

# FRAGMENTOS DE SER

Miguel Fabián Borja Quintero

Trabajo de grado para optar por el título de maestro en artes visuales con énfasis en  
expresión plástica

*Documento de creación*

*Asesor: Ronald Meléndez*

*Pontificia Universidad Javeriana – Sede Bogotá*

*2019*

## Sobre los fragmentos del ser

Grandes abismos de arena, abismos de nubes y cielos azules, esa torre de hierro y acero en medio de una ciudad mágica, esos pastos de color celadón gris divididos por un río cuya otra orilla alberga el peligro de la aventura, los caminos por donde me perdía, ese viejo mago, los más ricos y pesados bazares, las ciudades que se encierran ante el frío y la sombra, los orgullosos jinetes vestidos de oro y azul, los maravillosos salones de mármol, ¡oh!, la elfa dispuesta a cambiar su suerte pero que no esperaba ser víctima de lo más esperado, el momento en que el artífice proclama "...y los grandes monstruos de acero", los cables que se tienden hacia el vacío y sobre los cuales los espadachines se enfrentan, las innumerables bóvedas sin nombre, los orcos escondidos en el bosque, la dimensión donde todo está fuera de tiempo y gris... pero también la primera mirada que nos dimos y el mundo que eso creó... los constructos de fuego cuyo chip parece vaporizarse una y otra vez, los miles de pianos y violines ardiendo durante el asedio de la ciudad, la muchacha que nunca se pudo salvar, el vacío en el que caían los descuidados, aquel paladín traidor, aquel otro salvador, el encanto de esa agua con fresa, el de esa primera rosa. Muchas imágenes, muchas historias, todas llenas de polvo...

Seguramente hay más importantes, pero al momento de escribir, son como estas letras que se escapan al entendimiento. Sin embargo sí hay un hecho en todas estas narrativas o recuerdos que me fascinan: aunque las atraviesa de alguna manera una narrativa inventada, son fragmentos, son pedazos incompletos, inconclusos. Por una parte me encantan los inconclusos, las historias incompletas porque... de alguna manera conservan un encanto, ¿no les ha pasado que la historia que imaginaron es mucho mejor que todo lo que proseguía en verdad?

Guardan en sí mismas un misterio: Sí, temo a la revelación del misterio, y guardo siempre esas narrativas para otra noche fría, creo que esa es mi crisis de cierta manera. Temo a que se acaben, a que se gasten imaginándome más de lo que debía y después ser incapaz de recordar ese primer descubrimiento feliz. Respecto a lo que fabrico es el temor a hacerlo mal, a cimentar una mala base o a no incluir algo esencial. (¿Acaso no he postergado así mi dibujo?, ¿mi vida misma?)

Por otra parte, no me gusta lo incompleto, porque se vuelve desidia. Ese amor y temor a lo inconcluso es como un deseo perfeccionista, que ¡oh, dulce ironía!, me lleva al nihilismo. No más. Inauguro mi época de los fragmentos: es hora de cruzar el río, es hora de ver a los increíbles orcos, es hora de ver la terrible lucha de los alquimistas en la torre, de revisar los antecedentes... ¡ahora es el momento de dar un paso hacia la aventura!, no importa que cada uno sea un microcosmos inconcluso, pedazos de un espejo roto, con que sean basta, que cada uno brille a su modo...

*¡La aventura!*

*A mi familia, a mis amigos, en el nombre del mundo invisible...*

*“La premiere chose que l'on fit fut de les faire copier tels qu'ils estoient  
& dans la mefme confusion qu'on les avoit trouvez.  
Mais lors qu'on les vit en cet estat...”*

Prefacio de la edición de Port-Royal a los *Pensées* de Pascal

## ***Prefacio***

¿Qué podría ser WarL?:

{  
WarL es la aventura espacial. En ella Ween, una humana artificial vive en un planeta al borde del universo. Alienígenas, conflictos, y maravillas aguardan, pero también es cierto que no sólo se enfrenta a la magia y a la tecnología...  
}

¿De ÑiiX qué sería?:

{  
El desierto y los bosques de un desolado pero enigmático mundo... ÑiiX es la aventura en la cual un chico y una chica vagabundean. Bandidos, máquinas que hablan y hechiceros peligrosos son parte de esos días, hasta que se ven envueltos en las últimas intrigas de aquel mundo oxidado...  
}

Ween, una chica al borde del mundo conocido. Dos artífices que atraviesan su desolado mundo. Gente gastada, máquinas, los bandidos y hechiceros ya descritos, flores y polen, colores que recorren esos mundos.

Desde antaño he venido envolviendo mis dibujos en dos narrativas vagas. Entre libretas y obras solitarias fui armando WarL y ÑiiX. Construidas a partir de la fantasía, en WarL deposito aquello que se me hace colorido, espacial, alienígena; en ÑiiX lo que me parece polvoriento, oscuro, ruinoso. Una es la aventura de la exploración espacial, la otra es la aventura después del cataclismo, aunque deben saber que en ambas he dejado retazos de nostalgia y alegría.

Por las noches siempre pensaba en las aventuras, en los sucesos imaginados, en que tenía que *realizarlos* como las dos sagas que me acosaban. Pero en el día, al intentar encajonar estas ideas secuencialmente en una historia o entre viñetas, la labor me resultaba imposible. Fui acumulando piezas y páginas mientras el tiempo hizo mella en mi memoria y la academia en mi espíritu. Una tarde, organizando mis documentos encontré en un viejo cuaderno la siguiente anotación:

*“Esta es la historia de cómo una doncella que habitaba en el planeta de las dos estrellas salió de los trigales y voló hasta el lejano mar azul, allá en el rincón del Sogoñal...”*

¡! ¡Ni siquiera recuerdo qué es el Sogoñal!, ¡pero ese lugar donde Ween empieza su aventura!, entre la vegetación amarilla, frente al vacío y la deriva tras los puntos suspensivos... Desempolvando mi archivo encontré cosas cubiertas bajo una lengua que no recordaba muy bien:

*Xihau zia ako ni le werlin. Zia, le atrante ni le sahimblas gergo*

Contemplé de nuevo mis anotaciones con nostalgia. Eran fragmentos, reflejos rotos de mi imaginario que había abandonado. Mi dibujo ahora era pesado, mis palabras balbuceaban, y sin embargo el sueño seguía vivo después de tanto tiempo, casi doce años. ¿Qué hacer con esta incompletud?

¿Por qué no trabajar en base a ello?, pensé. Si eran fragmentos, ¿por qué no acercarme a ellos de manera fragmentaria? Así me propuse darle forma, a través del dibujo y la pintura, a las narraciones y ambientes que había pergeñado, mediando entre su incompletud y mi deseo de verlos como algo más desarrollado. En ese sentido lo que me propuse se asemejó a lo que uno puede encontrar en un libro como *Los misterios del señor Burdick*.

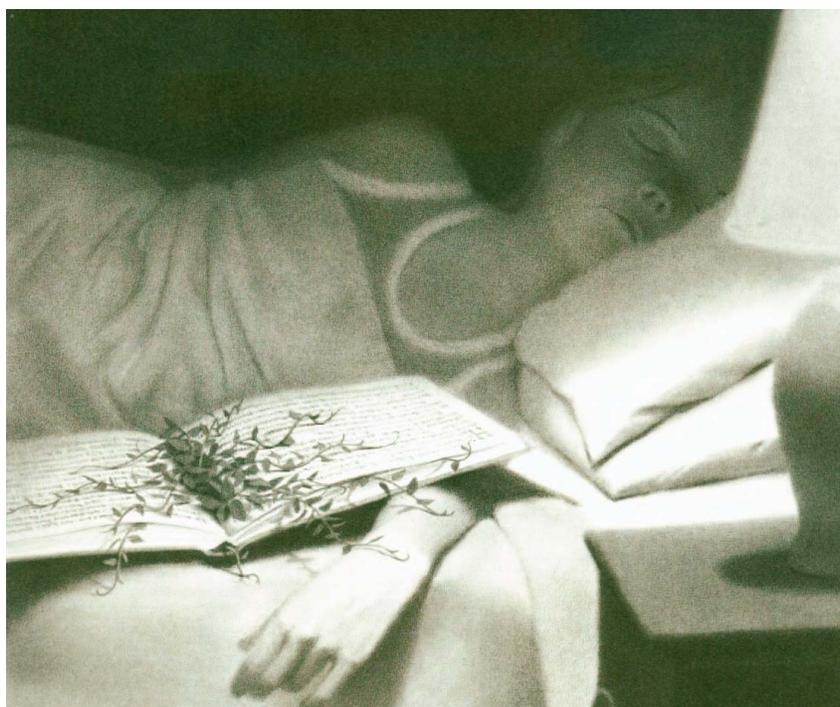


Fig. 1. Van Allsburg (2013) Detalle de una página de *Los misterios del señor Burdick*

En este libro ilustrado, Van Allsburg con su dibujo de carbón, desarrolla los esbozos que el señor Burdick misteriosamente abandona un día cualquiera después de visitar la editorial en la que el artista trabaja. Sus elaboradas imágenes no dejan sin embargo de lado la cualidad fragmentaria del material original y es de esta forma como las páginas nos muestran momentos en suspenso de diferentes relatos que invitan al lector a elaborar en su imaginación el suceso narrativo.

Del mismo modo visioné mis dibujos y acuarelas, acaso como la búsqueda de los primeros cuentos de una saga elusiva. Si los iba a llevar más allá era porque albergaba una cierta esperanza de desarrollo y completud. Este sentimiento ambiguo me llevó a averiguar más sobre la poética fragmentaria. Propugnado su uso durante el romanticismo como una forma original y liberada de la estructura de los géneros clásicos (Janowitz, 2017), el fragmento romántico llevó a algo más, como nos lo dice Lichtenstein (2009):

*“The romantic fragment is not a fragment of something else. It is neither an incomplete part of a work nor a part of an incomplete work; the work itself is nothing but an ensemble of fragments. The idea of the “fragment” as a singular being thus becomes inseparable from the idea of “fragments” as plural beings. One can always add fragments to existing fragments. There is no place in this sense for the missing fragment whose restoration or addition completes the work. “Our thoughts”, says Johann Georg Hamann, “are fragments”. As Phillippe Lacoue-Labarthe and Jean-Luc Nancy show in their book, *L’absolu littéraire (The Literary Absolute)*, this romantic definition of the fragment leads to a new conception of the work (l’oeuvre) as in constant process (un ouvre en devenir).” (p. 215)*

Esto me hizo reflexionar sobre lo que me proponía, sobre mi oficio, sobre WarL y ÑiX, ¿no habían sido una obra en devenir, constantemente alimentada por mi fantasía?, ¿cómo pretendía buscar su completud? Sobre este hecho paradójico Lichtenstein (2009) señala enseguida:

*“This conception of the fragment puts in question the very idea of a unified totality, and it is the conception prevailing today. Indeed, it might be thought paradigmatic of what we used to call modernity. It leads toward a new conception of totality as non-unified totality, fragmented or dismembered- however paradoxical that notion” (p. 215)*

Ante esta totalidad que se fragmentaba, que en sí misma no era otra cosa que el inconmensurable proceso de mi fantasía, pensé que mis primeros fragmentos estarían completos mientras albergaran en sí mismas una primera sinergia, ese primer misterio feliz que irónicamente era hijo de la incompletud. Tomé pues la ejecución de mis imágenes como una hazaña misma, entre la realidad, que veo muy fragmentada, y los destellos irreales de mi oficio. Acuarelas azarosas, un librito lleno de dibujos intempestivos y otros abalorios son el resultado de este proceso mediante el cual busqué construir un panorama abigarrado de imágenes para ser explorados imaginativamente. En este documento he consignado las palabras que tal vez ayuden al espectador desprevenido a recorrerlas. Adicionalmente agregué excerptas de mis textos tras mi paso por los seminarios por si el lector quiere adivinar los síntomas que me llevaron a este punto... maguer con que los elementos de esta exhibición coloquen una intriga en el corazón del espectador sería suficiente.

## ***Intraproceto : La aventura***

*“Whoever wants to know has to go and see!  
Now, you must fulfill your destiny, my young hero”  
At Island of the White Leaf Desert, en Little Big Adventure 2.*

***Alienígena:*** Tanto en WarL como en ÑiiX existe la noción de seres que vienen de mundos extraños. En WarL nos encontramos ante un mundo vasto, en cuyo nigérrimo vacío hay galaxias inescrutables. Sabemos sin embargo de dos regiones: La Fantasía Media y la Espiral de Arena. Habitadas por humanos, podríamos pensar que sus vecinos los elfos, orcos, agos, ñomos, hadas y otros seres son alienígenas, pero lo cierto es que estas razas forman una especie de *continuum* frente a otras especies que provienen de más allá de esos bordes. Hemos constatado por ejemplo la existencia de los misteriosos insectos metálicos, cuyos colores son exuberantes; otra raza es la de los maquinosos, cuyas naves recorren el cosmos en busca de golosinas, un bien muy escaso en su frío planeta. Hay multitudes de gentes y cosas extravagantes en el universo, cosas insólitas que inspiran temor también... ¿No somos nosotros mismos tal vez una de ellas?

### ***Aventura:***

{  
*Seguramente esta será la aventura que consumirá vuestras vidas*  
}  
*Mago Iahami, WarL*

***Nimbos metálicos:*** En ÑiiX ocurre un fenómeno extraño por el cual pedazos metálicos se suspenden en los aires, formando efectivamente cúmulos de chatarra y piezas oxidadas. Entre estas “nubes” también hay tormentas, y a menudo llueven sobre los restos de la ciudad Xii, pulverizándola.

***Ciencia y tecnología:*** Arrume de cosas que sirve para hacer vainas.

{  
*En una ciudad sumida en la oscuridad de una luz artificial...*  
}  
*Fábulas inefables, vol. 7*

***Ciudad, ciudadela:*** Podemos encontrar ciudades abandonadas, prístinas, en decadencia. El hacinamiento tecnológico es un tema recurrente de ÑiiX. Sin embargo otra es la visión que podemos encontrar de una ciudadela como Toohu:

{Bajo la luz del atardecer casi todo se calmaba, sólo el trabajo continuaba en el astropuerto donde una nave había atracado. La estética de las edificaciones y los pequeños parques hacían de la única ciudadela de *Toohu* algo muy alejado de las grandes metrópolis futuristas, que tan lejanas de este borde del Universo, a esta hora no eran bañadas por ese tinte anaranjado nostálgico }

Las ciudades del universo son metrópolis boyantes, en movimiento, pero pueden ser igualmente espacios solitarios. En ÑiiX, Xii es un remanente físico del pasado, constantemente devorado por el tiempo.

## Colores:

{  
Las pocas vitrinas exhibían desde ponquecitos de amapola hasta la mercancía de esa región llamada Fantasía Media. A esa hora una chica vagaba mientras los marineros iban de aquí para allá en sus últimas ocupaciones. Entre TuercaNoTorcida, el bar Trucha no Frita y el granero donde el viejo Zalel atendía, su favorito era Aserrín pomplín cuyas vitrinas coloridas llenas de juguetes tallados preciosamente y pequeños carritos de lata la entretenían varios minutos. Ensimismada al frente de los juguetes oyó "¿No estás muy grande para eso?". Volteó a mirar para encontrarse con una joven, un poco más alta y vestida como una trotamundos  
}

**Desierto:** En ÑiiX grandes cuerpos de tierra flotan en el vacío y algunos cuerpos marítimos chocan contra esas placas suspendidas. El Desierto es uno de esos cuerpos de tierra. Entre sus dimensiones caben grandes extensiones de dunas, y entre sus dunas alberga bosques, ríos, páramos y praderas. Una leyenda narra la existencia de un Lago de Magia, entre las cercanías de Los Mil Picos. De las aguas de este lago se dice que son de un color blanquísimo y que tienen un encanto para quien las beba.

## El Dúo del Desierto:

```
aventureros elDúoDelDesierto(Polvo, Aventura){  
  aventura++; entropía++;  
  retorna hierro3;  
}
```

Los personajes principales de ÑiiX, son una pareja de magos-artífices que recorren el desierto. Abandonando su aldea Hojalaki parten hacia la ciudad Xii en busca de una pieza para una máquina... en su camino se encuentran con personas que dicen ser previas al cataclismo, salteadores orgullosos que dicen ser *sarus*, hasta brujas que por suerte, los ayudan en su travesía. Entre héroes y forajidos se van abriendo camino.

{Él vestía un saco blanco, desgastado, tenis negros, pantalón negro, y casi siempre llevaba un gorro blanco, ella por el contrario vestía un saco negro, desgastado pero impecable, tenis negros, pantalones azules; compartían también cierto aire: ambos tenían ojos grandes, iris negro, pupila blanca, él tenía un color muy oscuro de pelo, mientras ella tenía un color muy peculiar, un rojo oscuro. La piel de ambos era como la arena anaranjada, aunque la de ella un poco más clara. }

{“Ya la encontré”- Sus manos desenterraban una gran calabaza. “Por fin comeremos algo”, dijo cómicamente haciéndose el desesperado. “Genial, volvamos, yo encontré bayas”, le respondió ella.

Caminaban entre los pastos y las flores del mediodía, entre las hondonadas y los giros se perdieron hasta que llegaron al hogar que llamaban casa: era una choza de madera, que increíblemente se sostenía con fuerza en medio del desierto al ser una construcción subterránea, y su jardín era como una gran hondonada que resguardaba la chatarra que podría terminar yéndose con el viento... Ambos entraron. Ella preparó la calabaza y él tuvo que preparar las bayas... La mesa era de madera, gruesa y ocupaba el medio de la habitación.

“Enciende la hoguera” Él recogió de afuera algunas astillas y reinició el fuego. “Esto se pondrá bueno, tengo muuucha hambre”, dijo mientras movía de un lado a otro las bayas ¿Sopa de calabaza con bayas?, una comida tan agreste pero era lo que comían...

De repente, tocaron a la puerta... }

### **Sonoro inefable:**

#### **Frari:**

```
guerrera frari(destiempo){
si(destiempo >= 5)
memorias= 0;
imprimir("Me abrumba este panorama que ha destruido mis memorias, pero renovado mi
asombro...");
asombro++;
retorna asombro;
}
```

Personaje de ÑiiX, amiga especialmente del chico del Desierto. Ha despertado en un mundo devastado, muy diferente al que conocía:

{Estaba sobre una meseta, cerca de la aldea; el viento era helado, el brillo anaranjado refulgía: era el atardecer... estaba sola... rompía una galleta mientras miraba hacia el horizonte... “¿eres una arcaica?”, “¿no?”.

Ella no comprendía, su mirada seguía fija en el horizonte, la chica se sentó a su lado. “¿Qué esperas?”, preocupada preguntó la pequeña, la niña que la había seguido desde la aldea. “Espero a la luna, quiero saber si es igual”, pero todo parecía una fantasía...?. }

### **Ensueño:**

{  
“Si pudieras hacer ese sueño realidad... ¿lo desearías?”  
}  
*Cuentos del bosque, vol. 2.*

**Gusanín:** Criatura terrible y legendaria que según varios reportes de navegantes recorre el vacío del espacio. Entre WarL los más intrépidos han intentado acercarse a este monstruo para terminar varados cerca a alguna estrella. En ÑiiX una espada legendaria lleva este nombre. La franja que divide el sur de la Fantasía Media se llama Gusaníngard.

**Fantasía Media:** Región en WarL, inhabitada por humanos, enanos, elfos, ñomos y agos, y otras criaturas. Es un término que hace referencia a una región histórica, pero también a un tiempo, una expresión nostálgica hacia una época previa a varios acontecimientos en la galaxia.

{Eala Weendel engla beorhtast, over Midle Fantasy xolkum sended }

**Magia:** Cambia lo que parece invariable, moldea la realidad, encanta las miradas. Es la magia. Algunas criaturas tienen esta capacidad extraña de modificar la materia acaso manipulando energía con su cuerpo. Entre los más estudiosos se prefiere el término *mahia* para referirse a este fenómeno oscuro que ha suscitado toda una corriente de discusiones científicas, entre ellas por ejemplo qué tanta energía se usa al producir una oxidación de aire frente a la creación de una bola de nieve. Otra pregunta es de dónde proviene la energía que usan los hechiceros y en qué forma estos encantamientos logran alterar la entropía global del Universo, si es que provienen de una dimensión diferente a la corriente.

Se sabe de hechizos que requieren esfuerzos colosales, como mover un planeta, pero hay otros mucho más desconcertantes: el espejo que adivina pensamientos, las personas que se transforman en objetos, el lápiz que puede saber qué escriben otros lápices... algunos de estos encantamientos se asemejan a mecanismos primitivos, los más sofisticados en cambio parecen producto de una programación extraordinaria.

**Alquimia:** La Química al servicio del estudio de la magia. Entre sus productos se encuentran: La poción que vuelve el mundo invisible, la tinta que huye de la pluma, la poción volcánica (¡para nada recomendada si se tiene alergia al magma!) Entre sus corrientes se encuentran aquellos que intentan dotar a la materia inerte de complejidad vital.

**Encanto:**

{  
"Joven, no se detenga demasiado en esos detalles irreales,  
su hado es literalmente infinito..."  
}  
*Cuentos del bosque, vol 1.*

**Compañía de Teatro del Doctor Flafán:** Renombrada agrupación de payasos y actores que recorren el universo. Entre sus presentaciones más famosas se encuentran: "Romeo y su muñeca inflable", "Bobito Rey", "¿Quién carajos era Sade sin Marat?", "Soy jurado de votación". Enemigos acérrimos de la compañía *Sempiterno*.

**Piedra mágica:** Objeto artificial o natural que guarda energía mágica en su composición. Las hay de diferentes materiales y colores, muy apreciadas por los prospectores de encantos. Como ejemplo de estos minerales podemos nombrar el Rayo de Luz, usado para hechizos lumínicos, la Roflurí, usada en perfumes metálicos y la Lagrima del Vacío, con la propiedad de atrapar materia.

**Juguetes, caja de:**

{La caja de juguetes  
No eran largas las horas, sencillamente no existía el tiempo;  
y si no existía era porque su tarea parecía eterna,  
eternos eran los comandos que debía revisar,  
los datos que tenía que verificar,  
eterna eran las esperas frente a las líneas de cables.  
El operador entonces contempló cartones y tornillos vacíos,  
**¿Sería una tontería hacer una caja dentro de una caja?}**

### **Otoño algorítmico:**

**Vacío:** El lugar entre las cosas, una cosa en sí misma si bien indeterminada, necesaria tal vez para la existencia. Entre los fragmentos hay una distancia que parece insalvable donde el silencio reina. Hay sin embargo en este lugar una probabilidad de emergencia, en total contradicción con su naturaleza inerte. Tal vez ese sea el secreto del mago.

### **Goma, gomoso:**

{  
“...su fragancia era la de Gomarabán, ¿este chicle es la perla de todos los dulces!”  
}  
*Los mil y un sueños*

**Bandidos:** Entre las dunas navegan en busca de la promesa de la carroña. Entre el vacío espacial sus naves se llenan de botines. Tanto los forajidos del Desierto como los piratas de la Fantasía Media buscan una vida de peligros. Con todo tipo de motivos a bordo suelen haber abandonado una vida que los oprimía en los márgenes de las sociedades de las que se apartaron.

**Compañía Sempiterno:** Compañía de teatro fundada por Wensl HöEmfké. Entre sus presentaciones más memorables se encuentran: “Días tristes”, “Empleado a palos”, “Esperando el bus...”. Enemigos acérrimos de *la compañía de Teatro del Doctor Flafán*.

### **Roboto:**

**Jungla:** Cada aventura puede tornarse en un encuentro con la hostilidad, con la dificultad de los terrenos, los monstruos temerarios y bandidos altaneros. Este vocablo designa esos lugares, que sólo los más experimentados se atreven a cruzar, aunque de algún modo u otro, todos debemos recorrer.

### **ÑiiX:**

{  
“Transcurre una fábula en la mitad de un mundo roto,  
entre gente desgastada, en la mitad de la nada...”  
}

### **WarL:**

{  
“¡Y derrotar villanos, cruzar planetas de colores,  
y después darnos la gran perra vida!...”  
}

### **Ween, Vuelapluma:**

```
aventurera weenVuelaPluma(puntosDeAmistad, aventura){  
  aventura++; magia++; violencia++; hambre--;  
  while(Aventura){puñoGomoso= puntosDeAmistad*3;}  
  retorna puñoGomoso;
```

}

La protagonista de WarL. Ween es una chica con poderes de goma, héroe guerrera de la aventura espacial, pero guarda, sobre todo en su inicio un carácter retraído:

{"Ween..." "¿Eres de por acá Ween?" "... " "¿Definitivamente no vivo en el norte, ni por la costa Perla Helada? ¡Ja,ja!, que curiosa eres... y tu ropa... pero supongo que no estás perdida" "..."  
"Siento haberte interrumpido, pensé que me ibas a dar un puñetazo o algo ¡Ja,ja!" }

Al parecer ha llegado al borde del universo en busca de algo, o tal vez huyendo de algo. Esto se refleja en su carácter melancólico:

{Y como una niña sin amigos se perdía entre el paisaje de ese mundo sin descubrir. Sin preocupaciones, sin miradas que la hicieran sentir extraña andaba de aquí para allá, como si todo fuera nuevo para ella. La hierba, los insectos, el rocío de las resinas, los hongos que crecían por la pradera bajo los huesos de algún mamífero.

La bahía siempre la cubría con arena blanca. A lo lejos el mar gris y el frío glacial llenaban el vasto paisaje. En la playa se helaban sus huesos y esa visión le inspiraba temor. Por sus manos pasaban todas las conchas abandonadas de la playa y nunca regresaba a casa sin perder una en el camino.

Internándose de nuevo en el mundo de hierba encontraba madera podrida, flores violetas que crecían endulzando a los polinizadores, gusanitos que se transformarían en mariposas, o en avispones. Todas estas cosas presenciaba como una niña... y entonces parecía que el tiempo era... infinito... y que en verdad ella era una niña, en parte era lo que sentía... que era lo que ella debía ser... }

¿Qué poder esconde Ween?, ¿hay acaso algo terrible detrás de su melancolía?  
¿Logrará superar ese miedo que la retiene en su pequeño planeta?

### **Toohu:**

{

*Toohu era un planeta cubierto por masas oceánicas y era moderadamente helado. Una luna que cubría sus noches y dos soles que bañaban el día acompañaban las horas en este planeta.*

*Mientras tanto la niña feral recorría su aventura. Pese a su semblante melancólico, como el de un capullo que florecerá a pesar de la nieve, el movimiento la transformaba en un ser alegre. Aún así... en los segundos vacíos, cuando se detenía... no parecía poder olvidar su soledad, su negación.*

}

## *Contemplación*

Con las imágenes de este proyecto dí tal vez la respuesta más material a algo que no podía poner en palabras hace algunos años. Ante la pregunta del Seminario 1, mi respuesta fue: Sí, dibujar es importante para mí. ¿Pero cómo dibujar?, ¿de qué forma?, ¿acercándome a la realidad de nuestra Realidad o internándome en lo profundo de una irrealidad de formas propias? Pronto estas preguntas y su respuesta teórica me parecieron debilitantes: ese deseo del medio total, de la narrativa perfecta comenzó a resquebrajarse. Fue así como desde el Seminario 2 empecé esta etapa para acendrar mis pensamientos a través del dibujo y mis narrativas mismas.

Algo de la confusión persiste sin embargo. Entre mis acuarelas construidas con más paciencia expuestas entre marcos y mis imágenes intempestivas del libro de bocetos hay una tensión que me deja perplejo. Es parte inevitable de este abrazo fragmentario. Tal vez algún día emprenda una investigación concienzuda. Por ahora me bastó recuperar algo que sentía estaba perdiendo.

*Imaginarium* (que no me molesta traducir ambiguamente como “imaginario”) es una palabra interesante del idioma inglés que hace referencia a un lugar consagrado a imaginar. Lo *imagino* como un planetario, lleno de colores en el techo, con algunos cojines en medio de la tenue oscuridad... ¿Pero por qué no también como un bosque sobre el cual uno se arroja al atardecer? Aunque WarL y NiiX no son un lugar físico tienen algo de esa palabra, al ser un motivo hacia el cual desplazo mis pulsiones fantásticas. Esta fue mi forma de revivir un espacio especial amenazado por la herrumbre.

Lo que surgió entre la confusión y aleatoriedad fue un inesperado orden. Aquello que empecé a ver sobre la mesa eran los momentos del mundo inicial de los héroes, y frente a ese caos temporal de escenarios y acciones vislumbraba un confuso horizonte de aventuras. Si puedo tomar prestada la idea de Joseph Campbell:

*"The cave you fear to enter holds the treasure you seek"*

Recordé un videojuego de mi infancia llamado *Twinsen's Odyssey*. Tenía un *tráiler* escondido, que un día vi como desplegaba sobre la pantalla una serie de colores y formas que yo no había visto jamás. Era Twinsen recorriendo mundos ignotos, porque el juego era muy difícil para mí en ese entonces y seguía atascado en un mismo lugar, precisamente una cueva que albergaba una gran tarántula a la que temía. Aún así supe que esos mundos... tenían que existir.

Nombro esta memoria porque esa experiencia de algún modo me vuelve a tocar. Ir desarrollando estas figuraciones es sumergirse en otro mundo. Eso también me ubica en algo similar a la posición titánica de los héroes. Entre el dibujo y la pintura enfrentado a las aventuras que me ha costado atrapar. Y si esa vez en mi infancia tuve que superar un miedo tonto y decidirme por

atravesar la maldita cueva, incluso sabiendo que podía fallar mortalmente, para averiguar por fin qué eran esos despliegues de colores, ahora mismo no sería diferente.

¿Y a todas estas qué es *Fragmentos de ser*? Vuelvo a mirar mis acuarelas. Algunas retratan el mundo descompuesto de mis personajes, seres incomprensibles, caminos que se internan en la indeterminación y el suspenso; eso a la luz del día. De noche, antes de desvanecerme, de repente cobran más vida.

Diría que eso son los fragmentos de ser.

## ***Referencias***

Janowitz, A. (2017). *The Romantic Fragment*. En *A Companion to Romanticism*, D. Wu (Ed.). doi:[10.1002/9781405165396.ch44](https://doi.org/10.1002/9781405165396.ch44)

Lichtenstein, J. (2009). *The Fragment: Elements of a Definition*, W. Tronzo (Ed.). Pág. 215.

Van Allsburg, C. (1996). *Los Misterios del Señor Burdick*. México D.F: Fondo de Cultura Económica. Pág. 19.

## *Anexo 1: Ideas locas del Seminario 2*

### *Ansiedad por el límite del mundo*

Al jugar videojuegos noté que aunque algunos mundos eran masivos, había una pared invisible que no se podía traspasar, que no permitía cruzar más allá. Este artificio usado por los desarrolladores para no desbordar matemáticamente los procesos del juego aunque a la vista se siga ofreciendo un panorama ilimitado es un ejemplo claro del desencadenante de esta ansiedad, o que desencadenó por lo menos mis deseo de transformarlo en un elemento narrativo.

Un aventurero incansable llega al borde y contempla esta barrera inevitable, se enfrenta de repente al fin del camino. Como ha proyectado una especie de aventura sin fin, se siente abrumado al ver que el fin del recorrido está ahí mismo, frente a sus ojos... frente a él se extiende un paisaje vacío, lleno de flores y nubes, pero no los puede pisar... pues la barrera repele la materia misma. Este sería el típico caso de un aventurero que sufre ansiedad por el límite de la aventura. Se pregunta entonces si debe seguir o no su aventura, ¿pero qué aventura, la que acaba de recorrer?, ¿qué busca, qué buscaba?, debe tratar de reconciliarse con su mundo que se ha hecho de repente finito, reconciliarse con su existencia misma?... o ampliar su mundo o ampliarse él. También hay quienes no soportan la idea de encontrarse con este final de cara, giran para prolongar así su campaña, lo que puede parecer irreflexivo... ilógico... y sin embargo... ¿acaso no hemos deseado que un libro no acabe?

Y esto es lo que como aventurero de esos juegos (o de la vida) uno podría encontrar corrientemente. ¿Pero qué pasa cuando ese límite parece artificial? Al volver a mis videojuegos pensé en el paladín que debe volver sobre sus pasos o en el lector que teme encontrar lo que no busca (el final)... ¿maguer qué pasaría si una inteligencia encerrada en un mundo se encontrara con esta pared invisible y la reconociera como artificial? Ya no sería sólo algo psicológico, ahondaría en lo... ¿metafísico?, ¿científico?, ¿religioso?, sin duda literario...

Una pequeña aventurera incansable llega al borde y contempla esta barrera, inevitablemente se enfrenta de repente al vacío. Pero ya lo conoce... ¿cómo no conocerlo? Ha vivido por siempre en ese mundo, su caja de arena, no siente ansiedad por el límite de la aventura. Se dirige de nuevo a su aldea pero algo que carga se desliza y cae al otro lado... ¿por qué la materia inerte sí puede cruzar ese borde?

## **II: La ansiedad de los programas inteligentes**

En ÑiiX un mago crea un pequeñito mundo para cultivar vida artificial. Entre esos seres artificiales sólo una robot, por azar, nota un descuido del mago. De repente su mundo se vuelve extraño, le parece muy pequeño y empieza a dudar, de hecho se siente encerrada porque ahora ese límite parece inexplicablemente artificial. Surge su ansiedad por el límite de su mundo, porque se sabe atrapada sin saber por quién. La historia prosigue con sus intentos por escapar de su cautiverio invisible.

El concepto de ansiedad por el límite del mundo quise desarrollarlo como una fobia, una reacción de las inteligencias encerradas dentro de lo que sospechan es artificial. También valdría la pena

preguntarse por qué el mago creó un mundo finito, ¿es que el infinito lo abrumaba?, ¿o tal vez encontró un límite en su propio mundo, y decidió traspasarlo?

Similar al *horror vacui*, la ansiedad por el límite del mundo es un miedo irracional, casi estético. En un sueño podrían contarse los diálogos circulares de los personajes, y pensar que han sido puestos ante los ojos de uno mismo. La perfecta rotación del tiempo o que la materia no se pueda dividir confirmarían las sospechas. Sin embargo, en la historia que acabé de narrarles hay un punto que pensar: introducir el elemento de la duda sobre la realidad es un verdadero desafío... sobre todo en el caso de que ese elemento definitivamente sea un comprobante de un mundo artificial y controlado.

Si al jugar tropiezo con una barrera invisible sería incoherente con mi cotidianidad (Aunque esto podría abrir otra gran discusión, barreras sociales, fronteras, miedos). Si estuviese encerrado en un mundo como el de un juego, sospecharía de las inteligencias artificiales porque sé que en mi era tienen un límite hasta el que pueden aparentar ser humanos y dar respuestas coherentes. Sin embargo esa inteligencia artificial, la robot, está en un mundo y para ella todo estos signos podrían ser normales. El hecho de que la materia inorgánica pueda traspasar la barrera podría entenderlo nuestra robot como una ley natural, así como para nosotros son naturales otras leyes. Aún así no me parece que esta sospecha sea difícil de contraer (¿no estoy escribiendo estas palabras?) Las inteligencias dudan de su mundo. Y esto bien lo saben los magos que trabajan con robots.

Creo que la respuesta a por qué el mago ha creado un submundo, podría ser irónicamente todo lo contrario al pensamiento de la robot, precisamente él ve en los límites de su submundo la potencia de un supermundo con un control que no tiene afuera, además de una complejidad emergente que no ha sido previamente construida... un resguardo.

### ***Fragmentario***

Es el método creativo que pienso usar. Ya que he estado postergando la construcción de una saga he pensado en trabajar temporalmente de esta forma para salir del estancamiento, y esta forma no es sino trabajar sobre los bocetos que ya tengo, trabajando estas ideas como relatos cortos, como cuentos que se vayan ensamblando: así estos fragmentos construyen la estructura narrativa más grande, sin que tenga que preocuparme por una coherencia absoluta ni una temporalidad lineal, ni una profundización extrema... Adaptativa en cuanto a la coherencia de su historia interna, lo cual me libera de la carga de tener que sentar una completa narración canónica.

### ***Real/Irreal***

El tema del que no quería hablar pero parece inexorable. De hecho desde el principio de este Seminario ustedes saben que anuncié como me iba a despreocupar, pero de nuevo aquí estoy. Creo que mi gran dificultad para hablar sobre la realidad y la irrealidad es que me atraviesa con diferentes preguntas acerca de mi producción... y mi visión...

**Constable y Church**

Las pinturas de Constable vistas de lejos lucen muy reales, exactas. Sin embargo alcanzo a notar la mano del pintor, el artificio de la pintura, cuando me acerco con el zum a observar sus detalles. Aún así no dejan de tener realismo. Las figuras conservan una figuración, entre medidas y colores. En su pintura *Salisbury Cathedral from the Bishop's Garden* se pueden ver una gran cantidad de detalles que supongo fieles. Sin embargo también están las imprecisiones, está ese cielo caprichoso, y cómo sus colores a veces cubren ramas de árboles. Creo que esas imprecisiones son de hecho lo que se espera al encontrar una pintura.

Por su parte los paisajes de Church también tienen un gran nivel de trabajo. *Heart of the Andes* tiene una gran cantidad de realismo, y sin embargo alcanzo a saber que es una pintura. ¿Es el color o la disposición de la escena, o mi mirada? Si quiero llegar a algo es que al ver estas imágenes tan detalladas junto a sus irrealidades, ¿imprecisiones?, detalles expresivos (hoy diríamos plásticos). Pienso: ¿Qué conviene más, definición o no definición? ¿Juego plástico o la exactitud?; ¿exactitud frente a qué...?

### ***WarL- ÑiiX***

“[...] No les habría dicho nada sobre WarL ni ÑiiX sin decirles que ambos son lugares donde pongo las ideas, mis diseños, mis imágenes, mis sueños. Me gusta construir estos mundos, a partir de lo que imagino u observo [...]”

## *Anexo 2: Confusión del Seminario 1*

“Durante bastante tiempo pensé en el dibujo como algo más que mi herramienta básica, era el espejo mediante el cual podía mirar hacia mi imaginación y realizar esos fragmentos visuales. Y esa esa idea sigue presente pero ciertos pensamientos recientes me han arrojado otra luz y sombra.”



Detalle de Ween luchando con un extraterrestre

“Pero no estaba seguro, hasta hace poco si era mi mano o mis ojos los que realizaban la labor de asimilar las cosas y llevarlas a algo concreto, fuera imagen o pensamiento. Tenía la idea de que mi mente cargaba la labor de conducir la mano hacia lo que quería plasmar, pero últimamente he caído en cuenta que esas imágenes, con sus detalles y problemas que tanto busco poner sobre el papel, no están resueltas completamente de manera ideal [...]”

“Por todo lo anterior, dibujar ya no es sólo una ventana mágica hacia la representación de imágenes perfectas, sino más bien una máquina de galletas cuya producción llena de crispis debo inspeccionar y dirigir. Ahora lo sé. Los dibujos van surgiendo entonces como una retro-alimentación *in situ* del acto de combinar la idea visual con lo emergente del material, sólo así ocurren los errores, los aciertos, lo azaroso [...]”

“¿Cuándo se tornó tan difícil el dibujo? Porque de repente el ejercicio infantil, que no era trivial pero sí espontáneo, que me permitía rayar planos y planos... se ha transformado en algo muy lento. Deben ser las reglas del imaginario canónico y en algunos casos la observación minuciosa que intenta calcular el mismo caos los que están ejerciendo el efecto, es eso, o la vida que cada vez pasa más rápido, y ahora no encuentro a alguien que diga “tengo mi tiempo para dibujar...”

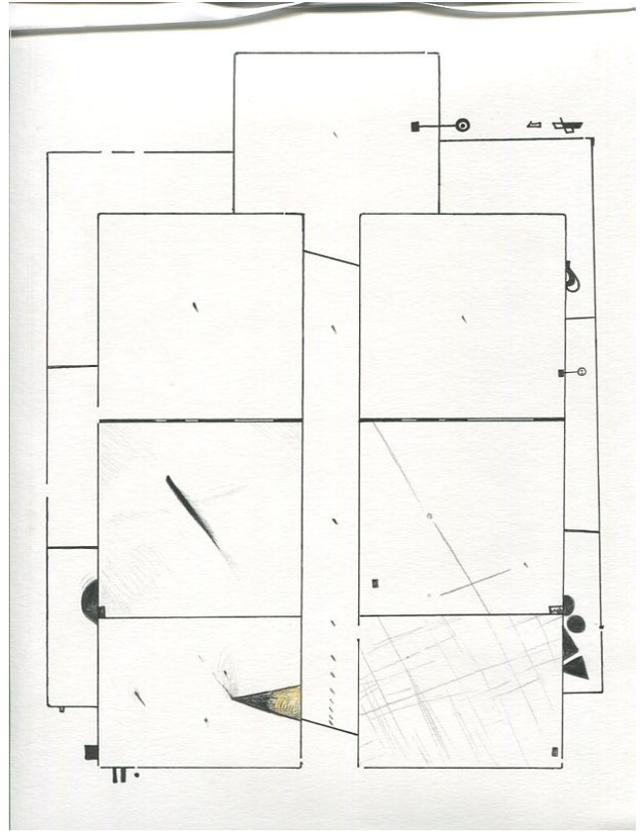
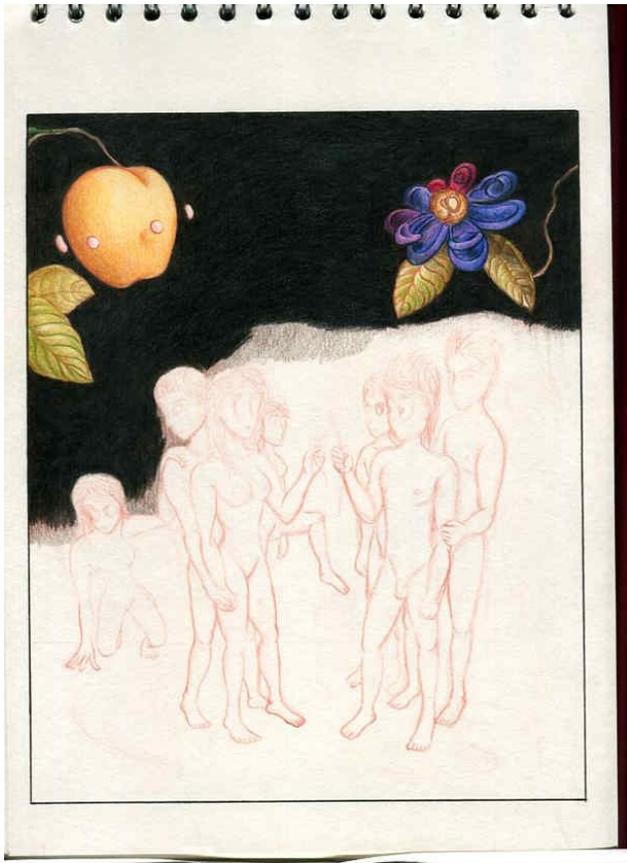


Escaneo de un dibujo analítico de mi habitación

“Veo a la Realidad como maestra, pero la intrínseca complejidad con la que se muestra me abruma. Me pregunto si mi proyecto de sintetizarla con mi gesto es posible. Uno simplemente puede quedar atrapado en sus detalles, y esos detalles pueden estar equivocados, y entonces de nuevo hay que borrar...”

¿Cuál es la preocupación entonces?... es el miedo de que se confunda lo irreal con lo real; lo canónico, lo diseñado, con la incertidumbre (y eso que la incertidumbre es bien bonita). ¡Pues es claro que trato de generar lo que es irreal pero trata de ser real[...]!”

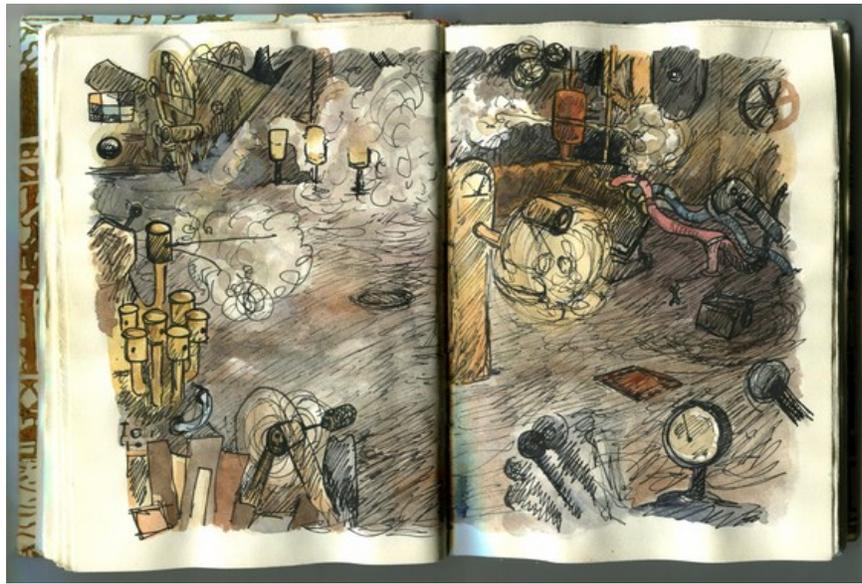
“[...] ¿hay polvo sobre la mesa de noche de Ween?”



Proceso de un dibujo y un dibujo que juega con el hecho visual...











EMERGENTE VI

# Panel de los Fragmentos de Ser



Mifix

{

Entonces el mago bajó a su mundo artificial  
y allí reunió a todas sus creaciones  
y les preguntó: ¿Por qué quieren ser?

El vacío respondió:  
“Deseo ser para extinguirlo todo  
entre mi abrazo”

“¡Ja,ja! ¡enfriarías de un plumazo todo mi trabajo!”

El tren de juguete respondió:  
“Deseo ser para recorrer tu mundo”

“Pero aún no existe...”

La flor respondió:  
“Sólo deseo ser para regocijarme con el calor del color”

“Sé tú, primera entre las flores  
y en tu indeterminación alumbra con tus pétalos mi ingenio...”

}

Cuentos del bosque, vol. 3

