tanto el romanticismo mágico de otras generaciones, como el exotismo conciliador que nos venden desde el extranjero. Acá encontramos una historia sólida y directa que nos hace reflexionar sobre la manera en que se entretienen el arte, la política y la vida misma en el torbellino de incongruencias que representa el siglo XXI. 



Si no hay poesía, que haya madrazos

OLMO BALAM

La caza del coyote en pos del correccaminos de caricatura, meteoritos pensantes que caen hacia nuestra atmósfera, títulos que ya son parte del poema —a veces como alocuciones breves o como versículos—. Consignas para este episodio en la historia de la poesía que es el Antropoceno. Cosas que no son poemas, las nombra Ángel Ortuño. ¿Será sólo por el talante cómico y antiolemne de este casi centenar de artefactos (pues Ortuño no se está haciendo el chistoso ni usa la risa para someter como otros guasones) que su autor deba ampararse bajo la rúbrica de la no-poesía?

Como para qué, si hay instantes de belleza, de introspección, elementos decorativos, fábulas y hasta algunas lecciones por aprender. Basten para ejemplificar algunos de los títulos de los no-poemas, semejantes a los remates de un chiste sólo que puestos a la cabeza: “La decisión consciente de tratar a alguien más como un objeto inanimado”, “¿Cómo que se murió, si me debía!”, “Rusas desesperadas buscan mexicanos”, “Sí, amiguita, amiguito: publicar te convierte en poeta”, “¿Podemos, señor Ángel, esperar su pago en el transcurso del día de mañana?”.

Si a algo tienen que acercarse estos poemas es a una lírica de la poesía como espacio lúdico. Quizá porque a lo largo de *Gas lacrimógeno* se olisquea y se pone en cueros a la poesía: “¿Me va a decir ahora —dijo mi acusadora—/ que se cree el cuento aquel de que el autor/ y el yo lírico son como los átomos/ antes de la era atómica?” (“El mágico mundo del color”). O también: “Una langosta sabrosa/ como un sol./ Un payaso triste/ como un sol./ Un sol arriba de los dos sin nada/ a qué parecerse” (“Una democracia radiante como un sol”).

Hay enseñanzas sobre esa entidad decepcionante que es la poesía, su institución y su majestad, contra su afán por remover entrañas y provocar llores y loas; todo ello puesto en ridículo sólo para darle brillo a una de sus mejores armas: la revelación al unir lo que estaba separado.

Este procedimiento va de la mano de una cornucopia de elementos, por así llamar a sus temas, propios de nuestra era digital, posmoderna, pospoética, de amor líquido, de hipermediaciones o cual-



Ángel Ortuño.
*Gas lacrimógeno y otras cosas
que no son poemas.*
Universidad de Guanajuato.
México, 2018, 96 pp.

quier otro término desechable para hablar del presente. Como fue- re, Ortuño hace surgir una plétora de objetos para las naturalezas muertas de esta época: *glitches*, licenciaturas en escritura creativa, el merodeo por el apocalipsis, viajes y sucesos con extraterrestres, *chicks with dicks*, las mascotas de las cajas de cereal, perros muertos cubiertos de cal, ciudades que tienen el privilegio de ser arrasadas por Godzilla, las pésimas traducciones de los títulos de las películas al español, el “se ha producido un error” de tantas aplicaciones atragantadas, teorías de la conspiración y de reptilianos, cámaras infrarrojas y drones, las entregas a domicilio con urgencia *prime*. En vez de una invitación a la poesía, una invitación para repartir *likes* en Facebook con sus advertencias de imágenes que podrían contener “una persona de pie o sentada, vestida con ropa interior” (“Personas que quizá conozcas”).

Ese inventario de nuestro tiempo es, a pesar de todo, el síntoma de una confianza escéptica hacia los poderes del lenguaje: “Con las palabras puedes decir que faltan/ 15 kilómetros/ para llegar a un sitio./ También puedes gritar ojalá/ que te mueras/ despacito./ O escribir/ me hackearon/ ja ja ja ja./ Yo quiero que tú vivas para siempre” (“Triunfe en la vida”). O por poner otro ejemplo: “Yo me alegre, gordito,/ que no seas/ lo que pienso./ Namasté.” (“Me invitaron a decir que me gusta un estudio de yoga”).

Pero siempre esa confianza hace contrapeso al misticismo que quiere que las palabras impresas sobre el blanco de la página tengan algo de eclesiástico:

La palabra
misterio
proviene de un verbo griego que significa
cerrar
la boca.

(“Poesía mística”)

El hilo conductor es una burla constante a la poesía, a sus usuarios (nunca mejor dicho como ahora, en este tiempo de sesiones abiertas y cerradas), a sus lectores y a quienes tienen fe en ella, como se le tiene a la lógica de la economía capitalista o a la Iglesia: “Este poema/ está lleno de referencias sutiles que sólo son/ obvias/ para la gente maleducada que cree/ estarse luciendo/ al cantarlas como si fueran cartas de lotería” (“Tenga mucho cuidado”). Una burla también a aquellos que no le han quitado el polvo a esa vieja efigie: “La/ belleza/ de/ la/ poesía/ muestra/ cansancio, líneas/ de expresión, arruguitas/ en su sonrisa de *cougar*” (“Pésimos generales dirigiendo

a soldados novatos con tácticas del siglo XIX frente a armamento del siglo XXI”).

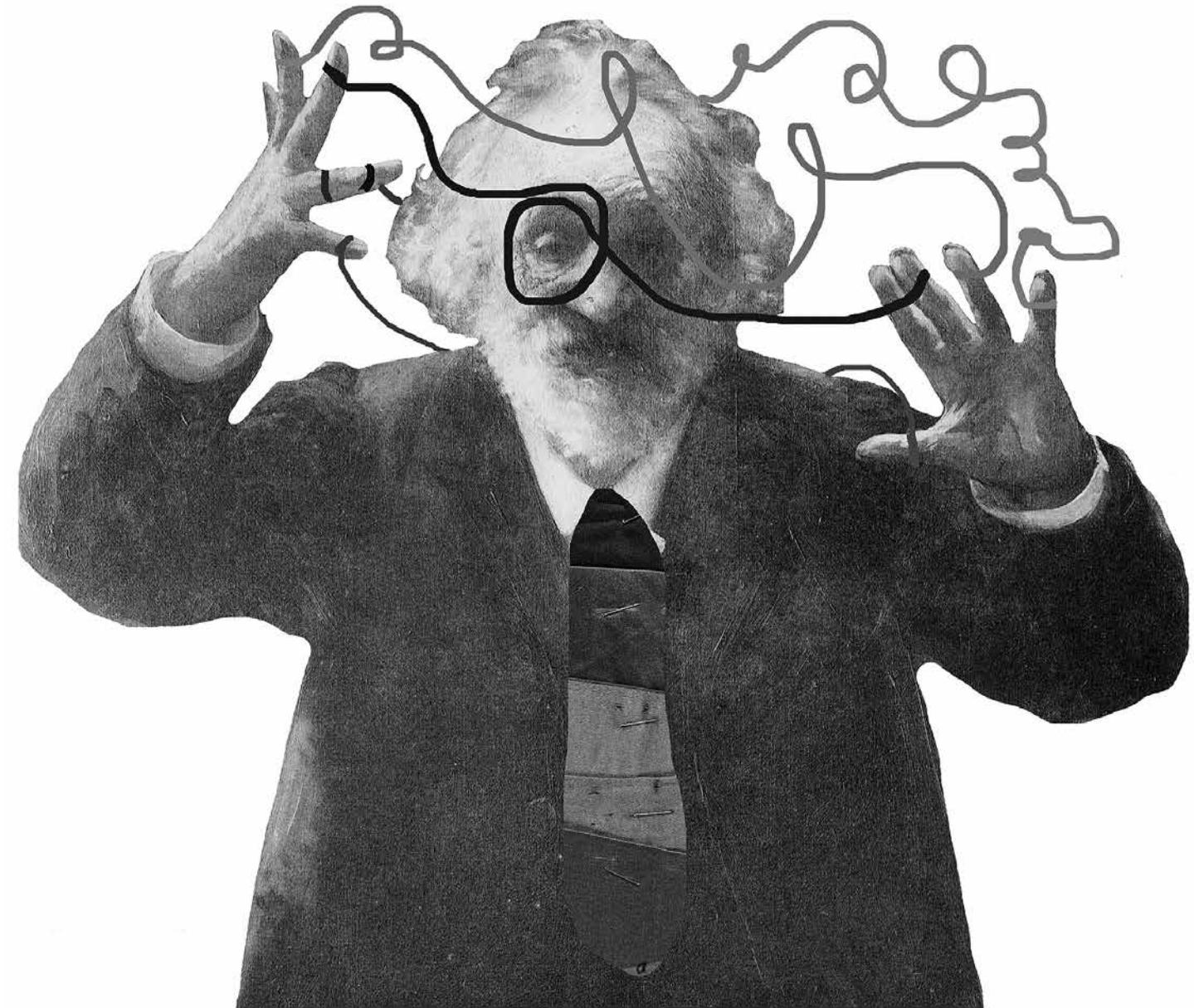
Aunque la burla apunte a la poesía como una musa demacrada, el tiro por la culata se lo llevan sus autores —pues siempre se habla de un *ellos* masculino (“El plomo sí nos agrada para referirnos al poeta, por supuesto”)—, el poeta pordiosero que confunde el círculo amarillo del sol con una mancha de orina, aquel que nadie conoce y cuyos arreglos métricos son los pensamientos de otros, ese ser que apenas si puede comprar cigarros y pagar el internet desde donde ve un mundo que, sin esa diosa de cutis exfoliado, luce pagano nuevamente.

Y sin embargo, la poesía se mueve y diosito todavía anda por ahí, aunque más relajado, sin la presión de tener que crear mundos, preocupación que le ha trasladado a sus hijos poetas. Un dios que tampoco necesita solucionar nuestras necesidades de significado ya que tenemos a Google o a la mano invisible del mercado o al ministro de turno: “Pero solo diosito hacía milagros. // Y perdió la costumbre” (“No tengo miedo”).

Gas lacrimógeno y otras cosas que no son poemas es un libro que, con todos los vacíos y horrores que circunda, nos da un mensaje positivo, una simulación de esperanza: no tengáis miedo ni de la poesía, ni de jugar con ella, ni de su abandono, ni de que no tenga nada que decirnos. Es más, no tengáis miedo de las cosas que no son poemas aunque se les parezcan.

¿Acaso la mejor respuesta a ese miedo son las risas, el nihilismo y la cobardía de no tomarse nada en serio? Como suele pasar, al final sólo quedan los instantes, asuntos recordados de manera imperfecta pero sucinta. Si eso no importa, entonces no sé qué más pueda ofrecernos este juego colorido y yermo de desolación. **P**

 Alicia Sandoval. *No se trata de encontrar el hilo negro*



No se trata de encontrar el hilo negro

¿Qué pasaría si Desdémona no fuera una mujer mexicana?

DIANA KAREN ESPINOSA FLORES

La maté por un pañuelo

Dirección: Andrea Salmerón

Teatro Juan Ruiz de Alarcón, Centro Cultural Universitario

Temporada del 9 de mayo al 30 de junio de 2019

 José Jorge Carreón

¿Qué pasaría si Desdémona no fuera una mujer mexicana? Seguramente esta historia sería completamente distinta.

La maté por un pañuelo, puesta en escena producida por Teatro UNAM, retoma el clásico de Shakespeare, *Otelo*, para trasladarlo al contexto actual de violencia de género que se vive en nuestro país. Lo anterior permite hacernos algunos cuestionamientos en torno al papel de las mujeres en la sociedad y las agresiones contra ellas.

La maté por un pañuelo narra la historia de un general (personaje interpretado magistralmente por Leonardo Zamudio) que se enamora perdidamente de Desdémona (Sofía Sylwin). Pero en esta historia de amor no existe un final feliz, ya que las intrigas y los celos pueden engeguercer y llevar a trágicos desenlaces. Bajo la extraordinaria dirección de Andrea Salmerón —que actualiza este clásico shakespeariano—, la obra desmenuza un problema social muy grave: los feminicidios en México. El espectador se confronta con la realidad que se vive diariamente hasta llegar a un estado catártico del que no se puede huir.

La dirección de *La maté por un pañuelo* tiene un gran cuidado del texto: la adaptación de Andrea Salmerón y Alfonso Cárcamo es respetuosa con el clásico de Shakespeare en cuanto a intención y contenido. Las actuaciones son excelentes y se nota un trabajo arduo de construcción de los personajes, lo cual logra que el espectador entienda sus conductas y motivaciones. El diseño de escenografía a cargo de Tania Rodríguez permite trasladarnos en el espacio-tiempo: con un solo movimiento escénico nos transporta a una oficina, a una casa o al exterior.

Este montaje se desarrolla dentro de la esfera política mexicana, en un ambiente contemporáneo donde el machismo impera y el lenguaje despectivo hacia las mujeres predomina en las charlas cotidianas. Se ve a los altos mandos del poder humillar y pisotear a sus compañeras y rebajarlas a un simple objeto decorativo en su vida. Es algo que se observa de manera habitual no sólo en la política, sino en la sociedad en general. La violencia misógina no se ha podido erradicar pese al paso del tiempo, y aunque cada

Leonardo Zamudio y Sofía Sylwin



María Sandoval y Antonio Vega

día hay más mujeres ocupando cargos en el poder, la discriminación de género es un tema todavía recurrente.

¿Por qué hablar de ello en teatro? El arte también sirve de denuncia social. Si bien pudo respetarse el original como un crimen pasional, el equipo decidió arriesgarse y mostrar una situación completamente vigente que atañe a nuestra sociedad. México es un país donde se asesina a nueve mujeres al día. De enero a agosto del 2019, según datos del Sistema Nacional de Seguridad Pública, se registraron 638 feminicidios. Estas cifras van en aumento: en 2015, durante el mismo periodo, se registraron 255.

La violencia normalizada, el acoso y el hostigamiento son parte de una cotidianidad en la que se hacen chistes machistas y nadie alza la voz, en la que se denigra y discrimina *sólo por ser mujer*, y en la que varios de los crímenes más atroces son cometidos por celos, por descubrir un *like*, un mensaje de WhatsApp, una fotografía o "un pañuelo". Y ya no nos sorprende.

¿Qué pasaría entonces si la Desdémona que presenta la obra *La maté por un pañuelo* no fuera una mujer mexicana? Probablemente no sería parte de estas estadísticas tan atroces. Podría contar libremente su verdad, podría decir lo que piensa sin temor a ser juzgada. Estaría viva.

Esta Desdémona es sólo un ejemplo de lo que viven miles de mujeres en México. El espectador podrá reconocer en esta historia una serie de situaciones que le será tristemente familiar, pero que servirá para enfrentarnos con aquello que nos molesta y nos llena de hartazgo. Seamos hombres o mujeres, es un tema que nos compete y se debe hacer algo al respecto.

La obra nos hace una invitación a alzar la voz, a no quedarnos callados ante la violencia y a no fingir que no nos damos cuenta de lo que ocurre. A no ser cómplices. ¡No queremos que las cifras sigan aumentando! ¡Debemos frenar la violencia! **P**

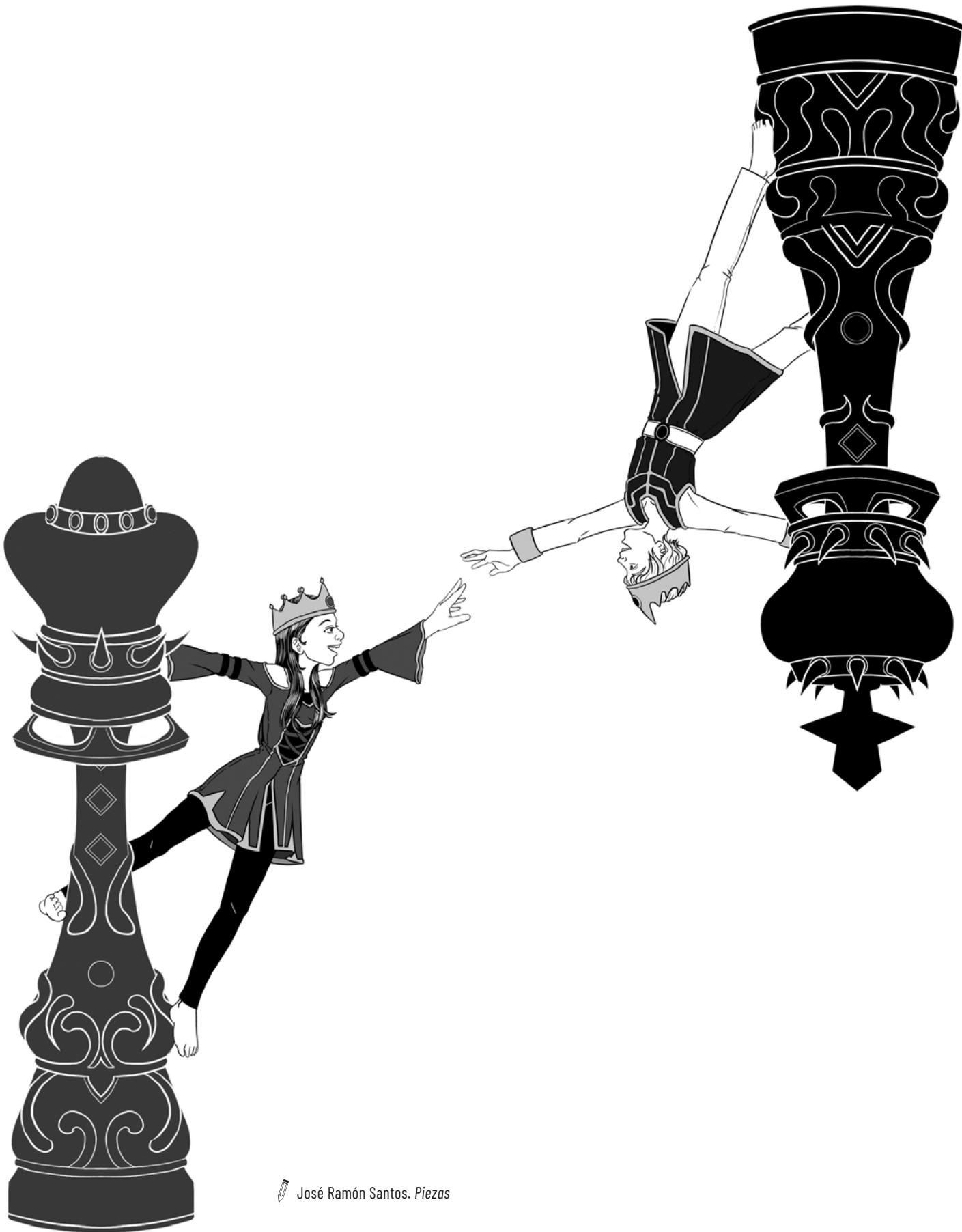


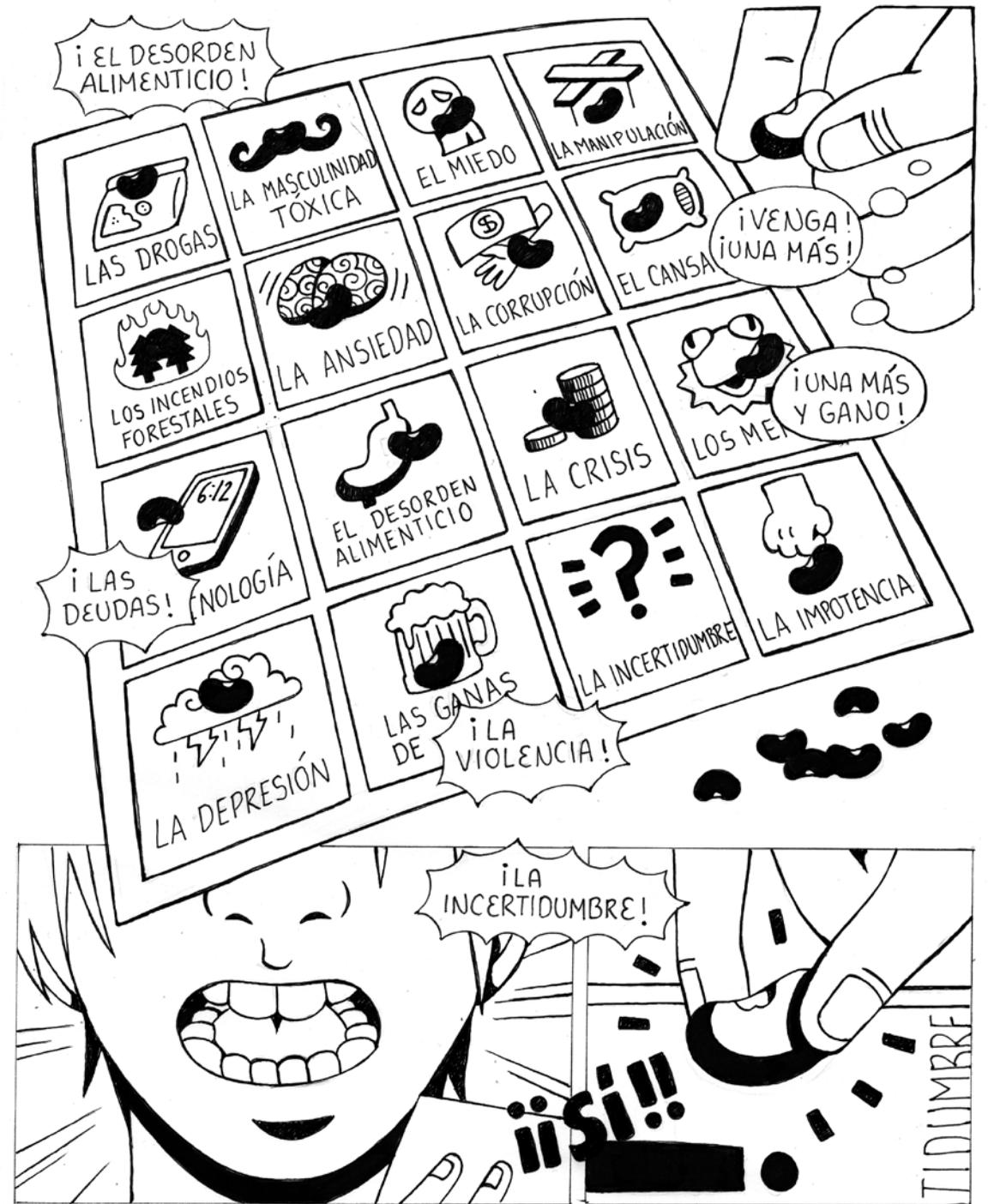
Antonio Vega y Juan Cabello

TINTA SUELTA

YA NO QUIERO JUGAR

POR ANDREA SERRATOS







LOTERÍA
PARA JÓVENES
DEL SIGLO XXI.

YA NO QUIERO
JUGAR...

FIN



Mauro García Arango (Oaxaca, 1989). Egresado de Ingeniería Civil de la Universidad La Salle Cancún. Estudiante de Lengua y Literaturas Hispánicas en el SUAYED de la FFYL UNAM. En 2012 obtuvo el segundo lugar en el concurso de cuento "La noche antes del fin del mundo". Obtuvo mención en Cuento Breve en el Concurso 49 de Punto de Partida.



Iveth Luna Flores (Apodaca, 1988). Egresada de la Facultad de Filosofía y Letras de la UANL. Fue miembro del Seminario Permanente de Literatura Francisco José Amparán. Fue becaria en el Centro de Escritores de Nuevo León. Autora de *Comunidad terapéutica* (2017, Premio Nacional de Poesía Francisco Cervantes Vidal). Es becaria del FONCA.



Mateo Peraza Villamil (Mérida, 1995). Estudiante de Biología en la UADY. Ha publicado en *Efecto Antabus*, *Marabunta* y *Tierra Adentro*. Fue becario del PECDa en Cuento (2017-2018). Es reportero en *A Barlovento Informa*.



Jimena Maralda (Ciudad de México, 1994). Estudió Lengua y Literaturas Hispánicas en la FFYL UNAM. Fue becaria en el Seminario de Edición Crítica del IIF UNAM. Ha publicado en *Marabunta* y en el blog *Pensar lo doméstico*. Actualmente es becaria de la Fundación para las Letras Mexicanas en Ensayo.



Diego Fernando Vázquez (Ciudad de México, 1993). Egresado de Lengua y Literaturas Hispánicas por la FES Acatlán de la UNAM. Organizador del ENELLI y colaborador en *Revista Morbífica*. Ha publicado en *La Barraca*. Actualmente genera contenido digital en Larousse LATAM.

XVI Concurso de Crítica Teatral Criticón / Teatro UNAM



Román Villalobos (Lagos de Moreno, 1991). Ha publicado varios títulos de poesía, entre los que destacan *Pequeña ciudad eléctrica* (2016), *john lurie: outside forever* (2018) y *Sutra del vagón* (2019).



Gabriel Reyes (León, 1996). Egresado de la licenciatura en Letras Españolas de la UGTO. Ha publicado en *Ruleta Rusa*, *Gallo Galante*, *Revista Gólf*, *Página Salmón* y *Los demonios y los días*, donde actualmente es corrector.



Diana Karen Espinosa Flores (Ciudad de México, 1995). Cursó la licenciatura en Comunicación en la FES Acatlán de la UNAM.

• COLABORADORES •



© Ricardo Sánchez Bérron

Aranzazú Hernández Gutiérrez (Ciudad de México, 1991). Artista plástica y cuentista. Licenciada en Artes Plásticas y Visuales por el INBA. Actualmente estudia la licenciatura en Lengua y Literaturas Modernas Alemanas en la FFYL UNAM.



Eduardo Ismael (Tequisistlán, 1986). Estudió Literatura Iberoamericana en la Universidad del Claustro de Sor Juana. Ha publicado cuentos y poemas en periódicos locales. Su obra poética se encuentra en la *Cartografía de escritores oaxaqueños II* (2012). Es autor de *Trashumante* (2017) y *Godzilla Milénico* (2018).



© Erick Acosta

Alma Rosa Martínez González (Tuxtla Gutiérrez, 1988). Estudió la licenciatura en Historia en la FFYL UNAM y el máster en Estudios Americanos en la Universidad de Sevilla. Actualmente realiza investigación histórica y bibliográfica en el equipo editorial de la Coordinación de Humanidades de la UNAM.



Axel Alonso García (Ciudad de México, 1992). Licenciado en Comunicación por la FCPYS UNAM. Ha sido gestor de redes sociales en la Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial de la UNAM y en Punto de Partida. Ha publicado en *Contraportada* y *La Covacha*.

Twitter: @RAxelAlonso
Instagram: r_axel

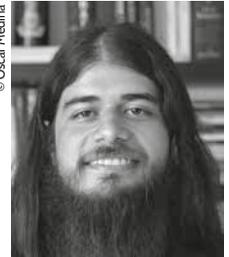


Sujaila Miranda (Ciudad de México, 1996). Escritora feminista. Ha publicado en el suplemento cultural de *Siempre!* Dirigió el primer tutorial del Protocolo para casos de violencia de género de la UNAM. Trabaja en la Cátedra Nelson Mandela de derechos humanos de CulturaUNAM.



Olmo Balam (Ciudad de México, 1990). Periodista cultural, traductor y ensayista. Entre 2015 y 2018 editó la revista digital *Correo del Libro* de las librerías Educal. Ha publicado en *Crítica*, *24 Horas*, *Langosta Literaria* y *Periódico de Poesía*.

Instagram: OlmoBalam



© Oscar Medina

Albert Weber (San José, 1989). Historiador por la FFYL UNAM. Es editor en la Coordinación de Humanidades de la UNAM y locutor del programa *Canibal* transmitido por NoFM-Radio.

Twitter: @AlberthusWeber



Luis Mures (Ciudad del Carmen, 1992). Estudiante de Sociología en la FCPYS UNAM.



Daniel Pérez Segura (Ciudad de México, 1993). Estudia Lengua y Literaturas Hispánicas en la FFYL UNAM. Obtuvo el segundo premio del XIV *Concorso Internazionale di Poesia e Teatro* "Castello di Duino" y del Concurso 49 de Punto de Partida en Poesía.

• COLABORADORES •

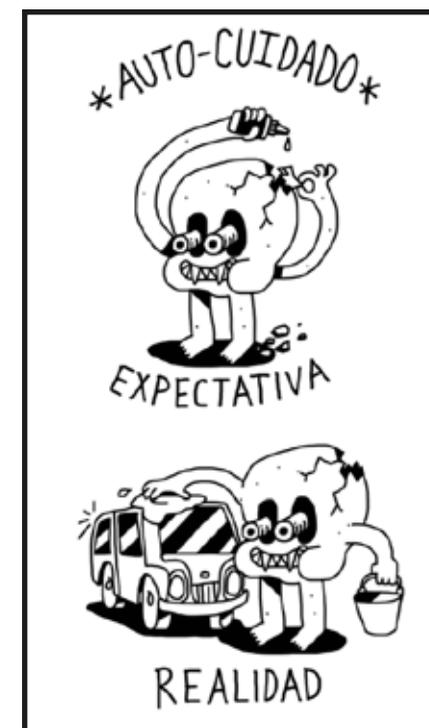


José Ramón Santos (Ciudad de México, 1987). Licenciado en Diseño y Comunicación Visual por la FES Cuautitlán de la UNAM. En 2014 fue finalista en el concurso internacional de cartel "A la muerte con una sonrisa".



Instagram: ramsandcv

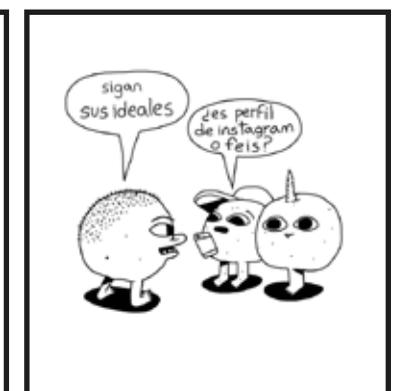
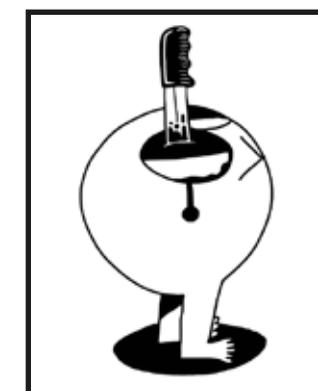
Be: JRamonDCV7614



Escalera (Ciudad de México, 1983). Estudió la licenciatura en Artes Visuales en la UNAM. Su trabajo ha sido publicado en la *Revista Hysteria* y el semanario *El Chabacano*. Ha expuesto en espacios como Museo de Arte Carrillo Gil, Galería Autónoma de la UAM, Casa del Lago, Museo José Guadalupe Posada, Parque Fundidora y Museo de Arte Moderno, y en la *Hybriden Gallery* en Malmö, Suecia.



Instagram: es.ca.le.ra





Lolo Aburto (Mazatlán, 1990). Diseñador gráfico e ilustrador. Ha trabajado en medios impresos y digitales, y participado en exposiciones colectivas como la del videojuego Guacamelee.

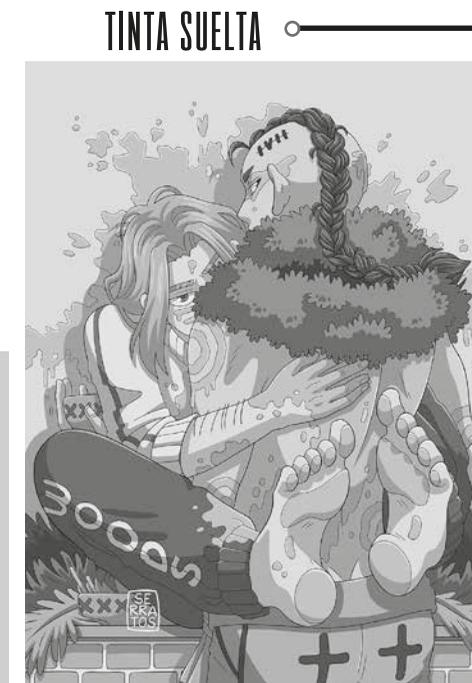
Instagram: lolo_aburto

Twitter: @lolo_aburto



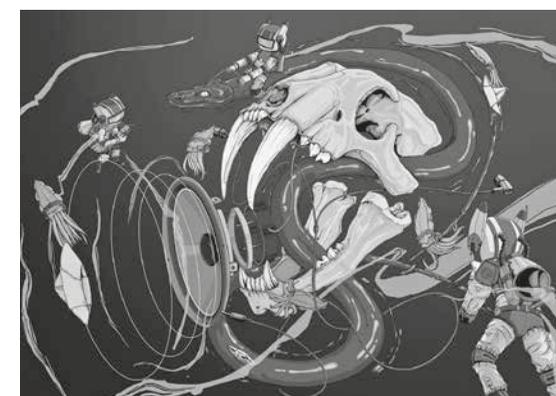
Instagram: andreaserratos

Andrea Serratos (Ciudad de México, 1996). Ilustradora y narradora gráfica. Estudió Historia del Arte en la Universidad del Claustro de Sor Juana. Finalista del primer Concurso Pura Pinche Fortaleza de Novela Gráfica 2019. Ha participado en publicaciones independientes como *Los Naturales 2* (2018) y *Pandemortus* (2018). Ha impartido talleres de dibujo, cómic y fanzine para niños y adolescentes.



TINTA SUELTA

A CONTRALUZ



Punking 724 (Ciudad de México, 1989). Diseñador gráfico e ilustrador. Pasante de Diseño Gráfico por la FES Acatlán de la UNAM. Colaboró como diseñador editorial en El Colegio Nacional. Ganador del concurso Xico DC Shoes 2017. Obtuvo el tercer lugar en #YoursForTheTaking 2019 de DC Shoes. Es diseñador y director de arte de *Punto de partida*.



Instagram: punking.724



CONCURSO 51

Diseño: María Luisa Passarge | Imagen: Refugio, de la serie *Microcosmos y ciudad* de Estefanía Godínez-Rivera

1. Podrán participar estudiantes de México y el extranjero que cursen bachillerato, licenciatura o posgrado en cualquier institución de la República Mexicana.

2. Los trabajos deberán ser inéditos. En el caso de textos, deberán entregarse original y dos copias, escritos en computadora o máquina de escribir, a doble espacio, en cualquier tipografía a 12 pts., cada juego engrapado. En el caso de obra gráfica y fotografía, sólo se entregará el material original. Todos los trabajos deberán ser firmados con un seudónimo que no revele la identidad de quien participa y entregados en un sobre que presente en el exterior el título del trabajo, la categoría en que concursa y el seudónimo, y que contenga además un sobre de menor tamaño, cerrado, con los **datos siguientes:**

Nombre completo del autor o la autora • Seudónimo • Rubro en el que concursa • Título del trabajo • Escuela • Número de cuenta o matrícula • Copia de credencial u otro documento de acreditación como estudiante • Domicilio particular (calle, número, colonia, alcaldía o municipio y código postal) • Teléfono • Dirección de correo electrónico.

3. El tema de los trabajos es libre y su extensión deberá ser la siguiente: • **Crónica:** de cinco a quince cuartillas • **Cuento:** de cinco a quince cuartillas • **Cuento breve:** dos cuartillas como máximo • **Ensayo de creación** (no artículo académico): de cinco a quince cuartillas • **Fotografía:** una serie temática de cinco a diez originales tamaño 8 x 10 pulgadas en blanco y negro • **Gráfica:** una serie temática de cinco a diez originales en formato 1/2 carta, a una tinta, en cualquiera de las siguientes disciplinas: estampa, dibujo o gráfica digital • **Poesía:** de diez a quince cuartillas • **Traducción literaria** (únicamente francés / español o inglés / español): de cinco a diez cuartillas. Deberán anejarse tres copias de la publicación original, en las que aparezcan los datos editoriales de la fuente.

4. Se podrá participar en una o varias categorías. Podrá inscribirse **sólo un trabajo por categoría.** Los trabajos que no cumplan con lo especificado en estas bases serán descalificados.

5. Ningún trabajo será devuelto, a excepción de los originales en fotografía y gráfica. Estos últimos deberán ser reclamados en un lapso no mayor a un mes a partir de la publicación de los resultados.

punto
de partida

Literatura
UNAM

6. La fecha límite de entrega es el **lunes 9 de marzo de 2020**, de 9:00 a 15:00 y de 16:00 a 18:00 horas. Si los trabajos son enviados por correo postal, se tomará en cuenta la fecha del matasellos. No se recibirán trabajos durante el periodo vacacional de la UNAM (del viernes 13 de diciembre de 2019 al lunes 6 de enero de 2020). **No se recibirán trabajos por correo electrónico.**

7. Se otorgarán dos premios (primer y segundo lugar) en cada categoría. **El primer lugar recibirá \$ 7,000.00 (SIETE MIL PESOS M.N.); el segundo lugar recibirá \$ 5,000.00 (CINCO MIL PESOS M.N.).** Ambos premios incluyen la publicación del trabajo ganador en la revista *Punto de partida*, un reconocimiento y un lote de libros editados por la Dirección de Literatura de la UNAM.

8. El jurado podrá otorgar las menciones que considere pertinentes en cada categoría. Éstas recibirán un reconocimiento y un lote de libros publicados por la Dirección de Literatura de la UNAM.

9. El jurado estará compuesto por personas de trayectoria reconocida.

10. El fallo del jurado será inapelable. Los resultados se publicarán en junio de 2020 en <www.puntodepartida.unam.mx>.

11. La participación en el concurso implica la aceptación de las presentes bases. **Los casos no previstos** serán resueltos por la Dirección de Literatura de la UNAM.

Entrega de trabajos de lunes a viernes en **Revista Punto de partida**, Dirección de Literatura de la Coordinación de Difusión Cultural UNAM, Zona Administrativa Exterior, edificio C, primer piso (frente al Museo de las Ciencias Universum, parada del Pumabús "Personal Académico"), Insurgentes Sur 3000, Coyoacán, Ciudad Universitaria, 04510, Ciudad de México.

Informes en el teléfono **5622-62-01** o en puntoonlinea@gmail.com
www.literatura.unam.mx
www.puntodepartida.unam.mx

culturaUNAM



UNAM
La Universidad
de la Nación

