

"Si lo vieras con mis ojos..." Un encuentro entre la fantasía y la realidad en la construcción narrativa del "yo" a través de la identificación con un personaje.

Albina Nasyrova

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de

Antropólogo

Directora: Soraya Maite Yie Garzón

Departamento de Antropología
Facultad de Ciencias Sociales
Pontificia Universidad Javeriana Bogotá,

Bogotá, febrero de 2020

Agradecimientos

En estas líneas quiero agradecer a todas las personas que hicieron posible esta investigación y que de compartieron conmigo en cada momento de esta experiencia.

A mi esposo, más que a nadie, por su apoyo incondicional y la paciencia durante todo mi proceso de aprendizaje de la carrera de antropología. Sobre todo, por su constante optimismo y la habilidad de llenarme de alegría y fe en mí misma en los momentos de quiebre. Con su amor y respaldo todos los días me ayuda a alcanzar mis metas y crecer como persona.

A Daniela, mi amiga del alma y del aula, quien ha estado siempre para mí brindando su consejo crítico en cada fase de elaboración de este proyecto, y siendo la persona quien me apoyó armar el proyecto desde los primeros días hasta culminar en esta investigación.

A Maite Yie, directora de la tesis, por guiarme a lo largo de esta investigación, por apoyarme desde el inicio y por orientarme hacia el camino que me llevó a terminar este trabajo. Pero, sobre todo, por entusiasmarse con mis ideas y por apoyarme en los riesgos que he tomado en esta propuesta.

A Gaby, Peter y Geralt por ser parte de esta propuesta y permitirme entrar en los detalles íntimos de su vida. Han sido mi inspiración, y sin su ayuda no habría sido posible presentar este trabajo.

Todos en conjunto me hicieron ver, que sin importar que tan raro o inalcanzable parece el objetivo, todo se puede si de verdad se quiere.

Contenido.

1. Una carta al lector.	1
2. Una discusión sobre la narrativa.	10
2.1 Guía de lectura.	19
3. Las narrativas.	21
3.1 La historia de Peter del Nido.	21
3.2 La historia de Geralt de Bogotá.	39
3.3 La historia de Gaby Lockhart.	56
4. Análisis reflexivo.	67
3.1 La realidad y la fantasía en la dimensión de las relaciones personales.	67
3.2 La realidad y la fantasía en la dimensión íntima de la identificación con un personaje.	73
3.3 La realidad y la fantasía en la dimensión del trabajo y el ocio.	77
5. A modo de conclusión.	80
6. Bibliografía.	84

1. Una carta al lector.

Querido lector,

Ante ti tienes una propuesta de la investigación narrativa. Una propuesta que explora las profundidades de la construcción de la identidad a través de la acción de narrarse. Una propuesta que trabaja la narrativa como una fuente esencial de organizar la experiencia vivida y de compartir una visión de la realidad. Trabajo, particularmente, con las narraciones de tres jóvenes abogados de Bogotá, entre 25 y 28 años, quienes no solamente comparten su profesión y lugar de trabajo, sino tienen en común una identificación con personajes provenientes de las narrativas de ficción que consumen.

La antropología se ha preguntado por las múltiples concepciones de la realidad producidas por los seres humanos y, por cómo esas concepciones se ligan con el modo en que nos ubicamos en el mundo social y actuamos dentro de él. Este trabajo, se conecta en buena medida con esas preocupaciones. Busca entender cómo, en el acto de narrarse, jóvenes bogotanos, construyen una visión de mundo y se ubican él, tensionando los límites entre la realidad y la fantasía, entre lo que es aceptable e inaceptable. En particular, trata de entender cómo las narrativas catalogadas de “ficción” que circulan en novelas, películas, comics, participan en la construcción de la realidad y del “yo”.

Los procesos de construcción del “yo” están ligadas a la manera de vivir la realidad a partir de los roles adaptadas desde el bagaje de conocimiento y experiencias vividas. La identificación con el personaje supone la adaptación de un rol particular en el mundo social y aceptación de un modelo de vivir y de comportarse en el mundo. La combinación de estos dos conceptos supone la posibilidad de modificar la cultura. La constante construcción y deconstrucción del “yo”, entonces, se ubica entre lo que la sociedad y la cultura proporcionan al sujeto, volviéndola el tema central para el estudio social. Además, las narrativas audiovisuales participan activamente en la formación de los jóvenes como sujetos, en tanto proporcionan modelos de comportamiento. Así, la identificación con un personaje es un factor para tener en cuenta para la construcción del “yo”.

Este trabajo no solamente propone la importancia de la construcción del “yo” en la investigación social, sino, también, busca entender y explorar a través del estudio de las

narraciones autobiográficas cómo la identificación con personajes provenientes del mundo de ficción media el proceso de producción de una imagen de sí y del mundo. Adicionalmente, busco investigar la manera en que los jóvenes construyen y entienden las nociones sobre la adultez y la infancia y la juventud a través de sus narraciones; cómo se manifiestan esas nociones en las relaciones laborales y personales a nivel de actuar la palabra; y cómo las narraciones se relacionan con los límites establecidos entre la realidad y la fantasía a nivel de la identificación con el personaje.

Cada narración presentada en este trabajo esconde detrás un discurso sobre las nociones de la adultez y la infancia: los imaginarios de la sociedad colombiana sobre cómo debe crecer y actuar un individuo cuando es adulto, y cómo se forman esos imaginarios; cómo debe percibirse el lugar de trabajo; cómo deben ser manejados los tiempos de ocio y de labor; cómo deben ser las relaciones laborales y los vínculos personales. Escogí este diseño de mi investigación para reflejar la construcción narrativa no solamente a través de las narrativas de Peter, Gaby y Geralt, sino en la estructura del trabajo completo.

Esta propuesta nació desde el deseo de entender cómo la identificación con un personaje ficcional puede afectar el día a día de una persona. Recuerdo que en mi infancia en Rusia me gustaba participar en los juegos de rol, donde uno podía asumir una identidad de un personaje. Podía convertirme en él: comportarme como él, hablar como él, recrear situaciones vividas por él y apropiarme de ellas, como si fueran mías. El mundo, entonces, se volvía una realidad diferente, la que compartíamos los que jugábamos. Sin embargo, como dije, hacía eso de juego cuando era niña. De repente, con el paso de tiempo, tuve que crecer. Bueno, mi mamá me dijo que ya era hora. Entonces, los juegos quedaron en el pasado. Llegó la hora de “vestirse como adulta”, “comportarse como adulta”, “hablar como adulta”, según mis padres. Contaba con el apoyo de mi hermana mayor, quien, me inició en el mundo de los mayores.

No obstante, mi hermano menor - quien, por cierto, es solo un año menor – seguía sin preocuparse por crecer. Bueno, eso era lo que decía mi mamá. Él seguía viendo anime (dibujos animados japoneses), participando en las sesiones de cosplay (interpretar a un personaje desde su forma de vestir hasta su forma de comportarse y hablar), leyendo fanfiction (creaciones de los fans sobre los personajes que salen fuera de la historia principal). Así, las historias de sus personajes favoritos seguían entrelazándose con su mundo. Los

modelos de comportamiento, de la vestimenta y de las respuestas verbales de esos personajes poco a poco comenzaban a asimilarse a su yo cotidiano. A veces, no podía decir si estaba jugando, o era su manera de actuar de verdad.

Sin embargo, a todos nos llega la hora de crecer algún día. Para mi hermano esa hora llegó mucho más tarde que para mí, pero llegó. Aunque ha madurado, de igual manera la presencia de sus personajes favoritos se nota en su comportamiento diario. Son algunas peculiaridades, gustos, maneras, valores que ha heredado de sus héroes favoritos, más que de su familia, o colegio. Y mientras yo veía el mundo cómo me enseñaron a verlo, mi hermano disfrutaba de la visión de la realidad diferente, aún en la edad madura.

Las personas que me rodearon durante mi infancia y mi juventud en Rusia trazan una línea muy fuerte entre la infancia y la adultez. Madurar es imperativo para transitar hacia el futuro. Entre 17 y 18 años se supone que terminas el colegio, entras la universidad el mismo año de graduarte del colegio, sigues el trabajo o la educación superior y una familia. Normalmente tenemos el plan de vida bastante rígido, a tal punto que al llegar a los 25, ya uno está casado, tiene hijos e hipoteca. La familia después de cierta edad deja de “apretar” y te da la libertad de conocer la vida por tu cuenta: ya te han dado los conocimientos necesarios para atravesar la vida. Además, las instituciones sociales desde la edad muy temprana se encargan de enseñar y de preparar a los nuevos miembros de la sociedad para cualquier dificultad que puedan tener, incluyendo un ataque nuclear. También, la familia para nosotros es más un concepto de apoyo y amor, sin importar que tan lejos está uno. Tengo a mi familia extendida por todo el continente, a lo largo del país, pero no me impide amarlos, estar al tanto de sus cosas, y recibir el apoyo incondicional, sabiendo que puedo contar con cualquiera de ellos aun estando al otro lado del mundo.

Las nociones de familia y madurez que median las relaciones y narrativas de los jóvenes que están en el centro de esta investigación son diferentes. En este contexto la familia se ve más como un núcleo, como una célula inseparable, que se encarga de la protección y la enseñanza del niño. No es muy común ver a los jóvenes urbanos de clase media bogotana casarse, o salir de su hogar a una edad temprana. Además, los espacios sociales que comparten los chicos desde pequeños son bastante reducidos por la falta de la seguridad, o el desarrollo de las instituciones sociales. Así, muchos terminan escapando hacia los juegos de video,

películas y series. A lo largo de la vida, al igual que mi hermano, algunos adoptan sus modelos de comportamiento como una referencia propia de cómo quieren ser. Así, aunque se encuentren en la edad madura, los reflejos de lo que han aprendido y ha interiorizado en su infancia aparecen.

En este trabajo, querido lector, te invito a leer tres narrativas, hechas y escritas desde las narraciones de los héroes principales de cada una: Geralt, Peter y Gaby Lockhart. Cada relato representa una percepción del universo alrededor de ellos y de interpretación de las nociones de la infancia/la adultez, el mundo de trabajo/el mundo de ocio y de los límites de la fantasía/la realidad. Yo, por otro lado, tomo el papel del narrador, transmitiendo las experiencias tanto mías, como ajenas, en este caso las de los jóvenes integrantes, uniendo así diferentes fragmentos de las entrevistas, observaciones participantes y conversaciones amistosas en unos relatos nuevos.

Te invito, querido lector, a ver esas narrativas como capítulos de una narrativa sobre la empresa El Nido, que opera en Bogotá y se dedica a cumplir con ciertas funciones del Estado colombiano. El nombre de esa empresa no es real. Para mantener una buena imagen de la empresa y para proteger a los trabajadores, decidí escoger ese nombre. Al igual que los nombres de Peter, Geralt y Gaby son seudónimos escogidos por ellos mismos, que representan, además, a los personajes con quienes se identifican en el momento de esta investigación.

Las narrativas presentadas en este trabajo fueron creadas a partir de la observación participante previa para otra investigación que fue realizada hace un año y medio tanto en las instalaciones de El Nido, como en los lugares de entretenimiento fuera del mundo laboral donde los jóvenes se reunían para las salidas y los eventos de la empresa. Además, utilicé los resultados de las entrevistas informales semiestructuradas sobre las trayectorias de vida y los intereses y las reuniones amistosas con los jóvenes abogados, ya que con todos comparto el vínculo de confianza y de proximidad, alcanzado por una trayectoria larga de familiaridad y amistad con ellos a través de la relación constante por medio de mi esposo, quien, también, trabaja en El Nido.

Por otro lado, creé las narrativas siguiendo las características presentadas por Bruner (1991) en su crítica titulada *The Narrative Construction of Reality*. Siguiendo su pensamiento, las

narrativas tienen 10 características principales. En mi caso, utilicé varias de esas características para darle complejidad y mejor desarrollo a la propuesta narrativa. Aquí presento las características que utilicé al momento de crear las tres historias.

La primera característica, es la *diacronicidad narrativa*. La narrativa es secuencia de eventos que transcurren a lo largo del tiempo. El tiempo no es lineal en una narrativa: reúne tanto recuerdos y escenas retrospectivas, como escenas imaginarias y posibles en un futuro, al igual que los acontecimientos presentes. Así, la temporalidad de una narrativa parece un “resorte”: se repiten varios acontecimientos desde diferentes puntos de vista, se vuelve una y otra vez al mismo tema. Al igual que el proceso de formación del individuo, quien vuelve emitir juicios cada vez sobre una situación vivida desde diferentes posiciones personales y sociales, una narrativa representa el constante cambio y aprendizaje del individuo sobre sí mismo. El modelo narrativo presentado aquí, entonces, demuestra esos modelos mentales de los jóvenes de ver y entender su vida mediante la ubicación de distintas situaciones a lo largo de sus vidas dependiendo de las circunstancias en las que esas fueron contadas.

Dentro de las tres narrativas es posible observar que los héroes retoman las narraciones, y constantemente vuelven a contar nuevos detalles sobre las situaciones mencionadas anteriormente. Es natural, si pensamos en cómo organizamos nuestra experiencia de vida cuando contamos una historia a alguien, siempre recordamos más referencias para mencionar. No nos preocupamos por seguir la linealidad del tiempo, sino por contar algo con sentido. Basándome en esta reflexión, también, hago un uso de repetición de las palabras o frases. Como las historias que ofrecí fueron creadas tratando de ajustarme en el mayor grado posible a lo que los tres jóvenes me contaron, a la manera en que organizaban su relato y al lenguaje con el cual lo hicieron, decidí, que era importante para la propuesta dejar esta parte de ellos, de su personalidad y su visión del mundo. Esas repeticiones, no solamente cumplen con demostrar el proceso de creación y evaluación de la narrativa propia, sino con enfatizar momentos marcados como importantes por los tres jóvenes en sus narraciones sobre sus historias personales.

La segunda característica, es la *composición hermenéutica* de la narrativa. La hermenéutica supone que existe un texto análogo a través del cual el narrador intenta dar razón y expresar su juicio, y del cual el que escucha, o lee, pretende extraer un significado. Hay diferencia

entre lo que se expresa en el texto y lo que este debe significar. No existe una solución única para determinar el sentido del texto. Cada persona tiene habilidad propia de comprender y de procesar el conocimiento de manera interpretativa basándose en entender la coexistencia de los eventos de la vida real y la fantasía. Así, cada texto tiene sentido diferente para cada individuo: la interpretación no solamente consiste de entender el orden lógico de los sucesos, sino, también, de comprender la intención con la que se cuenta la historia y procesar el conocimiento de fondo propio y del narrador.

Teniendo en cuenta esta idea, introduje la voz del narrador, que explica las circunstancias en las que fueron creadas y escuchadas las narrativas. Además, era necesario, para que el conocimiento del lector llegue al mismo nivel que el conocimiento de los integrantes de la investigación. En todo acto de contar y escuchar una historia hay un ejercicio de interpretación. Mi voz es una explicación que incluyo aquí, y es, en parte, el resultado de un ejercicio de interpretación que no puede entenderse sin tenerse en cuenta mi propia experiencia. Al hablar sobre sus experiencias, a veces daban por hecho que sabía sobre ciertas cosas debido a mis experiencias anteriores, entonces no tenían que explicarlas para mí. El lector, en cambio, dispone de conocimiento distinto. Según Bruner (1991), si el oyente o el lector comienza a dudar sobre un hecho de la historia, se vuelve hermenéuticamente alertado. Como la propuesta de este trabajo es explorar los límites entre lo real y lo imaginario, lo posible e imposible, los sucesos, o, mejor dicho, la interpretación de los jóvenes sobre sus entornos diarios puede ser distinta a la interpretación canónica. De esta manera, invito a los lectores a disfrutar de la narrativa, siguiendo pistas dadas tanto por los jóvenes abogados, como por la narradora para tener una interpretación de cada historia.

La tercera característica es *la ruptura con lo canónico*. La narrativa nace cuando pasa algo fuera de lo normal. La necesidad de evaluar la experiencia y de llevarla a los demás hace que ese suceso sea importante de narrar. Una historia necesita algo inusual: demostrar la evolución del tema o del personaje, o una ruptura con la visión común y socialmente aceptada de diferentes situaciones.

La cuarta característica es la *referencialidad*. El reconocimiento de una narrativa no puede depender del contexto proveniente del mundo real, o mostrar ese mundo como la única referencia posible de que es “real”. Así, las narrativas de fantasía, el cine, al igual que la

literatura no tendrían lugar en un mundo así. Más que referirse a una realidad dada, la narrativa pretende construirla desde la posición del individuo, teniendo en cuenta el propósito de la narrativa y el público al cual se refiere.

Las narrativas presentadas cumplen con romper con la canonicidad, tanto como con construir una realidad narrativa. Representan una visión del universo alrededor de los personajes y como esta se manifiesta en su día a día. Sus percepciones sobre el mundo podrían ser diferentes de los imaginarios comunes. Pero, siguiendo a Augé (1998), todo lo que consideramos “real”, lo aceptamos como tal y como algo dado solo porque la sociedad en la que vivimos lo acepta. En *Guerra de los Sueños*, Augé (1998) explora los casos de sueños chamánicos y las creencias que dominan las sociedades en la que se practica. Las interpretaciones de los sueños no solamente serían diferentes desde la posición tanto del narrador, como del oyente, sino, también, desde la posición cultural distinta de cada una de las partes. Así, las tres narrativas presentadas representan una ruptura con una visión del mundo adulto, con cómo debería verse el mundo alrededor de uno, lo cual, por cierto, la sociedad moderna pretende controlar con los estereotipos y los imaginarios colectivos, aun cuando estamos solos.

Por supuesto, hay que tener en cuenta, que, como lo indica Bourdieu (2011) en *La Ilusión Biográfica*, el relato que es confiado al investigador siempre está sujeto a las circunstancias en las que se cuenta y a las relaciones entre el investigador y el individuo. Además, como lo indica Bourdieu, sería ilusorio pretender que la historia contada se desarrolla en el tiempo lineal, donde todos los sucesos se relacionan entre sí y dan al final una imagen completa de la historia que cumple con el fin de la investigación. Por otro lado, tampoco se puede llegar a pensar, que la identidad de una persona se mantiene sin cambios durante todo el proceso, y no está sujeta a cambios.

Pues, es precisamente con lo que intenté cumplir a lo largo de la construcción de las narrativas presentadas. Las historias, como podrán observar más adelante, no tienen una línea de tiempo específica. Exploran desde los años tempranos hacia el tiempo más cercano del final del trabajo de campo. Aunque pareciera que siguieran el orden bastante cronológico, los eventos de la vida laboral no son ubicados en una línea temporal. Al igual como sigue una narración,

las experiencias emergían al hablar con los jóvenes en diferentes circunstancias, muy a menudo repitiendo la misma situación desde otro punto de vista.

La construcción de la identidad fue tomada en cuenta, ya que es la premisa detrás de este trabajo. Un individuo no es una construcción hecha y fija. Puede cambiar, puede emitir diferentes juicios sobre la misma experiencia durante distintas etapas de su vida. Aunque, el trabajo nació desde la propuesta de identificación con un personaje, tal y como lo indica Bourdieu, uno cambia. A lo largo de la vida, Peter, Geralt y Gaby han tenido como referencias distintos personajes de las narrativas que consumían. No obstante, más que observar el proceso de identificación con los mismos, el trabajo se ha transformado en entender como elaboran una visión del mundo desde el acto de narrarse, explorar los límites de la imaginación y comprender las múltiples realidades creadas bajo la presión social.

Según Cortazzi (1993, p. 2), el análisis narrativo puede verse como “una ventana abierta a la mente o, si estamos analizando las narraciones de un grupo específico de relatores, como una ventana abierta a su cultura”. El análisis narrativo propone ver la identidad narrativa creada por el agente narrativo y analizarla en función de la mediación narrativa. Puesto que el sujeto se puede construir de diferentes formas (ficticias, entre otras) dentro de una narrativa, la mediación narrativa es una herramienta para entender la construcción de un “yo” y de un “otro” en el momento de la narración donde el mundo de quien escucha o lee, se cruza con el mundo del narrador. Lo que se produce, entonces, en términos más amplios, no es solo la construcción del “yo”, sino de todo el mundo en el que el “yo” actúa y se produce, mientras narra. La identidad del lector, entonces, se transforma debido a la forma particular en la que lee o escucha e interpreta una historia.

La palabra es una constitutiva de la vida social. A través del trabajo de campo los antropólogos tenemos el acercamiento directo a la “palabra-en-el-mundo-social”, “la palabra en acto”. “Entre otras cosas, esto quiere decir que tenemos la posibilidad de analizar los contextos de situación en que las palabras “significan”, como también de explorar los efectos que las palabras producen en esos contextos” (Quirós, 2014, p. 51). El trabajo de campo nos permite presenciar y registrar diferentes situaciones a las que las personas atribuyen justificaciones, intenciones y explicaciones tanto sobre si mismos, como sobre los demás. Más que un ejercicio etnográfico y el análisis narrativo, este trabajo busca mostrar los

procesos que están pasando en la generación de los adultos modernos, quienes enfrentan no solo el imaginario social de ser un adulto, sino un tratamiento infantilizado de la parte de la misma sociedad que espera que actúen como personas maduras. Más que describir realidades vívidas, en el medio de la narración y descripción interrogamos y analizamos el mundo social. Busco visibilizar los procesos de construcción narrativa de las múltiples identidades y la existencia de múltiples realidades posibles dentro de un contexto. La realidad que construimos, o pensamos que vemos no es algo dado, al igual que no es la única que existe. Las formas de comprender y de ver el mundo son diversas: algunas condenadas por las limitaciones culturales y sociales, otras sobrepasan esos marcos. Pero todas son reales y posibles.

2. Una discusión sobre la narrativa.

Un individuo se constituye como sujeto a partir de las prácticas sociales, discursivas entre otras, donde aparece en contraposición con un otro. A través de las prácticas lingüísticas se expresa y produce una percepción del mundo, se marcan las similitudes y las diferencias con los otros y se manifiestan las influencias normativas culturales y sociales. Una de las expresiones de la subjetividad es la narrativa: un discurso específico que permite entender los conocimientos previos del sujeto, su entendimiento de la realidad y de valores ético-normativos que reconoce (Jimeno, 2016; Visacovsky, 2016).

En términos más comunes, la narrativa puede entenderse como un relato que consiste de tres momentos: inicio, medio y fin, configurando así un relato entendible para quien lee, que contiene una secuencia de hechos contada por un narrador, desarrolla una trama y es protagonizada por uno o más personajes. Todo lo que pasa en el tiempo se puede contar y, por lo tanto, ser una narrativa. (Ricoeur, 2004)

La importancia antropológica de una narrativa es señalada por White (1992), quien plantea que las personas se relacionan con su realidad mediante las narrativas. Las narrativas, entonces figuran como interpretaciones del mundo social y personal, y como modificaciones de los sistemas ético-morales de una sociedad. Para Jimeno (2016), la narrativa es una forma de traducir las experiencias en relatos. Para la investigación etnográfica el mayor reto consiste en entender la narrativa desde las condiciones históricas y sociales para que el resultado de la investigación sea el sentido de entender la realidad del mundo de un grupo social específico y no la verdad del relato como tal. Visacovsky (2016) entiende la narrativa como una forma de discurso que le permite al antropólogo profundizar en la perspectiva de los sujetos sobre sus experiencias a partir de sus propios relatos.

En este punto, es importante entender que, una narrativa, más que una construcción gramática y sintáctica para expresar un hecho, es una construcción cultural para darle sentido a los sucesos de la realidad. No solo expresan una visión del mundo, sino pueden cuestionarla y ponerla en tensión. Al narrar, podemos reubicar los límites entre lo real y lo que no lo es, podemos tensionar visiones sobre nosotros y los otros, sobre lo que somos o debemos ser. Así, las narraciones van más allá de expresar las visiones, también, las cuestionan. Según Bruner (2003), un relato narrativo responde a la necesidad humana de expresar nuestras

experiencias a través del tiempo, que, al final, forman nuestras percepciones sobre el mundo, nuestros valores y normas de comportamiento. Este conocimiento se basa sobre nuestra percepción de la realidad, y, por tanto, sobre nuestra percepción de la vida, de la manera de vivir.

Rachkov (1981) determina la manera de vivir como un sistema de normas dentro de una sociedad específica – normas de relacionarse, hablar, comportarse, y de pensar. La manera de vivir, entonces, es una producción cultural, un fruto de valores materiales y espirituales, formas y resultados de asimilación de la realidad, que representa la manera moderna de funcionamiento social. Así, una narrativa nace desde nuestras percepciones culturales e históricas sobre lo que la sociedad ha determinado como las normas de comportamiento adecuadas. Al ser así, cada sociedad tiene las interpretaciones distintas sobre la realidad. La cultura, como lo indica Bruner (2003), es la fuente de la creación narrativa. “La cultura no es tanto una estructura institucional como un modo de interpretar el mundo de acuerdo con otros” (Geertz, en Bruner, 2003, p. 75). Así, la narrativa aparece como un hecho local, que, al expresarse en forma de relatos, llega a constituirse como un conocimiento cultural especial.

Siguiendo a Bruner (2003), una narrativa nunca es neutra. Siempre narramos y percibimos las narrativas desde la posición subjetiva y bajo el peso de las normas culturales y sociales de entender el mundo. Una narrativa, entonces, navega todo el tiempo entre dos polos: el narrador y el oyente, o lector. Bruner (2003) sostiene, que la intencionalidad es lo que convierte los sucesos en una narrativa. Pues, cuando contamos algo, lo hacemos con una intención: contar algo a alguien en unas circunstancias dadas. En este caso, la importancia de una narrativa está precisamente en el punto de la intención. Más que un simple acto de comunicación, una narrativa ofrece la posibilidad de entrar en la visión de la realidad de otra persona, entrar en el dialogo con una posición diferente y a base de los juicios propios rechazar o aceptar una nueva propuesta de un mundo posible.

Los mundos posibles son un aspecto de la narrativa que está unido con la ruptura en la canonicidad. Al mismo tiempo, los mundos posibles no deben alejarse demasiado de la realidad conocida por el oyente o lector para seguir con su verosimilitud. (Bruner, 2003) Las narrativas se mueven entre lo posible y lo imposible según los términos de la sociedad en la que fueron creadas. Eso quiere decir, que las narrativas no solamente contienen las normas

de la conducta, los valores éticos, y las reglas de lo aceptable e inaceptable; sino, también, las nociones de lo verosímil y lo posible e imposible. De tal manera, en las narrativas que presento en este trabajo pretendo observar y analizar cómo las fronteras entre lo posible y lo imposible se construyen por cada uno de los jóvenes alrededor de sus experiencias vividas.

La narrativa es una interpretación de la experiencia tanto propia, como ajena a través de las normas ya mencionadas anteriormente. No obstante, la narrativa siempre contiene un factor humano de interpretación. Pues, por algo es la manera más común y más temprana para los humanos de organizar sus experiencias en el mundo. (Vygotsky, 1979). La experiencia toma su forma y se entiende gracias a que se vuelve una narrativa creada para uno mismo o para otra persona. Al contar la experiencia, la volvemos parte del mundo simbólico de las visiones de la realidad y de la sociedad, donde le damos distintos significados según nuestro conocimiento. Es gracias a las narrativas que podemos tener las realidades distintas. Pues, la narrativa en sí, es lo que configura la realidad y le da la forma. Así, la narrativa nos permite experimentar distintas realidades tanto posibles, como imposibles. “La narrativa, incluso la de ficción, da forma a cosas del mundo real y muchas veces les confiere, además, una carta de derechos en la realidad” (Bruner, 2003, p. 22).

Siguiendo la idea de Bruner (2003) sobre el poder de las narrativas de configurar la realidad, vale la pena agregar, que la narrativa no busca la verdad en describir la realidad. Es decir, un relato no busca describir las cosas tal y como son, sino de transmitir un significado que pueden tener para los individuos de una cultura determinada. Lo que una vez más nos devuelve a la característica importante de la narrativa: es hermenéutica. Eso es posible gracias al poder de la imaginación metafórica, que “traslada nuestra producción de sentido más allá de lo banal, al reino de lo posible. Explora las situaciones humanas mediante el prisma de la imaginación” (Bruner, 2003, p. 24). Así, la narrativa crea una realidad simbolizada metafóricamente.

Tal y como la narrativa crea la realidad, se puede suponer, que ayuda a moldear nuestro “yo”. “La memoria, los sentimientos, las ideas, las creencias, la subjetividad” (Bruner, 2003, p.94) nos construyen desde adentro. “La aparente estima de los demás y las innumerables expectativas que derivamos muy pronto, inclusive inconscientemente, a partir de la cultura en que estamos inmersos” nos modifican desde afuera. (Bruner, 2003, p. 94). Teniendo en cuenta, que la narrativa se expresa dentro de la noción cultural de una sociedad determinada,

no es monótona. Dentro de la abundancia cultural narrativa un individuo puede encontrar una diversidad de narraciones con cuales se puede identificar. La relación estrecha entre narración e identidad es entonces tal que “sin la capacidad de contar historias sobre nosotros mismos no existiría una cosa como la identidad” (Bruner, 2003, p. 122).

Como había dicho anteriormente, la sociedad, sin embargo, tiene un modelo de comportamiento “ideal” y aceptado dentro de sus fronteras. Desde que un individuo comienza una vida social, la sociedad intenta controlarlo, transmitiendo las expectativas sobre como uno debe y no debe comportarse. La familia, por ejemplo, juega el papel inicial en introducir las normas y los valores culturales básicas. Proceso que, como resalta Bruner, ocurre, en parte, a través de la puesta en circulación de narrativas. Con el paso del tiempo, la sociedad es quien se encarga del individuo: las amistades, los profesores, los personajes importantes dentro del contexto cultural (por ejemplo, actores), y hasta los personajes ficticiales, dejan un rastro. La cultura, entonces, dicta ciertos límites de lo permitido. Sin embargo, aunque nos construimos en la función de las expectativas de los que nos rodean, nuestras convicciones internas también tienen un peso fuerte (Bruner, 2003). Así, es importante entender, que un “yo” es una construcción recíproca entre lo público y lo privado, entre una narración de su vida propia y las esperanzas expresadas por los otros de cómo sería.

Por otro lado, las convicciones privadas de nuestro “yo” tampoco son fijas. Desde Butler (1990, 1993) podemos seguir la teoría de la performatividad aplicada a la formación de nosotros. La performatividad implica que la palabra tiene un poder constituyente. La palabra, así, tiene el poder de producir lo que nombra. Los conceptos creados se quedan en nuestras mentes como referentes para las futuras situaciones donde nos reconocemos o no. De tal manera, que hasta nuestro nombre nos es dado por otras personas y nos reconocemos dentro del marco de las situaciones en las que entendemos que somos nosotros a quienes se refieren con ese nombre. La identidad para ella es un acto de imitación temporal más que de construcción, ya que los discursos que citamos y las acciones que repetimos no provienen desde nuestra convicción propia, sino adoptada. Así, la demostración del nuestro “yo” no es un acto voluntario, sino condenado bajo las prácticas discursivas de la sociedad. No obstante, gracias al poder discursivo podemos jugar con nuestras construcciones y demostraciones. No podríamos construirnos desde un concepto al cual no nos referimos en el fondo, siendo eso

un nombre propio, o un insulto, por ejemplo. Por otro lado, aún en los intentos de imitar los modelos aceptados dentro de la sociedad en la que actuamos, podemos fracasar. No hay una imitación perfecta y completa, ya que somos interpelados desde distintos lugares y no hay un modelo perfecto en el juego. Así se produce un desplazamiento, una inadecuación entre el modelo y su reproducción. Los vacíos y contradicciones que se generan en la imitación imperfecta abren paso a la creatividad personal y un proceso de cambio. (Butler, 1999).

Nuestras narraciones, por tanto, son una expresión de nuestros actos de imitación de los discursos escuchados anteriormente, que reproducimos al narrar. Las narraciones que producimos son parte de los conceptos que tenemos incorporados sobre nosotros y sobre los otros, sobre cómo debemos vernos y cómo queremos parecer. No obstante, siguiendo a Butler, no simplemente reproducimos las narrativas consumidas, las adaptamos al “yo” de un tiempo y lugar específico. Las narrativas consumidas nos ofrecen un modelo de comportamiento, pero, al apropiarse de esos modelos y de las narrativas, los recreamos y los transformamos. Creamos nuestra propia versión de la narrativa y del modelo que esta ofrece.

Los modelos de comportamiento también son apropiados a través de la imitación de una situación dentro de los juegos. Según Vygotsky (1979), los juegos son una manera para los niños de aliviar las tensiones de comportamiento producidas por el deseo no realizado en la realidad. Para cumplir esos deseos entran en el mundo ilusorio, donde pueden recrear la situación acorde a sus deseos. Los niños en el juego crean una situación imaginaria. Cada de estas situaciones tiene reglas propias, no reglas que fueron formuladas para esta situación específica por adelantado, sino que son reglas que provienen de la situación misma. Por ejemplo, si el niño juega a ser madre, debe seguir un comportamiento de una madre, que conoce desde sus ejemplos desde la vida real. En el mundo real, las cosas son percibidas desde los órdenes de los demás. Le decimos y explicamos al niño que hacer y que no hacer con las cosas, para que son y cómo se usan. En el juego, en cambio, el niño ve las cosas de manera diferente y actúa de manera diferente referente a lo que él ve. Así, la acción se determina por la idea, y no por los objetos mismos. El juego es creado con el sentido alienado de una situación real. Cada juego, además, está unido con el placer, porque el niño disfruta del juego. En los juegos de niños la acción domina sobre el significado que se le atribuye socialmente. Mientras, en la vida cotidiana, la acción precede el significado, es decir, primero

se actúa y después se le asigna un significado, en los juegos es al revés. El significado precede la acción. Así, un niño puede estar parado en el suelo e imaginar que va sobre un caballo.

En los juegos, los niños adoptan papeles dentro de una situación imaginaria. Se podría decir, que asumen un rol, una identificación parcial con un personaje de una historia, una película, o vida real. Entonces, la identificación y el juego están conectados. ¿Quién de niño no imaginaba ser un superhéroe, un soldado, un personaje de dibujo animado? Al asumir una identidad de otra persona, asumimos su modelo de comportamiento, sus ideas y deseos. Todo en el modo de juego: al terminar de jugar, o de fantasear sobre una situación imaginaria, volvemos a ser nosotros.

Las narrativas no solamente existen de forma oral o literaria, sino, también, son audiovisuales. Estas narrativas audiovisuales son un elemento sociocultural importante que tiene fuerte influencia en la construcción de la identidad y la visión del mundo de los jóvenes: proporcionan las bases de la formación de la subjetividad a través de transmisión de modelos normativos y de comportamiento específico. Los jóvenes, a su vez, toman participación activa en los procesos de formación propia mediados por las narrativas audiovisuales: existen grupos de interés, foros, juegos de rol, creación de historias nuevas a partir de las consumidas (fan ficción). Así, las narrativas no solamente quedan en lo leído o lo visto: adquieren vida propia y se entretajan con la vida de las personas.

Al igual que las personas del mundo real, los personajes de ficción, poseen una identidad, unas cualidades específicas, unas metas y deseos y un contexto socio-cultural que los describe a través del contexto de las narrativas a cuáles pertenecen. Los científicos cognitivos han investigado la identificación como la pérdida temporal de autoconciencia y la fusión con el personaje. De este modo, el espectador se siente parte de la historia y sustituye temporalmente su identidad con la identidad del personaje. Al acabar la historia, se vuelve a su “yo”, pero no es un “yo” habitual. De igual manera, aunque la identificación ha sido por un periodo corto, el individuo se reconoce en las imágenes, tanto vistas, como imaginadas al leer. Lacan (en Nasio, 1988) presenta la identificación como un proceso en el que B constituye A. Lo llama la identificación imaginaria del yo con la imagen del otro. Según esta teoría, el yo es un significante vacío, que se forma a partir de percibir imágenes del mundo externo, las cuales son analizadas a partir de las emociones. El “yo” se identifica con las

imágenes con cuales siente mayor cercanía y en las cuales se reconoce. De la misma manera en esas imágenes del mundo exterior el “yo” percibe al Otro, las cualidades del cual no se perciben a primera vista. Por ejemplo, la sexualidad es algo que no se observa de inmediato. Entonces, existe una imagen “agujerada” del Otro, en la cual el “yo” también se reconoce, y, por lo tanto, se identifica con esa imagen.

Así, los personajes, con cuales se ha identificado en un momento de la vida un individuo, se vuelven portadores de un modelo de comportamiento para las situaciones específicas. Aparece un deseo de triunfar, o de lograr algo que ha logrado el personaje. No necesariamente deben ser bienes materiales, sino, resultados de interacciones sociales, un estatus social mayor, o adquisición de metas simbólicas parecidas. Según Bajtín (2008), toda forma narrativa implica la multiplicidad de voces de otros y la interacción con ellas. En el momento de escuchar un enunciado, ya sea de manera monológica o dialógica, en la mente del locutor se genera una respuesta inmediata a lo que escucha. Esa respuesta no necesariamente es verbal y expresada inmediatamente, pero será expresada en algún momento posterior de la vida de la persona. Al terminar la historia, el individuo procesa el conocimiento recibido bajo sus propios juicios y normas culturales adoptadas de la sociedad donde vive. De esta manera, aprende y elabora un modelo de comportamiento necesario para adquirir lo deseado. De acuerdo con que existe un ejercicio de interpretación con cada narrativa y en cada narración, los individuos elaboran una visión propia del personaje y, por tanto, de su comportamiento posible en cada una de las situaciones.

La identificación y la imaginación están vinculadas profundamente. Kearney (1998) a partir de las ideas de Ricoeur, denomina la imaginación en el proceso de la construcción identitaria como “imaginación narrativa”, para la cual la identidad se origina a partir de la preocupación ética. En este caso la ética se entiende (desde los griegos) como la relación entre la virtud y la búsqueda de la felicidad en términos universales. Entonces, es tarea de la imaginación proveernos las formas específicas de imaginar cómo los aspectos morales del comportamiento humano pueden vincularse con la felicidad o infelicidad. En el acto de narrar, los oyentes/los lectores pueden convertirse en los participantes imaginativos de las aventuras del personaje. Cohen (2001) entiende la identificación como proceso imaginativo por el que la audiencia asume las perspectivas, metas e identidad de los personajes. La

identificación provoca que las audiencias experimenten los avatares del personaje como si fueran propios y que, momentáneamente, sean capaces de olvidarse de sí mismas para fundirse en la experiencia de la película. Moyer-Gusé (2008) entiende la identificación como proceso emocional y cognitivo mediante el cual el espectador se pone en el lugar del protagonista de la narración.

Ampliando la propuesta de Kearney, Plantinga (1999) distingue la empatía y la identificación. Se supone, que la identificación es lo que hace un espectador de la película, cuando sigue los sufrimientos o aventuras de un personaje. Así, implica la pérdida de un yo en el otro; nuestra identidad como un individuo separado se debilita en la medida en el que nos identificamos con un personaje. Es decir, implica la fusión de mentes e identidades. La empatía consiste en poder conocer, sentir y responder congruentemente a lo que el otro está sintiendo. Aquí interviene la imaginación, pero no imaginamos ser el otro, sino imaginamos al otro. A partir de nuestro bagaje del conocimiento podemos imaginar cómo se siente la emoción del otro y responder en forma solidaria hacia un Otro.

No obstante, Igartua (1998,2008) plantea la empatía como parte de la identificación y distingue en el proceso la empatía emocional (capacidad de sentir, lo que los protagonistas sienten, preocuparse por sus problemas y su destino y experimentar respuestas socioemocionales) y la empatía cognitiva (capacidad de entender o ponerse en el lugar de los protagonistas, lo que es relacionado con la capacidad de adoptar el punto de vista del Otro). La empatía cognitiva es la que permite al espectador imaginar cuáles son los pensamientos, sentimientos y estados mentales de los personajes de la narración e incluso ser capaz de anticipar las situaciones a las que se expondrán los personajes o inferir cuáles serán las consecuencias de las acciones de éstos. Además de la empatía, Igartua denomina la experiencia de querer volverse el personaje, es decir, perder temporalmente la autoconciencia y vivir la historia como parte de ella, y la atracción personal hacia los personajes como partes constitutivas de la identificación.

La identificación, entonces, se asocia fuertemente con el juego, con la imaginación y con lo irreal. No obstante, más que eso, lo tomo como un deseo de seguir un modelo de comportamiento de un personaje en particular, una manera de ver el mundo desde otro ángulo, que rompe con lo canónico en la sociedad.

En el marco de este trabajo comparto la postura de Moyer-Gusé (2008) que la identificación con los personajes es un proceso emocional y cognitivo mediante el cual el espectador se pone en el lugar del protagonista de la narración. El espectador reemplaza su propia identidad asumiendo la identidad, los objetivos y la realidad del personaje como propios (Cohen, 2001). No obstante, como lo demuestran las narraciones de los tres jóvenes, no existe un tal “yo” verdadero que es reemplazado por uno falso al momento de la identificación. Veo la identificación como un proceso de construcción del “yo”, proponiendo cierto patrón de comportamiento, pensamiento y percepción de la realidad que adoptan los espectadores y los lectores de las narrativas y lo incorporan posteriormente en la realidad propia mediante un ejercicio reflexivo e interpretativo. La identificación más que el proceso de sustitución del “yo” actual, es un proceso de construcción del “yo” a través de cada narrativa que consumimos, nos producimos a través del reconocimiento o desconocimiento propio en los protagonistas de las narrativas.

2.1 Guía de lectura.

A continuación, los invito a disfrutar de los tres relatos creados al borde de lo real y lo imaginario. Los invito a conocer maneras de ver la realidad de modo distinto, una manera diferente de presentar el trabajo de campo y de hacer la etnografía.

No obstante, antes de comenzar el viaje por las realidades posibles, quiero dar unas sugerencias sobre la lectura de las narrativas. Como la narrativa es algo fluido, no encontrarán en ellas las referencias de citas. La abundancia de los paréntesis podría interferir con la sensación de leer un relato. No obstante, teniendo en cuenta la diferencia entre conocimientos de los jóvenes, como de los lectores, incluí mi conocimiento y mis observaciones, que podrían explicar las referencias presentes. Además, como la propuesta de este trabajo es explorar los límites entre lo real y lo imaginario en tanto a la identificación con un personaje, o una manera de ver distintas situaciones, a veces será difícil entender quien narra: si es uno de los jóvenes, o el personaje. Decidí hacer las narraciones de este modo, siguiendo las narraciones propias de los jóvenes, para que el lector sienta, que la línea entre lo que consideramos verosímil o real y entre lo imaginario es muy delgada. Las historias creadas reproducen la manera de los jóvenes de narrarse, de contar sus vidas, incluyen las expresiones de ellos en momento de referirse a su entorno, sus colegas o los personajes. La estructura narrativa de cada relato reproduce la estructura de las narraciones de los jóvenes. Los mundos de los héroes de las narrativas están enredados, entrelazados con los mundos de sus personajes. Al mismo tiempo, los mundos personales y públicos chocan en el punto entre la verdad y posible ficción para la sociedad en la que viven.

Desde Bruner (2003) podemos distinguir dos niveles en un relato: factual y hermenéutico. Así, las narrativas tienen doble composición: “un paisaje de acción en el mundo; el otro, un paisaje de conciencias, donde se representan los pensamientos, los sentimientos y los secretos de los protagonistas de la historia” (Bruner, 2003, p. 46). Las acciones son necesarias para que exista un relato, en primer lugar. No obstante, el “paisaje de conciencias” hace referencia al sentido que le atribuyen a las acciones los actores, las emociones que sienten, los deseos, los pensamientos. Una narrativa exitosa no puede separar esos niveles: “Forma parte de las historias bien construidas mantener estos dos paisajes imbricados, de modo que no se puedan separar quien conoce y lo conocido” (Bruner, 2003, p. 47).

Cada historia, entonces, consiste de una recopilación de relatos recolectados en diferentes momentos del trabajo de campo. Cada narrativa se compone de las palabras que usaron los integrantes, sus imaginarios y sus percepciones de la realidad. Aunque los relatos son una construcción a partir de las voces de los jóvenes, introduje la *voz propia en cursiva*, para que se puedan distinguir diferentes voces de la narración. Esto, con el fin de aclarar las circunstancias durante las cuales fueron contadas las historias, para mejor análisis posterior del ejercicio etnográfico. Las palabras tienen significados y efectos especiales en situaciones especiales. Por eso hay es importante entender la intención y en las circunstancias de cada acto. (Austin, 1975). Además, las historias, tanto como el análisis posterior, incluyen observaciones del trabajo de campo hecho anteriormente en el lugar de trabajo de los tres jóvenes. En ese trabajo de campo se analizó el comportamiento de los abogados en la oficina, sus relaciones laborales y personales dentro de la empresa y su efecto en la vida personal fuera de la oficina. Gaby, Peter y Geralt participaron en esa observación. Así, decidí incluir los aportes de ese trabajo de campo, ya que aporta conclusiones valiosas.

Así, dejo a su juicio la interpretación de cada una de las historias. Después de todo, el acto de apreciar un relato es un ejercicio hermenéutico.

3. Las narrativas.

3.1 La historia de Peter del Nido.

En la ciudad de Bogotá hay una empresa. Esa empresa, la cual llamaremos con fines de preservar su buen nombre, el Nido, no es una empresa común: es una familia. El Nido cuida de sus empleados, y acepta como su deber no simplemente el pago de la nómina y las bonificaciones, sino transmitir los valores sociales y normas de comportamiento laboral aceptable. El Nido prepara también a los individuos con un alto sentido del deber social y la reproducción de las normas de comportamiento.

Los valores sociales para el Nido yacen en la aceptación de la jerarquía: hay que ser respetuoso y cuestionar poco, o no cuestionar en absoluto (que es la opción más recomendable para permanecer a bordo), las instrucciones de sus superiores. Normalmente estos son mucho mayores en términos de la edad y de educación, y no es común que se contradiga a la cabeza del hogar. Además, los miembros de la familia Nido deben procurar la armonía completa con sus pares y los superiores tanto en las relaciones personales como en las relaciones laborales, pues, es la clave de éxito profesional y la felicidad de una familia.

Los integrantes de la familia Nido no pueden prestar sus servicios a otras empresas. Es lógico, la lealtad familiar debe permanecer, entonces, cada miembro trabaja para que su familia prospere. Además, a modo de control parental la empresa siempre debe estar al tanto de los cambios en la vida de sus integrantes: es muy normal que los padres sepan dónde y cómo viven sus hijos.

Las actividades compartidas son la clave para mantener a una familia unida. La familia Nido es extensa: hay tres sucursales relativamente cerca una de la otra, divididas en diferentes áreas de trabajo. No todos los miembros del Nido llevan el mismo apellido, aunque el primero de todos es Nido, el segundo se le otorga a un miembro según la familia principal. El núcleo familiar principal, es la familia más cercana que tiene un integrante de la familia Nido. Es una familia donde sus padres son el gerente y el coordinador. Pues, en Colombia ya se reconocen las familias de diferentes tipos, así que la familia Nido es bastante inclusiva en este sentido. Las familias tanto monoparentales como clásicas son bienvenidas.

No obstante, existen actividades, unas celebraciones, que unen a todos los colectivos del trabajo: los torneos de fútbol, los torneos de conocimiento y las fiestas de la empresa. Además, cada área cuenta con sus actividades internas para demostrar la unidad del colectivo. Como son las celebraciones de la familia Nido, no se permite gente de afuera, pues, esas fiestas son exclusivamente para los miembros de la familia. Después de celebrar con sus familiares puedes ir dónde quieras, pero la familia es primero, así que no se puede negar la invitación y mucho menos ignorarse.

Una de las tareas más especiales para las celebraciones es decorar las casas. En Navidad, Halloween o cualquier otra fiesta de la empresa, sus trabajadores deben llevar obligatoriamente una vestimenta especial. Cada casa debe escoger un tema para después demostrar la unión de sus miembros a través de los trajes escogidos. Los dioses antiguos, los superhéroes, los ángeles o los animales de granja: lo importante es que todos se vistan según el tema escogido. No es negociable. En el Nido existen multas por romper esa regla y no llegar vestido como su familia, es una falta leve, pero una falta de igual manera. La decoración de la casa también es importante, no se puede evitar. Según la fiesta, es necesario seguir un patrón acordado, pues los recursos humanos pasan por cada casa y evalúan la decoración. Todo se hace con los fines de ganar un concurso y un premio que se puede redimir junto con todos los compañeros. Una familia siempre permanece unida en las celebraciones, decoración de la casa y, lo más importante, en el compartir de los regalos.

Uno de los miembros de la familia Nido es Peter. Nacido en Bogotá, una noche de marzo en una familia donde el padre, sargento retirado del ejército, era el proveedor de hogar trabajando en su negocio de la pescadería y la madre le ayudaba. Hijo medio, aunque gozaba durante 4 años la atención total de su madre, pues en ese momento aún no había nacido su hermano menor. Gracias a la atención brindada por su madre, no tuvo que ir al jardín infantil: su mamá le enseñó cosas esenciales para poder entrar en el preescolar de su colegio católico. La religión nunca ha sido punto clave en la vida de Peter, pero en su familia siempre ha tenido mucho peso.

En el apartamento de sus padres en la sala, en el lugar más visible siempre ha estado la Biblia abierta en diferentes partes dependiendo de la época que vivían. Las misas acompañaban las celebraciones y las reuniones importantes. Durante las navidades el pesebre era la parte

crucial de la decoración casera en la que cada uno debía participar y hacer, en lo posible, su parte. De las navidades, Peter recuerda poco: las novenas y las misas se sobreponen a los regalos. De hecho, los regalos rara vez aparecían en su vida, hasta el cumpleaños lo tenía que compartir con sus hermanos, donde se escogía una fecha en la mitad de los tres cumpleaños y se hacía una sola torta para compartirla entre todos.

Ahora lo mismo pasa en la familia Nido: las novenas antes de la Navidad son obligatorias, al igual que las comidas compartidas con un plato especial de cada uno de los miembros de la familia. Esos eventos son obligatorios, son visitados por varias personas de la familia principal, y, más importante, por el personal de los recursos humanos quienes vigilan el cumplimiento de las normas de la empresa. Las comidas compartidas no solamente están presentes en las fiestas, es una tradición que se cumple cada quincena. Y si no es un compartir en la oficina, entonces, es una salida a comer o a tomar. De cualquier manera, cada miembro de la familia debe tener presupuestado una parte de su pago para compartir entre todos.

El sentimiento de compartir y poner a su familia ante todo fue cultivado en Peter desde pequeño. Con el fin de no decepcionar a sus padres, comenzó a trabajar a los 12 años en una tienda de video juegos ubicada cerca de su casa. Le daba todo el dinero ganado a su madre, con el fin de ayudarle a comprarle a Peter y a su hermano menor los juguetes. Esa experiencia le ayudó a conocer el valor de dinero. Siempre lo va a agradecer a sus padres quienes le enseñaron que no hay nada fácil, que nada es regalado, hay que trabajar duro para conseguir sus cosas. Con el tiempo esa acción se volvió costumbre, en todos los trabajos que tenía, Peter le daba una parte de su salario a su madre. Una vez su padre le pidió a Peter que suspendiera un semestre de su carrera para así poder pagarle a su hermano menor la matrícula. Peter estaba firme en su decisión de no aplazar sus estudios. No obstante, las normas de compartir y de sacrificarse por su familia ganaron: llegó un momento, donde su padre le dijo si Peter no aplazara el semestre, su hermano menor no podría estudiar. Entonces, Peter, aunque hasta ahora sigue sin entender por qué lo hizo, cedió.

Desde pequeño, aprendió que el vínculo entre hermanos debe ser el más grande. De hecho, su madre no se cansa de repetir, que después de todo son lo único que tendrán después. El mismo mensaje estaba en las series que veía. Los animés de esa época demostraban que los hermanos debían cuidarse entre sí y el respeto del menor hacia el mayor debe ser grande. El

deber del mayor siempre sería proteger al menor a toda costa. Además, los animes le enseñaron a Peter que la amistad es un don, y que los amigos son la familia que uno elige, entonces hay que preservarlos a toda costa. Los héroes principales de Dragon Ball y de Caballeros de zodiaco le transmitieron la tenacidad, le enseñaron de no rendirse y persistir para lograr lo que uno quiere.

En varias ocasiones veíamos esas series juntos. Cada vez que el personaje hacía algo valiente, protegía a un amigo o se levantaba aun después de una pelea que parecía perdida, Peter me preguntaba si entendía por qué él es así como es ahora. A los 5 años, pequeño Peter ya quería parecerse a Seiya, un joven caballero de zodiaco, que con su fe logra proteger a la diosa Atena a toda costa, aunque a primera vista las adversidades a que se enfrenta parecen ser mayor de lo que él puede soportar. No obstante, nunca se rinde y siempre avanza. Esos caballeros, en forma de juguetes eran sus favoritos, hasta el día de hoy conserva tres de ellos que ocupan lugar honorario en el biffé de su apartamento actual. Al igual que los juguetes de zoids – unos robots con el alma, que compartían un vínculo de amistad con la persona que los pilotaba, que también eran parte de uno de los animes que veía de niño.

Los juguetes siempre recreaban a algún personaje de un anime que le gustaba a Peter. Así, podía imaginar más historias y más peleas entre ellos. Les daba vida a sus personajes favoritos fuera de la pantalla.

Desde la infancia Peter compartía cosas con su hermano menor: aparte del cumpleaños, tenían en común amigos, pasatiempos e intereses. Jugaban con sus juguetes, organizaban partidos de futbol juntos, podían permanecer días eternos jugando Xbox one o computador, lo que molestaba mucho a sus padres. Pues, decían que el tiempo que gastaban lo podían pasar más productivo, ya no eran niños pequeños. No obstante, al entrar a la Universidad, Peter creció. Cambiaron sus intereses y sus gustos.

Un día que le ayudé a armar los juguetes de zoids que se llevó de la casa de sus padres me contó que es la primera vez en mucho tiempo que los veía y tocaba. No podía resistir el deseo de volverlos a tener en su vida, esta vez como muñecos ubicados en sus repisas, muñecos que le recordaban sobre lo feliz que se sentía cuando jugaba con ellos. Peter recuerda perfectamente el momento en que decidió que iba a ser la última vez que jugara con sus

muñecos. Para siempre quedó en él marcado el paso del mundo del niño pequeño, que aun gozaba de la imaginación para crear historias increíbles con sus juguetes hacia un adulto, a quien ya no se le permite jugar usando ese tipo de personajes. Tenía unos 14 años cuando llegó del colegio y vio sus muñecos, que por un rato ya no usaba. Decidió entonces, que iba a darse el lujo de darles vida por última vez. Los limpió y se sumergió de nuevo a un mundo de aventuras junto con los personajes favoritos de las series de su infancia. Al terminar las peleas y los rescates, Peter los almacenó cuidadosamente en una caja, al igual que guardó las narraciones creadas por él y todos los sentimientos que le causaban. Se olvidó de ellos durante un largo tiempo, solo para poder sacarlos de nuevo y ubicar en las repisas de su nuevo apartamento, donde tenía independencia y su propia vida para alimentar al niño interior que se había refugiado detrás de la máscara de un adulto serio. Esos juguetes encajaron perfectamente en la colección de nuevos muñecos de colección de películas más adultas. Pasaron a ser del objeto de juego directo a un objeto decorativo y de culto en una vida más madura.

La vida madura para Peter comenzó cuando dejó sus juegos atrás. Diciendo juegos, se refiere a los juguetes. Pues, al guardar los juguetes no dejó los juegos. En la vida de Peter aparecieron consolas de juego, donde se sumergía en el mundo imaginario creado por otros. En ese momento sintió que no tenía que emplear el uso de su propia imaginación. Podía abstraerse del mundo real, o, a veces, ampliarlo, gracias a los universos inventados por otros para él. Las ideas de otras personas lo guiaron durante muchos años. La creatividad propia se iba desvaneciendo, pues, uno de adulto no necesita ser creativo para inventarse un universo. Uno de adulto vive en el mundo que es real, que es ya pensado y demostrado para uno, no tiene tiempo, como lo tiene uno niño, para inventar cosas. Un adulto, como se considera Peter, tiene demasiadas responsabilidades de trabajo para cumplir y para volver a pensar una historia propia en un mundo alterno.

Peter narra que su madurez aumentó cuando estaba en la universidad. Su carrera no fue una elección propia, sino una insistencia de su padre. Tal vez por eso no prestó mucha atención en primeros semestres, no compartía el gusto por la carrera, aunque formó vínculos de amistad con sus compañeros de estudio. Comenzó a salir más con la gente real (*de esta manera Peter se refiere a las personas por fuera de su familia y su barrio, personas nuevas*

que no hacían parte de su infancia), dejó de pasar tanto tiempo en casa. Desde joven a Peter no le gustaba que le indicaban qué hacer ni que le reprimieran lo que hace. Sus padres rara vez le han prohibido algo, no tan siquiera cuando regresaba tomado en el amanecer y se acostaba a dormir en el piso del único baño del apartamento. Estaba protegido por su madre, quien siempre lo consentía haciéndole un caldo en una mañana difícil después de salir. Ella, además, conocía a todos sus amigos, y no tenía problema si se reunían en su casa, ella hasta los acompañaba en lo que estuvieran haciendo. Ella, de hecho, siempre estaba presente en los cuidados que brindaba Peter. Salían juntos, compartían secretos y tenían un vínculo especial entre toda la familia.

La universidad, además, se volvió cierta transición para la adultez. Allí, sin ser reprimido por sus padres, Peter comenzó a salir mucho más, a tomar mucho más y a fumar mucho más. Era esa época, donde se sentía libre, pues, la franja legal le permitía hacer ese tipo de cosas legalmente, sin rechazo social. Además, para sus padres ya era “grandecito”, entonces se permitía salir mucho más tiempo, a veces no llegar a la casa. Su madre, además, siempre lo protegía del juicio paterno, siempre suavizaba los hechos y siempre estaba dispuesta a cuidar de su hijo después de una noche de salida. Peter se refiere a eso como a un gran error cometido tanto por él, como por sus padres. Piensa, que debía haber aprovechado más de esa época: adquirir menos malas costumbres y ser más cuidadoso en escoger a su círculo social. En su círculo de amigos de esa época era natural reunirse para tomar y para fumar. *En la explicación de Peter, esos hechos se consideraban importantes y demostraban la adultez de uno.*

En esa época, Peter conoció las películas sobre los Vengadores. Son las películas épicas favoritas de Peter aún hoy. Pues, han estado en el mercado casi durante 10 años, lo que Peter considera una parte significativa de su vida. Entre todos los mundos posibles de Marvel, separa con mucho entusiasmo las películas de *Guardianes de la Galaxia*, donde un grupo de amigos de diferente índole y distintos planetas viajan juntos para proteger el universo del mal. El atractivo de las películas para Peter consiste en que el mundo de la acción de los protagonistas es atípico: no es atípico para ese tipo de películas, pues, existen otras franquicias, como, por ejemplo, *Star Wars*, que toman lugar en un universo distinto al nuestro, sino es atípico por la representación de los personajes mismos, que son “un grupo sacado de la nada” y su desarrollo a lo largo de la historia. Por un largo tiempo, Peter aplicaba

el parecido de esa unión de las personas tan diferentes a su grupo de amigos, que, como demostró el tiempo, se ha disuelto apenas ellos se graduaron de la universidad.

El personaje principal de *Guardianes de la Galaxia* es Starlord, con la historia de quien comienza todo. *Un día, al terminar de ver las dos películas que han salido hasta ahora, Peter me comentó que el personaje principal le parece “un idiota”: no es un héroe, ni un guerrero entrenado, sin superpoderes, sino es un humano común y corriente, con sus problemas y dramas de la vida bastante reales.* El sarcasmo y el sentido de humor son las principales características de Peter Quill, son, de alguna manera, su mecanismo de defensa contra el mundo. *En una de las entrevistas que tuvimos, Peter resumió la historia del personaje.* La historia de él es trágica: de pequeño su madre muere de cáncer, que después resulta fue implantado por su padre quien es ser celestial; al perder a su única familia cercana, ya que fue muy apegado a su madre, el chico huye del hospital donde lo secuestra unos ladrones espaciales con el fin de entregárselo a su padre, pero su capitán, en vez de eso, lo adopta y lo entrena para ser parte de su pandilla. Así, el chico siente que ha traicionado a su madre al convertirse en un ladrón y pasa la mayor parte del tiempo pensando que le habría pasado si creciera con su padre. Al final, después de conocer a su padre, descubre que el padre verdadero siempre ha sido el capitán de la pandilla de los padrones. Su verdadero padre en realidad resulta ser alguien decepcionante y traidor para él, quien ha tenido muchos hijos con diferentes mujeres de distintas especies con el fin de heredarle su don celestial. Aunque siempre declaraba que la madre de Quill era su único amor, el personaje descubre que no ha sido así. El único consuelo del protagonista siempre ha sido la música: nunca se separa de su reproductor de audios regalado por su madre, y acompaña diferentes momentos de su vida con canciones apropiadas según él.

También, en la época de universidad, fue cuando Peter descubrió que su padre había tenido hijos antes de él y sus hermanos. Fue entonces cuando conoció a sus cuatro hermanastras mayores, a quienes su padre dejó para establecerse con la madre de Peter. Decir que no fue muy amable la reunión, es decir nada. Las hermanastras de él para siempre culparon a su madre por robarles a su padre y su disgusto se traspasó también a los hijos de ella. No obstante, Peter logró establecer una buena relación con la mayor de ellas, quien lo acogió en

los momentos difíciles en su vida. *Ese hecho Peter se la atribuyó no tanto a la cercanía familiar, sino a su propio carisma y a su capacidad de reunir a las personas alrededor suyo.*

Mientras estudiaba aún en los últimos semestres a Peter le salió la posibilidad de unirse a la familia Nido. Al entrar allí, sintió que era hora de independizarse un poco de su familia. Tampoco mucho, a unas cuadras de la casa paterna era perfecto. Bueno, la idea de independizarse tampoco era grata. En ese entonces su familia enfrentaba momentos difíciles y las peleas no cesaban. Peter simplemente se cansó. Más que una independencia, la decisión era de irse. En ese momento su novia buscaba donde vivir también, así que en el momento dado Peter recogió sus cosas y se mudó con ella. No fue muy lejos, porque tampoco quería que sus padres se sintieran abandonados, ni estaba listo para poder vivir sin ellos, aunque a pocas cuadras de distancia, solo quería un poco de paz de lo que pasaba en la casa. La idea de él era simple: su madre podía visitarlos cuando quería y ayudarles con el hogar. No obstante, no todo en la vida sale según lo planeamos, tampoco le salió perfecto a Peter. *Cuando esto sucedió, compartimos una comida y me dejó conocer las palabras de su madre, quien, en ese entonces, lo tenía bloqueado en todas las redes de comunicación. Recuerdo su disgusto por la situación, pero, sobre todo, la sorpresa triste que causó esa reacción de una de las personas más cercana de su vida, de quien no tenía secretos y con quien podía hablar de todo.* Su madre pensando que la abandonó, culpando a la novia de su hijo, además, decidió borrarlo de su vida, pues, era un hijo malagradecido por todo lo que hizo por él. Eran tan cercanos y ella compartía con él en todo momento, y se fue a vivir con una mujer a quien conocía un poco menos de un año, dejándola en ese ambiente pesado de peleas. Además, su hermano menor, con quien era bastante unido se volvió hostil y reservado con él. Hasta ahora Peter no sabe qué pasó con exactitud, pero hoy en día decidió cortar las relaciones con él. La hermandad y la protección familiar a toda costa sobre cual hablaban sus animes de la infancia parecían equivocarse al enfrentarse a la vida real.

Los primeros meses de vida “independiente” han sido duros para Peter. Yo podía presenciar las preocupaciones y las tensiones que se generaban tanto en su mente, como entre él y su novia. Cuantas veces no ha querido regresar a la casa de sus padres por protección y tranquilidad emocional y económica. Con el paso de meses, su madre lo perdonó, lo que no podemos decir de Peter. Hace tiempo atrás, sus padres le pidieron que tomara un préstamo a

su nombre, prometiendo pagarlo. El pago comenzó a demorarse más cada mes, y a la hora que Peter salió de la casa paterna, le dijeron que el préstamo era su problema, porque ya no vivía con ellos, entonces ya no era parte de la familia principal. Así, a Peter lo reportaron en la base de bancos, impidiendo así pedir cualquier préstamo durante casi 3 años, lo que afectó su posibilidad de graduarse rápido. Peter tuvo que pagar él mismo sus semestres restantes, porque sus padres reusaron pagar por él cuando salió de su casa. Aunque Peter pagó el préstamo juicioso, y ha logrado pagar sus estudios, para siempre le quedó el resentimiento de ese episodio.

Cuando se reconciliaron, su madre insistía en que la traban mal en la casa y que Peter tenía que hacer algo. Ella rechazaba las ofertas de mudarse con él, justificando que no quería que se separara la familia. Muy a menudo convocaba las reuniones de la familia cercana (*desde las palabras de Peter era solo del núcleo que consistía de ella, del padre y de los tres hijos; cada vez insistía en excluir a las novias y las esposas quienes, para ella, no hacía parte de la familia*) para hablar de la importancia de permanecer juntos y de apoyarse a cualquier costo. Así, cada celebración, donde se reunía la familia, era vista por ella como una oportunidad de volver a unir a sus hijos, pero cada vez todo derivaba en un mayor distanciamiento entre ellos. Más tarde Peter se enteró de que ella había hecho la misma jugada con ambos hijos, diciendo a ambos lo difícil que era su vida así y llamando al sentimiento de culpa de los dos.

En la familia Nido, Peter lleva por el momento casi cuatro años. Su primera familia Nido era de respuestas a las solicitudes de ciudadanos. Allí duro varios años, sin sentirse cómodo, pues, parecía más bien una casa de parientes lejanos, que familia verdadera. Varios años Peter tenía que soportar los chismes, las disputas y las relaciones poco laborales entre los integrantes. No obstante, por más denso que se sentía el ambiente, Peter trataba de encajar. Al entrar apenas no se daba cuenta de muchas cosas, solo salía con sus nuevos compañeros todos los fines de semana. El horario de trabajar durante el día y la noche perfectamente daba para eso. Saliendo a las 10 de la noche era muy común que se quedara cerca del lugar de trabajo tomando con sus compañeros, o salía toda la noche y en la madrugada volvía para dormir todo el sábado. No se les podía negar nada, así podía volverse la oveja negra de la familia.

La unión, sin embargo, solo aparentaba cuando compartían salidas. Dentro del tiempo laboral eran un equipo, una familia, donde, sin embargo, cada uno jalaba para su lado. Los controles de calidad y los controles contractuales dividían el equipo cada mes porque determinaban las posibilidades de cada uno de pertenecer a la familia. Además, en la familia Nido prevalecen así llamadas “roscas”, que son un grupito pequeño que tienen algo en común: aunque existe una norma de comportamiento bajo la cual se rige toda la familia Nido, para ellos existen otro tipo de normas y valores propios, reconocidos específicamente por ese grupo cercano. Habitualmente el grupo se crea alrededor del cargo superior, donde los más cercanos a su madre o padre de trabajo gozan de su protección y de permisos especiales.

En esa época, Peter deseaba parecerse más a Peter Quill de *Guardianes de la Galaxia*: deseaba tener ese humor sarcástico tan peculiar que tiene el personaje. Creía, que el humor le ayudaría a encajar mejor en su nueva familia. Pensaba que así la gente se uniría a él y podría ser el centro de un grupo. Quería tener un grupo de amigos unidos por un motivo, que se sintiera como una familia y se pudiera confiar en cada uno como si fuera uno solo. Pues, Peter Quill tiene algo en particular, lo que envidia nuestro Peter: logra vincular a la gente, logra captivarlos con su personalidad. Varias veces Peter intentó lograr ese tipo de relación con sus compañeros. No obstante, cada vez terminaba dolido con el resultado: lo que los unía era alcohol y las fiestas. Si por alguna razón rechazaba salir con ellos, los chismes llenaban los pasillos de su lugar de trabajo; si se formaba alguna relación de amistad con una hermana de Nido, los chismes corrían más rápido que un río. Así, Peter nunca ha logrado crear un grupo de amigos tan cercanos como los Guardianes de la Galaxia. Ni en el núcleo familiar donde está ahora. No quiere ser de las personas quienes nacen para ser vinculadas, quiere ser el centro de la unión de la gente, quiere tener unos amigos tan cercanos como una familia.

Peter cuenta que el ser egocéntrico corre en la sangre tanto de Peter Quill, como de Peter del Nido. A Peter Nido siempre es importante hacer que sus hermanos y sus padres de Nido sepan que es bueno en algo. Le gusta demostrar el hecho de que fue él quien ayudó en resolución de un caso particular, aunque suponía el trabajo en equipo. El reconocimiento particular de sus acciones es muy importante para Peter no solo en el plano laboral, sino el plano cotidiano. Le encanta recibir reconocimiento por algo que hace, ya sea una lavada de loza en su hogar o una respuesta ingeniosa a una solicitud.

Al progresar en la familia Nido, Peter se unió al núcleo de notificaciones a los ciudadanos. El cambio de horario de trabajo cambió su modo de vivir. Peter comenzó a pasar más tiempo en la oficina, los únicos momentos libres que tenía eran para descansar. Se podría decir, que la vida de él se resume en trabajar y descansar. Dentro de ese descanso rara vez tiene tiempo para ocio. De joven, tocaba la guitarra, pero ahora la tiene en un estuche olvidada en un rincón. Un rincón, sin embargo, notable para lo que visiten la casa. Ahora, debido a su cansancio diario prefiere algo más simple, algo que no haga trabajar mucho su cabeza, algo dado, creado por otro y “fácil de digerir”.

Avanzando más en la familia Nido, Peter decidió mudarse más cerca del nuevo lugar de trabajo. La decisión le parecía lógica: el trabajo demandaba más de 12 horas diarias de su vida incluyendo el camino, así que estar más cerca para ahorrar al menos algo de tiempo parecía bastante razonable. Al avisarle a su madre sobre la decisión descubrió que una vez más resultó ser un hijo malagradecido. Aunque se quedó en buenos términos con su madre, ella al fin decidió sacarlo del núcleo familiar, pues si ya no está bajo el mismo techo, ya es pariente lejano, aunque se encuentre a una distancia de 30 minutos en un bus. Menos se preocupó por visitarlo en su nueva casa, apenas después de un año de mudarse fue por algo que necesitaba recoger. Es una de las cosas que todavía tiene molesto a Peter, pues él siempre intentaba darlo todo por su familia, pero resultó por fuera y solo se dirigían a él cuando necesitaban algo.

El Nido ocupa la mayor parte del día de Peter. El tiempo de entrar cada mañana cambia cada día, dependiendo de la necesidad de actualización del conocimiento de los integrantes. Pues, la familia es la primera institución que debe proveer la enseñanza de sus miembros, lo que el Nido cumple con toda responsabilidad. Las horas de salir cada noche dependen de la ocupación de los puntos de atención: hasta la última persona debe recibir la solución de su problema. Además, del tiempo adicional de charlas y tomar tinto con sus hermanos. Así, Peter llega a la casa bastante tarde. Con el horario así cuenta cansarse demasiado, cuenta que lo único que quiere al llegar a su casa es descansar y dormir, al igual que los fines de semana prefiere dedicarlas al descanso propio, jugando con sus hermanos del Nido fútbol, preparándose para un futuro torneo entre las casas; o descansando en la casa después de una salida con su familia Nido. La casa entonces está al cuidado de su mujer, quien cuida de las

mascotas, está a cargo de la comida y el aseo de la casa, junto con otras tareas. Algo, que Peter aprecia, pues, sabe que puede contar con ella para tener el desayuno y el almuerzo listo para cuando se va al Nido, para tener ropa limpia y la casa aseada. El cansancio de él después del día largo en el Nido le impide ocuparse de la casa con seriedad. Gracias a su mujer, puede dedicarles más tiempo a las tareas del Nido, las necesidades y las actividades de su familia adoptiva, pues ella no trabaja y pasa el tiempo en la casa. Tampoco es que Peter no ayude. Él es consciente de que los fines de semana puede encargarse de algunas cosas, pero prefiere salir con sus amigos o con su mujer para distraerse de las responsabilidades y las tareas de la vida adulta. Pues, cuando se siente bien, descansado, o, a veces, con sentimiento de la culpa, ayuda con mayor gusto y mayor entusiasmo, más si después recibe el agradecimiento de su amada, un premio simbólico o la paz interior propia de cumplir con un deber.

El cumplimiento con sus deberes, o, mejor dicho, responsabilidades, es algo que hacen los adultos. No se puede evitar de ninguna manera. A menos que sea asistir a una cita médica. Cuando las necesita le pide a su mujer que le ayude a sacar una. No es que él no sepa cómo hacerlo, sino simplemente no le gusta. Además, así ella puede controlar el hecho de que asista la cita médica. Pues, si las asigna él mismo, existe una gran posibilidad de que se le olvide, porque no le recordó nadie, o de que de un momento a otro le parezca poco importante asistir, ya que se le pasará el dolor. El dolor puede volver, pero Peter está convencido de que ir a un médico no le haría ningún bien. No es miedo, como lo explica, sino la creencia en que mientras uno no sepa que tiene, vive más feliz, más tranquilo y la enfermedad no se desarrollará con rapidez. Pues, cuando se enferma, sabe que su amada le ayudará a recuperarse: aparte de las medicinas, también tiene una mano mágica y sabe cómo consentirlo durante su enfermedad.

En la familia Nido Peter también, siempre ha sido un consentido. Algo que le hacía falta por bastante tiempo por el lado de su familia, lo encontró en sus jefes. En la primera casa de atención a las solicitudes aprendió a sacar provecho de buena relación con sus superiores, lo que le permitía sacar permisos especiales, faltar a ciertas horas de trabajo y arreglar sus horarios para que no le descuenten las horas que debía. Su jefe de verdad se convirtió en su madre. Pues, aparte de decirle “mijo”, se volvió una figura de referencia para entender las responsabilidades de la vida adulta, por lo menos en el trabajo. En el núcleo de la familia

actual de igual manera goza de la atención especial de su coordinadora. Al obtener errores o amenazas de ir a descargos siempre puede contar con el apoyo de ella, después de todo ella ha demostrado que lo protegería y hablaría bien por él en muchas situaciones. No obstante, ella es una madre exigente con sus “niños”, *tal y como ella llama a sus subordinados. Al hablar con ella, me di cuenta que no los trata como colegas. Más que trabajadores para ella se volvieron personas cercanas de quienes cuida todos los días.* Siempre vela por el cumplimiento de las normas de vestimenta e higiene personal, al igual que les enseña cierta ética laboral y el control de emociones y un lenguaje formal. A pesar de ser estricta en el trabajo, es bastante bondadosa. Siempre está dispuesta a llevarles una chocolatina al lugar de trabajo, donde se supone que no se puede comer. Pues, ella puede omitir muchas cosas sobre sus niños, mientras el padre no lo nota. Siempre está dispuesta a proteger a sus niños cuando los quieren llevar para otra casa o el gerente-padre los quiere regañar. Intenta suavizar en lo posible todo para que no reciban mayor castigo, y, en caso de que la haya, en todo momento está dispuesta a consentirlos.

La relación especial con sus superiores alimenta el orgullo de Peter cada vez más con el trato especial que recibe en la empresa. Pues, su jefe se posiciona más como una amiga que su superior exigente. Es muy notorio el trato especial que recibe, lo que fue notado por sus compañeros. Cada error o equivocación cometida es tratada de manera más personal, sin tan siquiera a veces decirle a su jefe el problema, ella, como una mamá protectora habla con el gerente para poder salvarlo una vez más. No obstante, también, es exigente, y, por más familiar que se intenta hacer el ambiente, sus niños no deben olvidar que tiene posición superior que ellos, lo que significa que no pueden faltarle el respeto o exceder demasiado la confianza. Un caso de la vida laboral le enseñó una vez que, aunque en Nido intenten crear una jerarquía horizontal, no se debe olvidar que se exige la jerarquía vertical.

A Peter no le gusta mucho seguir las reglas de vestimenta, aunque juicioso se pone el uniforme. No obstante, en el trabajo sube las mangas de la camisa para estar más cómodo. Hasta poco su madre de trabajo no le decía nada, le reclamaba de vez en cuando la importancia de seguir las normas, pero no pasaba a mayores consecuencias. Un día, al reclamarle lo mismo, ella recibió una respuesta que le pareció grosera de parte de Peter y decidió mandarlo a descargos y dejarlo todo a juicio de su padre-gerente. Pues, Peter pasó

toda la noche preocupado por las posibles consecuencias de su acto. Al fin, decidió a la hora de la reunión poner su cara de “lo siento” y esperar lo mejor de la situación. Como él esperaba, no fue una consecuencia grave. Como lo cuenta Peter, se hizo una charla de papá y mamá, donde le explicaron que no podía mezclar el hecho de que salen por fuera de la oficina como amigos, con las relaciones laborales. Además, era una ley de la familia Nido mantener una armonía en relaciones con los superiores y los hermanos de trabajo. Ese hecho confundió un poco a Peter, porque no sabía hasta qué punto podía ejercer la confianza con sus pares o sus superiores, ya que siempre se intentaba demostrar la unión y poca jerarquización del grupo. Su mamá-coordinadora, siempre ha demostrado poca jerarquización en sus relaciones personales, porque al referirse a Peter como “amigo” ha generado bastante confusión en cómo debería percibir su figura.

Al pasar tanto tiempo en el trabajo, la familia Nido se ha convertido en el medidor de las relaciones sociales para Peter. Al pasar unas diez horas en el lugar, es la referencia más cercana que tiene para la interacción social. La familia de atención al ciudadano consiste en su mayoría de hermanas, aunque hay unos hermanos. Las hermanas, como manifiesta Peter, “crecieron diferente”, no comparten los mismos intereses, ni pasatiempos que comparte con sus hermanos. No obstante, ese núcleo es muy unido: trabajan como equipo, son maduros en resolución de conflictos y son profesionales. *En varias charlas que compartimos Peter ha mencionado que está feliz de compartir con “gente tan madura”*. Según él, estar con ellos, le ayudó a madurar personal- y profesionalmente. El hecho de reconocer que afectas a otras personas con tus acciones, u otras personas dependen de ti, conforma el momento de madurar para una persona. Además, sus hermanos demuestran una actitud adulta hacia la vida: viven independientemente de sus padres; son más serios; prefieren diversión sana como, por ejemplo, asados o cenas con amigos; si toman, toman responsablemente, no hasta perder la cabeza por emborracharse; no juegan celular o rara vez ven películas de muñequitos.

Pues, madurar y crecer son cosas diferentes. Peter no se siente adulto precisamente porque sigue haciendo cosas que se atribuyen a los niños: coleccionar juguetes, jugar su consola, ver anime y jugar juegos en el celular. Todas esas acciones más, que alimentar a su niño interior, lo hacen sentirse feliz, le recuerdan los días de su infancia cuando no se preocupaba más por estudiar y por jugar. Todos crecemos por nuestra biología, pero maduramos a distinta edad.

Peter sintió que había madurado cuando murió su padre. Durante tiempo no han estado del todo bien las relaciones personales entre ellos, pero Peter siempre sentía un respeto por él. Había hecho cosas buenas y cosas malas en la vida, después de todo era un humano. Pero lo más importante lo que ha podido darle a Peter es la educación y un ejemplo de una persona fuerte. Lastimosamente después de su muerte se descubrieron cosas poco agradables que incluían varias familias, pero Peter prefiere recordar solo cosas bonitas de él. Después de todo era su padre. Después de su muerte, Peter intentó mejorar las relaciones con su familia, principalmente con su hermano menor. Lo sucedido le ha dejado claro que hay que arreglar las cosas antes de que sea tarde. No obstante, la relación familiar decayó más y Peter decidió dejar de intentarlo, porque cada vez salía más culpable.

Al ayudar a los ciudadanos con sus solicitudes, Peter siempre siente que está cerca su padre, porque muchos de las personas que acuden a él son de avanzada edad. Entonces, siente que le ayuda a él a solucionar un problema. Atender gente todo el día puede ser agotador, realmente estresa bastante. Con el fin de aliviar la tensión y de unir más los colectivos, los patriarcas de Nido decidieron hacer una competencia entre las familias núcleo de cada área para que compitan por el mayor premio en diferentes desafíos. Esos desafíos tienen como propósito no solamente de divertir a los participantes, sino, también, de demostrar cual familia es la más unida y tiene mejor entendimiento. Así, cada semana reciben puntos y un premio compartido entre todos los miembros de la familia. Al inicio Peter se sentía muy emocionado con el torneo, pues, era una manera de demostrar lo que podían hacer como equipo. Era una posibilidad de vincular personas con sus ideas. No obstante, poco después de comenzar, el torneo perdió su encanto para Peter: se esmeraron mucho para cumplir un desafío y al final ganó un equipo que no le parecía tan bueno. Decepcionado Peter no quiso participar más en los desafíos, aunque siempre estaba dispuesto a ayudar a sus hermanos aceptando la responsabilidad de hacer alguna parte de traje o de arreglar el video. Le gusta poder ser “útil” en todo lo que pueda para su familia.

No obstante, el torneo hace un llamado a la creatividad de los integrantes de la familia Nido. Algo, que, según Peter, hace falta a los adultos. La imaginación hace parte de un mundo de fantasía, de algo que no hace parte de su vivir diario. Los desafíos, al igual que los Guardianes

de la Galaxia no se acomodan en el mundo real. Pues, no son posibles para poder acceder a ellos día a día, solo se podrían volver reales si se incorporan a la vida de uno.

Las reglas del Nido se incorporan muy bien a la vida de Peter. Aunque las reglas son simples, no todos parecen entenderlas. Es clave, que se cumpla el tabú de no salir con sus primos o hermanos, como parientes cercanos entre varias familias. Pues, es natural seguir esa regla de la sociedad. Si de alguna manera Los primos resultan involucrados, los separan por diferentes pisos y casas. Así, se supone que no deben verse, ni hablar, ni interactuar a menos que sea una relación estrictamente laboral. La misma regla aplica a que los esposos en la vida real no pueden entrar a trabajar en la misma área, porque al ingresar a la familia Nido, automáticamente se vuelven primos.

Por más sencillas que parecen las reglas, no todos las pueden seguir. Uno de los hermanos del Nido de Peter resultó involucrado en un incidente, el cual se volvió una lección para todos. Resultó, que ese hermano tenía a su novia en otra área. Pues, está prohibido todo el contacto entre los miembros, pero lo que hacían, fue pausar su trabajo al mismo tiempo y pretendían irse al baño, mientras en realidad se reunían para hablar y para besarse. El problema es que todo el edificio tiene cámaras de vigilancia para mayor cumplimiento de las reglas. Esto lo notó la familia principal. El hecho de mostrar las afecciones personales en el trabajo ya es poco profesional. Sin embargo, demostrar las afecciones personales con miembros de la familia es prohibido tanto por la regla de la empresa, como por las reglas sociales. Aparte, resultó que ese hermano pasaba la comida compartida a ella, subiendo a su piso, así mostrando a todos la existencia de su relación. Esa acción también va en contra de las creencias de la familia de Peter. Las fiestas y las celebraciones son propias de la familia, no aceptan “gente por fuera”. Al enterarse de lo sucedido, la madre-coordinadora se puso furiosa. Uno de sus niños la traicionó tanto a ella, como a los ideales de la familia. Todo resultó en que el hermano recibió una falta grave de la familia principal, y su novia ya no hacía más parte de la familia Nido. Pues, con su actitud considerada grosera hacia los miembros de la familia de su novio fue condenada a no ser aceptada nunca más.

Después de ese incidente, la familia de Peter se enteró que las relaciones entre la mamá y el papá no son los mejores. Con una pesadez en el alma, la mamá tomó la decisión de irse y dejar a sus niños con su padre. La noticia le dio muy duro a Peter y a sus hermanos. Pero con

la esperanza de que su mamá encuentre algo mejor y esté más feliz les ayudó a responder de manera bastante madura a la situación. Se habló tomando unas cervezas en el círculo cercano de familia. “La tusa será dura”, como lo dice Peter, pero la felicidad de su mamá, quien también es la mejor amiga de muchos, vale más. No obstante, con el paso de tiempo, mientras toda la familia se preparaba para hacerle la despedida, Peter descubrió que no todos eran tan sinceros. Para muchos, quienes, también, la llamaban su mamá o amiga, resultó ser un jefe más quien se iba. Aunque afirmaban, que estaban dispuestos a seguirla dónde sea, y reunir el dinero necesario para asistir la despedida y garantizar un regalo bonito, como un recuerdo de su familia; nunca salieron con nada. No obstante, cuando el grupo de compañeros de Peter decidió regalar por cuenta propia un recuerdo bonito, todos los demás quisieron entrar sin pagar, sin tener sentimientos, quisieron ser mencionados y tener el aprecio de su jefe. Este hecho le causó mucha rabia a Peter, porque no podía entender cómo su familia podía ser tan hipócrita. Cómo podían decir que amaban a alguien, que hacían lo que sea por ella, pero al final salir con que era alguien más pasajero, alguien reemplazable, un jefe más.

La aceptación en la familia Nido es muy difícil de lograr. Se gana durante años, siguiendo fielmente los ideales, las reglas y el rumbo familiar. Una parte importante, como ya habíamos mencionado, es el tiempo que un miembro pasa con sus familiares. Este hecho fortalece el entendimiento y la relación personal. Al final del día largo, sin embargo, los hermanos y los primos de la familia Nido se convierten en trabajadores compartiendo los lazos de amistad y enemistad. Ya no hay supervisión, no hay necesidad de seguir la regla de mantener las relaciones armoniosas entre los miembros del Nido. No obstante, tampoco se apresuran para llegar a sus casas, pues, ya están en familia. La noche después del trabajo se convierte en una oportunidad de intercambiar los chismes y noticias del día. Esos momentos son los más importantes, pues allí es donde se establecen las relaciones sociales principales para los integrantes del Nido. El poco tiempo que tienen por fuera del trabajo lo dedican a las salidas con sus compañeros, pero rara vez a conocer gente nueva.

Las salidas con sus compañeros, como ya entendimos, son una parte importante de la vida social en el Nido. Otra parte importante es siempre estar en contacto, pues, como familiares siempre deben estar al tanto de las vidas de sus pares, darles consejos y apoyarse como lo hacen los miembros de una familia. Al fin y acabo, después de pasar tanto tiempo juntos se

forma un lazo de responsabilidad entre ellos. Igual, que los Guardianes de la Galaxia, fueron unidos por una coincidencia, por un momento donde todos terminaron en el mismo lugar. Antes de conocerse tenían vidas separadas, vidas propias, pero el destino lo juntó. El tiempo hizo su labor de unirlos en grupo, de entrelazarlos, de combinar sus vidas en por un solo camino. Ahora no se pueden separar, están en la misma nave, en la que viajan hacia nuevas metas colectivas, bajo el mando de su mamá coordinadora.

Así es la realidad de la vida de Peter. Está entre la familia real, y la familia encontrada. Entre el mundo a donde lo lleva su imaginación escuchando música todos los días camino a trabajo y de regreso a casa y el mundo a que enfrenta todos los días, lleno de reglas, normas y de comportamiento aceptado. Entre la vida protegida por los padres-coordinadores de trabajo, donde goza de tratamiento especial, y la vida adulta autónoma donde tiene que cumplir con las obligaciones de cuidado de casa, ayudar a su mujer y responsabilizarse de sus mascotas. Entre el deseo de ser un superhéroe, un superhéroe sin poderes aparentes, pero con la habilidad de unir a las personas y la realidad de pertenecer a un colectivo que debe seguir para poder agradarle a todos y no alejarse de la comunidad Nido.

3.2 La historia de Geralt de Bogotá.

“La espada del destino tiene dos filos... uno eres tú” (A. Sapkowski)

Los árboles – en su mayoría robles, gaques y encenillos – acogían la neblina en gotas horizontales que brillaban con los rayos del sol buscando su camino a través de las nubes pesadas de la lluvia que pronto caería sobre el bosque. Era imposible determinar su altura: tan alto terminaban sus coronas, tanto que el color gris del cielo era imposible de notar. Hasta los lugares donde las grandes raíces se enredaban y se juntaban parecían estar más altos que la altura de una persona. Aquí Geralt podía caminar un poco más rápido: algunas raíces se unían en arcos encima de la cabeza, no interrumpían el paso. En la sombra de los árboles más altos rara vez crecía algo más alto del musgo: la luz del sol no alcanzaba para que otra vegetación logre sobrevivir. Las botas altas con ganchos y cordones pisaban sin sonido la alfombra de las hojas caídas. Geralt pisaba con cuidado. Nadie sobreviviría el encuentro con una dríada, especialmente si el permiso de entrar no incluía esta parte del bosque. La flecha de una dríada es ligera y tan rápida que nunca se escucha venir. Las dríadas seguramente la vigilaban, como siempre escondiéndose entre los troncos y las ramas de los árboles con sus arcos tensionados y una flecha preparada para disparar a menor señal de peligro.

Geralt y su acompañante se acercaron a la quebrada que desde lejos los llamaba con su sonido. Mientras Geralt miraba por los lados para asegurarse que no había peligro, su amigo bajó a la piedra más cercana al agua y se lavó las manos y la cara. A pesar de que el día parecía gris, hacía calor y ellos caminaba desde la mañana. Al asegurarse de que nada los amenazaba, Geralt también se acercó al agua. El agua la tentaba y la atraía con su brillo y frescura, pero Geralt se acordó de la leyenda sobre las aguas del bosque: se dice que las doncellas se volvían dríadas (*ninfas de los árboles y las protectoras de los bosques*) y los hombres se volvían locos y perdían su memoria al tocar el agua. Pensando la segunda vez, Geralt decidió contenerse y miró de reojo a su amigo, él parecía estar bien. Bueno, así no es necesario avisarle sobre el posible peligro, tal vez la entenderá mal. Se sentó apoyando su espada con el tronco del árbol cercano, puso la maleta bajo la cintura y cerró los ojos. Era el tiempo de descansar.

Los sonidos del bosque: los pájaros, el viento moviendo las coronas, el agua corriendo rápidamente por las piedras, la adormecieron rápidamente. La mente de Geralt comenzó a

vagar por sus recuerdos. Recordó, entonces, la primera vez que leyó *Último deseo*. Ese día no solamente no pudo dormir por la emoción de saber que pasaba en cada capítulo, sino por la emoción de abrir puerta a un mundo nuevo y emocionante, por descubrir un personaje tan carismático – *Geralt de Rivia*. Una historia del brujo, un cazador de monstruos a sueldo y protector de la humanidad de los desastres creados por los hechiceros, un maestro de espadas y un mutante que posee las habilidades sobrehumanas, lo que lo hace un “bicho raro” a quien ven como extranjero en donde sea que vaya. *Geralt de Bogotá* a los 15 años también se sentía un “bicho raro”. Desde pequeña asistía todo tipo de clases extracurriculares por deseo de sus padres, más que por la voluntad propia. Así no tenía tiempo para reunirse con sus amigos a hacer cosas que hacían los jóvenes de su edad. Con el tiempo la ficharon de “marginada” a quien nadie quería en su compañía. ¿Dónde más encontraría el consuelo si no en los mundos lejanos de los libros? Un brujo abandonado desde niño a suerte de sobrevivir en la compañía de su maestro y pocos huérfanos sobrevivientes de las mutaciones. El destino los abrió juntado a pasar de ser desconocidos a hermanos de espada. Geralt de Bogotá se sentía sola desde pequeña, mientras sus padres trabajaban casi todo el día, ella estaba “abandonada” a suerte con sus profesores que le sustituyeron toda enseñanza que le podían dar sus padres. Los pocos amigos que lograba hacer eran los asistentes a las mismas clases, quienes, sin embargo, no se demoraban mucho en ellas y Geralt, al fin de cuentas, se quedaba sola de nuevo.

Un chapuzón sacó a Geralt de sus pensamientos y la devolvió a la realidad. Su mejor amigo estaba parado al lado mirándola en sorpresa. “¿Ud se durmió? ¿Seguimos o qué?”, le preguntó. “Sí, Dandelion, ya casi llegamos al pico. ¡Andando!”. Dandelion le ayudó a levantarse y siguieron el camino juntos. El sendero poco a poco se puso más estrecho, Dandelion comenzó a andar adelante. Mientras Geralt miraba la espalda de su mejor amigo, recordó cómo le quedó este apodo.

En una conversación informal, Geralt me explicó porque le dio ese apodo a su mejor amigo. “Resulta que se lo puse porque se volvió mi único buen amigo y no nos veíamos mucho, pero cada vez que nos reuníamos parecía que nunca nos habíamos separado. Así pensé que era como lo de Geralt, pues, no estaban todo el tiempo juntos con Dandelion, pero compartían aventuras y eran quienes más confianza se tenían. Es lo que tengo con mi Dandelion: siento

que es el único en quien confío plenamente. Y pues nunca me preguntó por qué lo llamé así. Solo respondió y sentí que era el Destino. Y se le pegó, porque los demás también lo comenzaron a llamar así. Ni saben que significa...”.

De sus pensamientos a Geralt la sacó la voz de Dandelion: “Ya llegamos”. Sin darse cuenta subieron hasta la cima del pico. Hasta donde alcanzaba el ojo se podía ver lo verde las coronas. Al acercarse al abismo, se veían las aguas transparentes de la quebrada que abrazaba las piedras donde estuvieron hace poco con suavidad y después rugía con una cascada entre las raíces gruesas de los árboles cercanos. Las aguas eran tan claras, que se podía ver, aún desde esta altura, cada piedrita que se acomodaba en una mosaica del fondo de la quebrada. El camino que se escondía entre los troncos estaba cubierto con el tapete de lianas, algo que Geralt hasta ahora notó, tanto la consumieron sus pensamientos. Al frente, las coronas majestuosamente mostraban todos los matices de verde posibles. “Sí, esto es hermoso”, suspiro Geralt. El cielo oscuro de repente se iluminó con un relámpago, que como una navaja rajó las nubes grises. El eco del trueno lejano voló por todo el bosque y devolvió a Geralt a la realidad.

Se tomaron unas fotos rápidas en la roca que sobresalía el abismo y corrieron los más rápido posible hacia el camino circular que los llevaría fuera del parque. El largo camino se acabó, cuando mojados y cansados se sentaron riéndose en el carro. El viaje de regreso a Bogotá a Geralt le pareció muy rápido, el tiempo voló mientras hablaban y escuchaban música. El cansancio, además, jugó un gran papel, se quedó dormida la mayor parte de camino. Dandelion, el buen amigo que es, sin molestarla todo el camino la dejó en su casa.

Hace ya unos 2 años Geralt asumió la responsabilidad de ser una adulta y salir de la casa de sus padres. La responsabilidad, según Geralt, es algo que los adultos asumen, más cuando se mudan de la casa familiar y toman su propio camino. Geralt lo hizo. Tomó su propio camino, pero no lo trazó lejos de sus padres, quienes la visitan a menudo y le pagan el arriendo y los servicios.

A Geralt le gusta mucho su casa: es un rincón propio, donde puede ser ella misma. No es grande, pero funcional y perfecta para quien vive sola. Los padres de Geralt fueron quienes la escogieron, al fin y acabo son ellos quienes pagan el arriendo. No obstante, Geralt fue quien la decoró y la acomodó como a ella le gusta. En vez de puertas cuelgan perlas

decorativas, en vez de sillas hay almohadas violetas gruesas que rodean una mesa baja pero larga con vidrio debajo del cual diversas piedritas de colores y pétalos de flores forman un curioso dibujo. Por los lados de la sala hay repisas abiertas con muñecos coleccionables exhibidos. “Es bonito saber que por fin me soltaron de su sobreprotección. Tener este apartamento es como tener un cuarto propio muy, pero muy grande”, decía Geralt. Pero la joya de su apartamento es un jardín improvisado ubicado en un espacio parecido al patio aparte. Ese espacio lo describe siempre con orgullo, como el mayor logro de su diseño. Mientras estamos sentadas en el jardín hablando, yo sentía, en realidad, que ese lugar tenía propiedades mágicas y provenir de un mundo diferente.

Geralt ama su jardín, le invirtió demasiado esfuerzo y demasiado dinero. Pero todo esto realmente obtiene valor cuando se sienta en la silla entre los arbustos a leer sus libros favoritos. La luz desde la claraboya caía suavemente desde arriba iluminando la gran parte del lugar. El calor y el vapor pesado (*generado por las maquinas suavizantes del aire*) le ayuda a sumergirse en la atmosfera de ese mundo lleno de bosques con criaturas místicas y extrañas. *Después de un largo día es un lugar perfecto para descansar. Geralt entró, se quitó la chaqueta y la bufanda.* Alrededor de ella se ubicaban plantas de diferentes colores, formas y olores. Se expandían desde los cajones del piso, colgaban de las repisas desde las materas y subían las paredes por las rejas y barras de madera. Cada vez Geralt observaba en asombro su obra. Había plantas diferentes, algunos se podían usar para la elaboración de pociones curativas, otros, si se sabían usar, podían formar parte de venenos poco comunes. Había otras matas de cuales no tenía conocimiento alguno, menos el nombre para darles el tratamiento apropiado. Las rejas de madera estaban cubiertas con plantas trepadoras, en los cajones las flores blancas tapaban el suelo y las bayas rojas parecían gotas de sangre entre los pétalos. Alrededor de la fuente improvisada apretadas se ubicaban las suculentas, al lado de ellas las flores amarillas y naranjas de merigol. El musgo en explosión de matices de verde abrazaba las rocas alrededor de la cascada. En la parte oscura del jardín los sombreros de los hongos parecían burbujas y apenas eran visibles bajo las raíces de una planta desconocida. La hojas lisas y grandes de marínelas estaban enredadas en tallos de de flores marrones con hojas verde oscuro con violeta en su interior. La parte en medio de esas zonas ocupaban algunas plantas de agua, que crecían en unos baldes y en lavabo enredando sus raíces y alegrando la vista de Geralt con sus flores de diversos colores. Había una parte donde crecían matas que

Geralt personalmente utilizaba en su vida diaria para preparaciones alquímicas: el cilantro y perejil son indispensables en esta tarea. Los tomates, los pimientos, el romero, la caléndula y la manzanilla son unos pocos elementos más utilizados por Geralt. No, sin ayuda de su madre quien es la sacerdotisa encargada de manejar la preparación de las pociones.

El día normal de la vida de Geralt seguía. Ella entró el jardín y se sentó en la silla debajo de la palmera decorativa y sacó el libro. Todavía tenía tiempo hasta que su madre llegara para hacer el uso de su jardín y prepararle la comida para la otra semana. El libro, como siempre contaba la historia del brujo Geralt de Rivia. Mientras pasaba cada minuto, en su jardín las fronteras entre lo real y lo ficcional se borraban. Lo que veía, lo que olía y lo que leía Geralt de Bogotá la ponía en ese estado tan frágil donde el mundo en el que vivía físicamente se unía de nuevo con el mundo que vivía realmente. Los libros le abrieron una manera de ver y leer al mundo de la manera más peculiar, a partir del mundo ficcional el mundo real comenzó a tener sentido, los lugares de repente se volvieron más significativos, le abrieron curiosidad y deseo de conocer los vastos alrededores de su ciudad y su país. Hasta los lugares más oscuros y tensos de la ciudad cobraron vida convirtiéndose en una aventura. Diferentes zonas del país dejaron de asustarla, en cambio, Geralt de Rivia, valiente y un poco cínico, le abrió los ojos, haciendo que todo cobre un sentido especial. Sus aventuras revivían en su mente y de inmediato se adaptaban a lo que vivía, haciéndola desear más y más esos encuentros para que el mundo alrededor cobre su vida y sus colores. Las tradiciones y los paisajes increíbles del libro la hicieron soñar con viajes a los rincones más remotos y con compartir con otras culturas y descubrir cómo vivían. Así, sin magia, viajando iba descubriendo quien era bajo la guía del brujo.

El brujo Geralt no solamente había sido su personaje favorito. Había sido un guía en cómo comportarse en diversas situaciones. Aparte de ser apático, sarcástico y cínico, Geralt de Rivia también es muy liviano en aceptar cosas y muy relajado en muchas situaciones. Él no busca una aprobación, ya sabe que es mejor que otros, no necesita gritar de eso en cada esquina, sino que se contenta con mostrar sus habilidades cuando es necesario. Geralt de Bogotá, en cambio, fue educada para competir, para demostrar sus éxitos y en su familia tenía o tenía que impresionar a los demás. Es Geralt de Rivia, quien le enseñó otra manera de vivir, otro modelo de comportarse, algo que tanto anhelaba. Ahora, después de más de 10

años, Geralt de Bogotá está apta por demostrar lo que sabe hacer con hechos más que con palabras. Una cualidad muy importante en su trabajo, que le ayudó a ganar el puesto de coordinadora que ocupa actualmente en el Nido.

En una de las conversaciones hace ya más de tres años, durante una de las salidas de la empresa Geralt me confió. “Lástima que no me dejan ir vestida como siempre me visto: con mis botas altas con cordones y con el abrigo negro. Tenemos un código de vestimenta que hay que seguir. Geralt si sabe la comodidad de las cosas, ya hace rato que no me pongo tacones, o un vestido a menos que sea necesario para algún evento. En realidad, creo, que me libré de la manera de vestirse de mi mamá. Ella siempre me quería ver cómo su copia, pero a los 15 años no me iba a ver como una señora de 45. Ella nunca lo entendió. Creo que ni lo entiende ahora...”. A Geralt de Bogotá, al igual que a Geralt de Rivia, no le gusta vestirse como le dicen. Las chaquetas formales, por más bonitas que pueden ser, son incómodas, poco prácticas y solo cumplen con el requisito de verse bien. Los accesorios “pretensiosos”, tal y como llamaron sus superiores, cuando apenas entro, su cinta para el cabello, que siempre pone en su frente. “Es más práctico, mi pelo no me molesta y no se mete en los ojos. Además, es de cuero, no sé porque la habrán prohibido.”

En otra ocasión mientras observaba el lugar de trabajo de Geralt para otro ejercicio etnográfico anterior pude obtener su versión de lo que pasaba. Aparte de la vestimenta, la empresa demanda un comportamiento especial. Las normas para tratar a los ciudadanos, los rituales especiales para enviar reportes y las reglas dictadas para la conducta general. El colectivo seguía sus reglas, que Geralt no entiende aun hoy, cada parada en la isla de trabajo obligatoriamente conlleva un ritual social tácito: alguien reconoce a alguien en la isla, muestra felicidad excesiva y se acerca para saludarlo de manera tanto falsa como extensa. Después de la obligada imitación de beso en la mejilla y un apretón de manos demasiado delicado, las sonrisas poco sinceras y aún menos sinceros cumplidos, sigue una charla corta y tristemente banal sobre nada. Solamente después se habla sobre la verdadera razón de acercarse. Así, se supone que es el buen comportamiento entre tanto pares, como sus jefes. No hace falta decir, que a Geralt realmente nadie la percibe como su superior, sino como una amiga más, quien debe mantener, según la norma interna del colectivo, una relación

horizontal y excesivamente fraternal con sus colegas. La demostración excesiva de los sentimientos se asemeja a la sinceridad, a la amistad y a lo que consideran “ser buena gente”.

Ahora, gracias a Geralt de Rivia, Geralt de Bogotá aprendió a ser más perspicaz a ese tipo de comportamiento. Fue el brujo quien le enseñó observar y entender las personas con un tal solo mirarlas. Ya no le preocupa tanto su opinión, aunque sigue pensando demasiado en eso. Aún quedan lecciones por aprender del viejo brujo, pero Geralt sigue su camino. Ser más relajada, no tener el control sobre todo y no preocuparse tanto por lo que digan los demás, son cualidades de su carácter que quiere desarrollar. Aun le es difícil: en el trabajo siempre tiene que estar en control de todo y asumir las responsabilidades; en la familia tenía que encargarse de sus hermanos pequeños y ser la hija ejemplar. Es difícil ganar batallas contra sus complejos y temores viejos, pero la espada imaginaria siempre estará para desafiar los miedos. Además, su madre, la sacerdotisa suprema, a quien no es permitido desafiar, siempre estará para ayudarle, para alejarla de las responsabilidades tanto del hogar, como de su vida. Se volvió indispensable aún más cuando Geralt se mudó: pues en su vida en familia no aprendió a pedir sus citas médicas, ni hacer peticiones a su nombre. Ahora, tal vez, es el trabajo que la consume en su totalidad, pero aun en tiempos libres es bueno saber que alguien velará por ti.

Mientras tanto, un día de la vida de Geralt seguía. Ella terminó de leer el capítulo y se estiró. Se escuchó la puerta cerrándose y las bolsas de plástico: llegó su madre con compras para hacerle la comida. Geralt se levantó y, al salir de su jardín, también salió de su universo. Como siempre, mientras su madre cocinaba, las dos hablaban sobre los que había pasado. Geralt logró reducir las visitas de su madre hasta 2 veces por la semana, lo que significaba que tenía más cosas que contarle. Mientras contaba sobre su visita al parque Simón Bolívar para una actividad de la empresa, pasó por su mente el verdadero sentimiento que tuvo. *Lo compartió conmigo en una charla amistosa unos días después de que sucedió.*

El bosque era silencioso, los árboles se inclinaban bajo el peso de sus copas ofreciendo unas sombras deliciosas y tan necesarias en ese caluroso día. Las hojas caídas crujían bajo las botas de Geralt, como si advirtieran no acercarse al lago. El viento aullaba de lejos, anunciando una tormenta, pero eso no preocupaba a la joven: sabía que el grosor de los árboles no dejaría entrar la lluvia. El lago parecía un espejo. Era grande y llegaba hasta donde

alcanzaban los ojos. Una isla pequeña en toda la mitad, parecía un mundo aparte: los pájaros de todos tipos compartían en un lugar, que parecía jamás haber visto un humano. La tranquilidad con la cual los pájaros hacían tanto ruido confirmó las sospechas de Geralt. Se acercó más, convencida que ese era el lugar, que le tomó meses encontrar. Se agachó, para no anunciar su presencia a los posibles protectores de la isla y buscó un boté. Odiaba nadar: le parecía poco agradable tener que mojar su ropa, que consiguió con tanta dificultad. Además, aunque el día insistía en obligarla a sumergirse en el agua para sentir un refrescante frío, el agua no invitaba a la acción con su color verde y el olor a lodo. Geralt se asomó detrás de un arbusto y captó con un movimiento leve con la vista periférica. Se agachó más, de lejos se oía un bote acercándose. “Dos personas”, pensó Geralt, “un hombre humano, remando y una persona más pequeña, un gnomo quizá.”. El bote se acercaba y ahora con seguridad Geralt pudo observar las dos personas: en efecto era un hombre joven, pero la otra persona era un niño, humano. “Hágase a un lado Nico”, dijo el hombre, “vea que su helado está más en el bote que en su boca, cómaselo rápido”. De repente, Geralt oyó más gritos de los niños jugando, las risas, los timbres de las ciclas y los ladridos de los perros. Se acercó demasiado al lago, ahora podía ver con claridad el campo de entrenamiento, de lejos una playita de arena y la gente comiendo. El mundo alrededor retomó con fuerzas sus olores, sonidos y colores. Debió haber escuchado las hojas y no acercarse demasiado. Ahora solo le quedaba salir del parque.

A su madre, en cambio, no lo pudo contar con las mismas palabras. La historia se resumió a que se bajó al lago y observó a la gente montar en bote. Dio unas vueltas por el parque acompañada por unos amigos del trabajo y después de un tiempo salió. La sacerdotisa suprema estaría en desacuerdo con los juegos, al fin y acabo, estaba en una actividad seria, lo que significaba solo una cosa: la búsqueda de tesoros queda prohibida durante el trabajo, para juegos debe haber otro tiempo y otra edad.

Aunque toda la casa es extravagante, sorprendentemente el cuarto de Geralt parece muy sobrio. Tiene las cosas necesarias para ella: una cama sencilla, una mesita de noche, un closet y un televisor. Desde pequeña le enseñaron que la sencillez en el amoblamiento es clave para la disciplina y autocontrol: una vía para lograr buen desempeño en la vida adulta. Según sus padres, el éxito también dependía de saber controlar sus emociones. Desde

pequeña Geralt aprendió a reprimir las manifestaciones de la felicidad, de dolor o de cualquier otra emoción que pueda demostrar al mundo como se siente en realidad. Uno de los juegos favoritos en su círculo de confianza es poner a ella y a otra persona a comer limón: el primero que cambia la expresión de su cara pierde. Geralt nunca ha perdido.

Por más que sus padres intentaron preparar a Geralt para la vida adulta, sus padres nunca le dieron su confianza. Aparte de no dejarla salir, o de tomar sus propias decisiones, ellos siempre sabían la manera correcta de hacer las cosas y de decidir esa manera de cual les gusta que las cosas se hagan. Siempre la palabra de sus padres era la ley y si alguien iba en contra, las consecuencias resultaban fuertes. Así, entre “Déjame, yo lo hago mejor”, “yo sé cómo se debe hacer” y “¿qué opinión propia vas a tener a tu edad?” las pocas decisiones que toma son sobre qué le gustaría comer y qué hora de almuerzo poner a sus compañeros de trabajo.

El trabajo es una parte muy importante en la vida de Geralt: consume la mayor parte de su tiempo. Además, los pocos “amigos” que tiene son del colectivo de la empresa. Esta obliga a los pares y a sus jefes hacer actividades que les una como equipo: hacen torneos, viajes y actividades en grupos. El colectivo tiene sus reglas de salir a tomar o a bailar cada 8 días, si alguien falta lo tachan de “traidor”. Es algo que a Geralt no le gusta hacer, porque esos tiempos juntos se vuelven espacios para crear rumores, que semana después de la salida invade los pasillos de la empresa.

Geralt siempre ha sido de las personas a quien le gusta el chisme. “¿A quién en Colombia no le gusta?” Sin embargo, como un buen aprendiz de brujo es importante saber alejarse de las riñas entre la gente, aunque siempre, sin consentimiento alguno ambos Geralt terminan involucrados en controversias entre personas.

Aun sin mayor deseo, Geralt debe someterse a las reglas internas del comportamiento. Al fin y al cabo, es el trabajo que le da dinero, que es “una parte importante que rige la vida de un adulto”. Lo aprendió en su primer trabajo. Estaba en el último año del colegio cuando tuvo una oportunidad de trabajar en una tienda de juegos, que prestaba consolas para que los chicos jugaran. Con ese primer trabajo se pudo comprar el judo tan deseado que había salido hace poco a base del universo de sus libros favoritos. Recuerda muy bien cuando jugó por primera vez *The Witcher* en su consola. Los personajes que existían en su mente cobraron

vida: ahora podía observar con más detalle su vestimenta, sus rasgos físicos y tener la oportunidad de hacer elecciones importantes en el juego.

Geralt recuerda muy bien, que el juego fue lo que le impulso el mayor deseo de viajar, de vestirse como Geralt y usar algunas de sus respuestas en diálogos propios. Sus pasatiempos, entonces, comenzaron a variar: los fines de semana pasaron de ser tranquilos con un libro en manos a ser una aventura explorando propias aventuras. Montar caballo dejó de ser un plan especial, y se convirtió en un plan relajado y común para sentirse libre y escapar de los problemas, las reglas y las prohibiciones del mundo real.

El escape del mundo real, del mundo de las responsabilidades y del trabajo es, para Geralt, tan necesario, como lo es aire. Pues, el mundo imaginario para ella es más cómodo y más apropiado. Allí, donde se desarrollan sus aventuras, nadie sabe de dónde proviene, cómo es y qué hace. Entonces, puede ser cómo ella quiere, escoger qué hacer con su destino.

En el Nido ya todos la conocen, conocen cómo es y quién es, o, mejor dicho, como debe ser y qué debe hacer. El Nido por más que quiere parecer una familia, parece más una corte. Pues, el torneo que hoy en día sucede entre diferentes casas por el trono principal lo demuestra una vez más. *Es el torneo, propuesto por los gerentes de la empresa, donde cada división forma un equipo (los llaman casas, ya que deben tener un nombre, un escudo y la cabeza de familia) y participa en los desafíos semanales con el fin de ganar puntos y poder alcanzar el premio mayor al final.* Geralt, como un buen brujo que es, se esfuerza por no sobresalir mucho y no meterse en las peleas políticas. No obstante, el Capítulo y los reyes de cada casa tienen sus reglas para ella. Los reyes, en general, dividen a su gente en dos grupos. A unas personas simplemente les ordenan lo que debe hacerse sin ninguna objeción, a otras las sobornan. Los reyes, como bien lo sabe Geralt, siguen una verdad bastante simple y banal: se puede comparar a cualquiera; la cuestión se resuelve en el precio. Pues, saben que con una buena motivación pelearan a su lado hasta que alcance el precio de su lealtad.

Geralt, como el buen brujo que es, no es fácil de comprar. Pues, no es un guardaespaldas, no es un vasallo, ni sigue las ordenes de un rey. Pero, la recompensa por ocupar el trono principal es bastante alta y su rey no va a parar hasta obtenerla. Entonces, Geralt accedió a participar en la cacería, pero en sus propias reglas. Cuando compra, el comprador ofrece el precio, pues ya no hay negociación, pero quien presta un favor, pone el precio. Así, por asumir algunas

responsabilidades nuevas como parte del equipo en del torneo, Geralt logró obtener beneficios para las responsabilidades antiguas del súbdito de la corte. Por ejemplo, no debe cumplir estrictamente con el horario de su corte, o podía tomarse un día libre y dedicarlo a los intereses propios.

La neutralidad de Geralt preocupa a todos. Es increíble que tanto puede perturbar a otros la neutralidad de uno. Parece, que el hecho que uno no esté involucrado en algo, no existe, no tiene objetivo en la vida. Lo que se les escapa, es que no todos deben compartir la misma meta del colectivo. “Todos insisten en hacer pactos conmigo, unirme a su grupito, explicándome que debo elegir con quienes estoy y que esto afectaría mi carrera”. Geralt, como el buen brujo que es, prefiere abstenerse de tal elección. Prefiere seguir adelante sin un objetivo claramente formulado, que estar en el mismo lugar con una meta que no es propia, o, peor aún, retroceder por seguir a alguien.

En cualquier reino, en cualquier corte (*así ve Geralt la estructura y el funcionamiento de la empresa*) se pueden encontrar personas ciegamente fieles a una meta colectiva. Devotos a ese objetivo, pueden hacer lo que sea por él. Pues, según ellos, los métodos para alcanzar el éxito son justificados mientras no estén solos cumpliendo el objetivo. Esto es lo que los miembros de cada corte en el Nido llaman “pelear por los intereses colectivos”. Pues, para ellos la vida de uno no existe, no vale, a menos que escoja un lado. Lo único que les importa si la persona está con ellos, o en contra. Así, cada corte está separada en diferentes grupos opositores, quienes dictan sus reglas, sus normas de comportamiento y sus valores. Cada grupo está muy convencido de que tiene la mirada más amplia sobre cómo deben actuar los demás. La mirada más amplia, por supuesto, la tiene el grupo de “roscas”. Y la mirada amplia es una herramienta bastante útil para no notar y no aceptar a otras personas como individuos.

La neutralidad, por lo general, es bastante tramposa. Nadie la toma en serio, nadie cree en la neutralidad. Nadie cree que la neutralidad puede ser sincera. Pues, en la corte la sinceridad se percibe como algo desafiante, algo que altera el orden aceptado de las cosas. Parece, que la honestidad se desvaneció junto con la voluntad propia de sus compañeros. Dentro de la corte del Nido solo quedaron la mezquindad y el menosprecio. Sus compañeros parecen estar tan metidos en el juego de la falsedad, que ya no pueden asumir que uno puede ser honesto en lo que dice y en lo que hace.

Tanto en las entrevistas, como en las conversaciones informales y amistosas Geralt siempre muestra un gran dominio de metáforas. Muchos males del mundo, según ella, se puede explicar al entender que la gente usa mascararas todos los días según le conviene por la situación o un lugar particular. A la gente le gusta inventar a los monstruos, las pesadillas y los miedos. Pueda ser que un vecino es una persona normal, pero con lo que se habla a sus espaldas, crece el imaginario de cómo es sin conocerlo de verdad. Pues, ese tipo de acciones se acostumbran tener los niños. Así, enfrentan a lo desconocido y a lo perturbador. No obstante, los adultos también suelen hacerlo. Se lama “chisme”. De este modo, creando un monstruo de su vecino, conocido o compañero de trabajo, ya no se perciben a ellos mismos como espantosos o feos. Ellos, quienes frecuentan en las borracheras, quienes mienten con facilidad, quienes evaden sus responsabilidades y traicionan sus hogares, se creen mejores que los monstruos que no son aceptables en la sociedad. Así, se alivian sus almas, así es más fácil vivir para ellos. Es más fácil seguir un ejemplo colectivo, que oponerse.

Los chismes, al igual que los cuentos no aparecen sin razón. Siempre hay una parte que cuenta la realidad de la historia, y otra inventada. No obstante, los cuentos dejan de ser cuentos cuando uno comienza a creer en ellos. Así, las aventuras de Geralt de Rivia no parecen una historia sin sentido, o que solamente sirve para entretener al lector. La verdad, es una visión del mundo que es representada por el autor, y que es acogida y apropiada por Geralt de Bogotá.

La historia de Geralt de Bogotá se alimenta mucho de los videojuegos que consume desde hace casi 10 años. Hasta hace poco era la única referencia del personaje en carne y hueso, aunque imaginario, que tenía. La vestimenta, la voz y las tomas de decisiones durante la historia llegaron al mundo real, cobraron vida y se adueñaron de los intereses y los deseos de Geralt de Bogotá. Ella no recuerda el momento exacto cuando llegó el gusto por cómo se vestía el personaje. Era un momento espontaneo cuando vio un abrigo negro con capota, parecido a cómo lo había imaginado desde que leyó el libro, y no pudo resistir el deseo de comprarlo. Después, en otro momento probó los zapatos altos con cordones, que suponía cómodos por la referencia del héroe. En realidad, resultaron ser apropiados para las caminatas que hacía, y durante las aventuras en las que participaba en la ciudad.

El mundo de *The Witcher* con los bosques llenos de monstruos, los ríos cristalinos, los reinos lejanos también cobró vida con la llegada de los videojuegos. Desde la adolescencia Geralt de Bogotá recuerda pasar largas horas jugando su consola o viendo televisión. Sin embargo, su madre siempre se lo reprochaba, tratando de que ella pasara más tiempo afuera de la casa. Así, los fines de semana solían visitar museos, teatros, o centros comerciales, donde Geralt se aburría, esperando la hora de poder volver al mundo de los brujos.

Según su madre, “la sacerdotisa suprema”, quien tenía el monopolio de todo en su familia, ese mundo de los monstruos, las hechiceras y los magos no existía. Ella no se cansa de repetírselo a Geralt todos los días. Pero Geralt nunca ha podido resistir la tentación de conocer lo inexistente y lo improbable. Pues, la verdad es efímera. ¿Qué es la verdad? ¿La negación de la mentira? ¿La ausencia de los hechos? Y si los hechos que se observan dependen del punto de vista y del tiempo en el que “se vieron, entonces, ¿son mentira? Y si esos hechos son mentira, ¿qué es la verdad?

Para Geralt, lo que es aceptado colectivamente no necesariamente es verdad. Pues, ha presenciado como los rumores en el reino Nido sustituyen la realidad, pero esto no los convierte en algo verdadero o real. Los monstruos, aunque no son reales, están presentes en el mundo real. Los vampiros emocionales, los espíritus del bosque, o los mutantes por alguna maldición. Lo único necesario es tener la vista especial, la cual, por supuesto, posee Geralt por ser brujo. Bien sabe, que las mutaciones se pueden ocultar bajo una máscara o un disfraz. Y eso es precisamente lo que diferencia una mentira de la verdad: la mentira siempre se manifiesta. No obstante, según Geralt, los verdaderos monstruos son las personas quienes aprovechan la miseria de otros, o la crean, para forjar su fortuna y su éxito. Pues, cada ser vivo razonable debe unirse con los suyos frente una desgracia para poder sobrevivir. En la naturaleza es la ley de la selección natural, para dejar a los más fuertes. En el reino Nido, por ejemplo, es una manera de sobrevivir y de dirigir a otras personas para los más sinvergüenzas entre todos. Bueno, qué más se puede esperar de una corte real.

El torneo por el trono principal era una farsa, igual que todo lo que pasa en la corte. Las tareas que les mandaba el Capítulo, la institución directiva, consistían en demostrar la unión entre todos los súbditos de su pequeño reino. Además, consistían en transformarse en otros personajes: tarea que muchos hacía con facilidad, pues, no era nuevo para ellos pretender ser

alguien diferente. La verdad, Geralt jamás llegó a conocer en el Nido a alguien sincero, a alguien quien no pretendía impresionar a los demás. A la mayoría de sus compañeros los conocía desde la Universidad. Parece, que desde las épocas de sus estudios se les pegó la costumbre de sobresalir, pero no con su conocimiento, sino por cómo se vestían, como hablaban y con quienes salían a las rumbas. Las chicas siempre andaban en tacones, se vestían como si fuera el día de la pasarela todos los días y parece, que la mirada de arriba-abajo de desprecio, también, era un conocimiento necesario para entrar en alguna de los grupos existentes. Bueno, muchos quienes estudiaban allí eran hijos de familias con beneficios especiales por su procedencia y por la ocupación de sus padres. Así, su manera de actuar y su manera de vestir parecía ser apropiada.

La época de la Universidad era la época donde Geralt de Bogotá tuvo que pasar un entrenamiento duro. Al igual que a los brujos, a los abogados les enseñan a disimular sus emociones, o de eliminarlas para siempre. Pues, la cuestión de los clientes es complicada. Antes de graduarse, Geralt tenía sus creencias, una firme postura en la vida y la fe en que iba a ser alguien importante, alguien a quien la sociedad necesite. Pues, el mundo está lleno de los monstruos y era el deber de Geralt de proteger a los indefensos. Así, al graduarse, Geralt no podía esperar el momento de poder defender a su primer cliente. No obstante, esa fe en su propia importancia se desvaneció rápido. Siendo abogado, en la corte que sea, debes defender a la persona a la cual te asignen. Por más injusta que parezca la situación, debes seguir las normas de la profesión y del contrato. Así, a Geralt le tocó defender a los monstruos, justificar sus acciones contra los indefensos. Pronto comenzó a servirle al mejor postor. Entendió que la defensa de los vulnerables era un trabajo ingrato, siempre le demandaban más cosas de lo que la Ley podía ofrecer, y siempre estaban insatisfechos con el resultado. Si después de la primera consulta la gente no apreciaba el esfuerzo, se iba; si aceptaban el trabajo hecho, tomaba el pago. Pasó así varios años buscando anuncios en diferentes lados del país, viajando de un pueblo a otro, si era necesario. Como un verdadero brujo, buscaba experiencia para llenar su hoja de vida. De igual manera, esos viajes fueron patrocinados por sus padres.

Las experiencias no eran fáciles de conseguir. A un brujo, apenas salido al camino después de arduo entrenamiento, rara vez alguien quería contratar. Si pasaba, para ahorrar sus esfuerzos y sus sentimientos, seguían un código propio. No era el código ético de los

abogados, pero un código de un híbrido entre un brujo de la actualidad con un abogado. Al decir a un cliente que algo no se puede lograr por razones del código ético, lo aceptan con mayor facilidad y con más respeto. Así era su vida hasta llegar a la corte de Nido. Allí, entre los chismes, las peleas e intrigas encontró su lugar actual, donde intenta permanecer en una neutralidad.

Entre las personas de la corte no todos resultaron ser tan falsas, como creía al inicio. Allí es donde conoció a Dandelion, su mejor amigo. Bueno, no se llama así, pero Geralt le puso ese sobrenombre. Su amistad no fue algo instantáneo, pues, como un buen brujo, Geralt era bastante solitaria. No confiaba fácilmente en la gente, y, seamos sinceros, a los brujos les quitan la posibilidad de experimentar las emociones humanas. Poco a poco, Dandelion comenzó a ablandar el corazón del brujo. No era Dandelion de los libros, no escribía poemas, no era fastidioso, ni molesto, ni insistente. Pero sí, salía con muchas mujeres y le gustaba tomar en compañía de otros súbditos. El destino los unió durante un trabajo encargado por el rey, que como premio tenía, o sorpresa, una salida a tomar. Durante ese trabajo no parecían entenderse en nada, pues, tenían visiones sobre el mundo, el trabajo y las relaciones humanas demasiado diferentes. Pero, como dicen por allí, los opuestos se atraen. Durante la salida, bajo la influencia de algunos tragos, las diferencias ya no parecían un obstáculo para el inicio de una amistad. Resultaron tener opiniones parecidas sobre la falsedad de su corte, la conveniencia del Reino principal y el amor por las aventuras. Dandelion por supuesto, no veía las aventuras de la misma manera que las veía Geralt, pero tampoco juzgaba su visión, hasta después la acompañaba a las caminatas por diversos paisajes naturales de país y se interesaba por las historias que le contaba.

No obstante, existe una diferencia bastante grande entre ellos: mientras Geralt detesta la falsedad de la corte, y solamente se ve obligada de estar allí por razones económicas, Dandelion parece moverse entre todos los chismes y conspiraciones como un pez en el agua. A Geralt no le molesta en nada, pues, respeta el modo de vida de cada uno y, además, se aprovecha de esa habilidad de Dandelion. De esta manera se entera de diferentes noticias, y de posiciones en la orden actual. Así, por más que intente no meterse en “lo político” de su corte, está muy bien informada sobre la situación actual.

La neutralidad es bastante difícil de conservar, especialmente, cuando existen presiones desde tanto el Capítulo, como del rey. Las restricciones sobre la información que se puede filtrar, o bueno, proveerse a los súbditos son fuerte. Mientras Geralt dice a los súbditos del reino, que su problema se va a solucionar, por la Ley interna oculta bastante información, omite varios pasos, todo con el fin que sigan acudiendo a ellos. Pues, es una parte de la vida adulta, saber aceptar el hecho de que, si uno puede o sabe hacer algo, no significa que debe hacerlo.

La Ley en el reino es severa con los que la violan. Pues, la Ley no es solamente un libro gordo lleno de párrafos y palabras filosóficas, normas morales y éticas. La Ley es un conjunto tácito de reglas que deben cumplirse en un lugar. La Ley es acetada por todos y cada uno de los súbditos del reino. No es debatible. Y los que violan esas reglas deben ser castigados por cualquier método aceptable y disponible. Es fácil criticar los métodos de un rey, pero todos quieren vivir en una aparente orden. Así, todos los súbditos harían cualquier cosa para no alejarse del colectivo, para no romper las reglas que cada día cambian.

Lo que nunca cambia en el reino es la autoridad indiscutible del rey, mientras tenga el apoyo del Capítulo. Así, si dice que hay que salir cada viernes a tomar, hay que hacerlo. Si amablemente pide ganar en un desafío del torneo, sus palabras son una orden. Mientras cuenta con el apoyo del Capítulo, nadie se atreve a dudar de sus peticiones o llevarle la contraria en cualquier ocasión. Pero apenas alguno de los súbditos se entera de que el Capítulo no le va a prolongar más el contrato, comienza una verdadera anarquía. Le dan la espalda a su rey, a quien tanto parecían amar y respetar, buscando la atención a los posibles candidatos. El respeto por el monarca es reemplazado por la codicia de los príncipes y las princesas peleando por el trono; por el esfuerzo sobresaliente de las personas de la carrera para halagar a sus patrocinadores en el Capítulo para poder ocupar el puesto vacante. Una verdadera guerra por un mayor sueldo comienza, y esa guerra no da cuartel a nadie.

De esta manera, Geralt, tristemente, necesita un escape, un escape al mundo donde puede ser ella misma. Donde no hay presiones por parte de la familia o trabajo. La vida adulta no es tan linda como la pintaba de niña. La única salvación para no perderse es huir a un mundo propio, observar la realidad con ojos diferentes y alejarse de la sociedad que espera que seas como ella. Los parques, los páramos y las reservas naturales se han vuelto un lienzo

para pintar nuevas experiencias, nuevas aventuras y un nuevo “yo” lejos de las responsabilidades y reglas de la adultez. Algún día Geralt se hará cargo de su propia vida sin la ayuda de sus padres. Será cuando en realidad se encuentre a sí misma, cuando encuentre su destino. Pero esa ya sería otra historia.

3.3 La historia de Gaby Lockhart.

Ella estaba parada entre toda la multitud. Todos la miraban con admiración y hacían fila para tomarse una foto con ella. Era natural, le gustaba la atención que recibía cuando se ponía en zapatos de diferentes personajes. Esta vez se disfrazó de Edward Elric, un personaje del anime Fullmetal Alchemist. *El Alquimista de acero, como lo llaman en español, toma lugar en el mundo parecido a la época posterior a la Revolución industrial, pero en un estado militar controlador. En ese mundo alquimia es una de las técnicas científicas más avanzadas y principales de la humanidad. La historia se centra en los hermanos de Edward y Alphonse Elric, quienes en el intento de resucitar a su madre a través de alquimia en su infancia pierden partes de su cuerpo: Edward pierde una pierna y un brazo, que son reemplazados por partes mecánicas de acero; y Alphonse pierde todo su cuerpo y su alma queda sellada en una armadura a través de una técnica alquímica. La búsqueda de la piedra filosofal se convierte en el mayor deseo tanto de los hermanos, como del Estado para propósitos diferentes como un medio mayor de alcanzar sus fines, sin importar medios.* El traje siempre se demora bastante tiempo en coserse, más si eres tú quien lo hace. No obstante, contando siempre con la ayuda de mamá se puede hacer todo. Su mamá, madre joven y soltera, le ha dedicado todo el tiempo que tenía, todo el amor y le inculcó los gustos que tiene ahora. Han crecido juntas y juntas han entrado al mundo de videojuegos y anime. De hecho, es ella quien la acompañó hoy y le tomó fotos para poder subirlas a sus redes sociales.

Mientras estábamos paseando por los pabellones del SOFA (la feria anual de ocio y entretenimiento que se celebra en Bogotá cada año, que integra intereses de diferentes grupos de jóvenes, incluyendo la fantasía, los videojuegos, la ciencia ficción, los juegos de rol, los cómics, la literatura, el anime y el cosplay) y Gaby disfrutaba de la atención que llamaba su traje aún de los otros cosplayers, ella me explicó las bases de la elección de su personaje.

Las redes sociales fueron por las que escogió vestirse de Edward. Pues, hoy en día un cosplayer debe prestarles atención a sus seguidores: ellos son quienes, en su mayoría, escogen el personaje. Los cosplayers son personas quienes se disfrazan de los personajes ficticios, haciendo el juego de palabras desde inglés “*costume play*”, el juego de disfraces. Así, los cosplayers buscan interpretar un personaje imitando con mayor precisión su vestimenta,

comportamiento y carácter. En general, para cosplay se escogen personajes de los comics, el anime, el cine, la literatura o los video juegos. Los personajes se escogen según el parecido físico, carácter o facilidad de cocer el traje. Lo más importante, por supuesto, es el parecido físico. Por ejemplo, a Gaby varias veces le han dicho que se parece físicamente a Tifa Lockhart, personaje de Final Fantasy. *Final Fantasy es una serie de juegos de video basada en ciencia fantástica. La historia habitualmente trata de un grupo de héroes jóvenes, que luchan contra un mal mayor, mientras enfrentan sus problemas personales y exploran sus personalidades a través de superar los obstáculos y comunicación con otros personajes. Los nombres de personajes y escenarios provienen de diferentes lenguajes, culturas y mitologías alrededor del mundo y de la cultura popular.* Y la verdad, Gaby y Tifa se parecen bastante físicamente: pelo negro y largo, los ojos grandes, la complexión general de la figura y las expresiones de la cara hacen que Tifa parezca la versión de dibujo de Gaby. No obstante, el personaje es demasiado delgado, entonces, para ella es difícil interpretarla. De igual manera, cosplay es para todos, lo que importa más es que el traje esté bien hecho y tenga detalles importantes presentes, al igual que la actitud y el comportamiento sea igual al personaje. No es una coincidencia que Gaby escogiera esta vez vestirse de Edward. Últimamente ella busca más complejidad en el atuendo, como, por ejemplo, armaduras. Edward, según la historia, pierde su mano y su pierna a raíz de experimentos con alquimia, entonces esas partes de su cuerpo son sustituidas por mano y pierna metálicas. Para Gaby, hacer esos trajes representa un reto personal, que disfruta alcanzar cada vez.

Desde pequeña a Gaby le encantaba jugar con sus primas donde ellas se imaginaban en papel de Sailor Moon y sus amigas. Unas justicieras mágicas quienes escondían su identidad guerrera bajo la máscara de una colegiada. Así, cada una de las chicas posee poderes mágicos que la transforman en su alter-ego guerrero con poderes especiales relacionadas con planetas del sistema solar de nosotros. Usando sus poderes especiales, las chicas combaten el mal mayor juntas. Gaby y sus primas copiaban la manera de vestirse, de hablar y de actuar de las Sailor. Recreaban así diferentes situaciones de la vida de los personajes, y les inventaban nuevas aventuras y, en lo posible, trataban de actuar como las Sailor a las que estaban interpretando. De estos juegos evolucionó la idea de hacerse el primer traje: era el traje de Sakura Cardcaptor, un personaje de anime que hasta hoy sigue siendo uno de sus favoritos.

Sakura es una niña de 10 años que vive en una ciudad en afueras de Tokio. Una vez en su sótano ella encontró un libro mágico y, al abrirlo, liberó por accidente las cartas mágicas que contenía el libro. El guardián del libro le recomendó a Sakura recuperar las cartas, ya que, si no lo hiciera, grandes acontecimientos desastrosos ocurrirían en el mundo. Así, ella se convierte en el cazador de cartas mágicas – Sakura Cardcaptor. Así, ese título le concedió el derecho de utilizar los poderes de las cartas.

Sakura estudia en el colegio, por lo que por la tradición japonesa tenía que llevar puesto un uniforme. No obstante, cuando tenía que capturar las cartas ella utilizaba diferentes trajes hechos por su mejor amiga. Sakura tiene cabello corto, castaño miel y grandes ojos verdes. Tiene una altura promedio. Tiene carácter descrito por otros personajes como encantadora, delicada y linda. Gaby Lockhart la describe como una guerrera, que pelea para proteger a su familia, sus amigos y es muy alegre, siempre muy social y optimista.

Sakura es un personaje de actitud alegre y divertida. Es muy atlética, y es miembro del equipo de animadoras de su escuela. Su famoso lema "Todo va a salir bien" le ayuda a sobrellevar innumerables pruebas y obstáculos y dominar sus habilidades mágicas. Ella es muy inteligente, a veces torpe, algo distraída y muy perceptiva y emocional. Es mala con las matemáticas, y ama la clase de música y de gimnasia, teniendo una habilidad excepcional para sobresalir en muchos deportes entre sus habilidades, destaca su talento natural para hacer acrobacias, su única debilidad en este campo consiste en que cuando le toca hacer de porrista y lanzar y atrapar un bastoncillo con la mano, ocasionalmente lo recibe con la cabeza.

El carácter optimista y confiable de Sakura le permite ser amable y amigable con todas las personas. De esta manera, la serie se enfoca en las amistades que logra establecer con distintas personas, ya sean extraños, conocidos o rivales. Su personalidad es un factor dominante en sus relaciones personales, ya que su encanto le ayuda a ganar la confianza de cualquier persona. Para ellos se vuelve muy fácil confiarle sus secretos, cuales, por cierto, ella siempre guarda. Además, es muy valiente y siempre intenta superar sus miedos y ayudar a superarlos a los demás. Pero a pesar de su imagen tierna y alegre, ella posee un temperamento muy fuerte y difícil.

A pesar de muchas amistades, Sakura solamente ha confiado su secreto de ser la cazadora de cartas a su mejor amiga, quien, después, comienza a hacerle trajes especiales a lo largo de la serie.

Tal y como indica la historia, el traje de Sakura a Gaby le ayudó a armar su mejor amiga de ese entonces, quien, también, era su prima. No era un traje perfecto, pero para Gaby de 7 años era genial. Con el tiempo sus primas obtuvieron otros intereses y otros pasatiempos. Se comenzaron a interesarse por los chicos, por salir más y por maquillaje. A Gaby, en cambio, comenzó a gustarle aún más el cosplay, la idea de ser alguien diferente. En el colegio conoció a un chico, que se volvió su mejor amigo: tenían gustos parecidos, se ayudaban a hacer los trajes y, lo que era más importante, no juzgaban los intereses de cada uno. A él solamente Gaby había confesado que se identifica con Sakura y quiere parecerse a ella. A él no le parecía extraño o raro seguir el juego aún en la edad más madura, y eso fue, lo que especialmente le gustaba a Gaby de su amigo – ella podía confiarle su visión del mundo sin temor.

Eran solo dos de ellos, “*amigos freakis*” quienes tenían intereses diferentes a los demás. Eran amigos raros, extravagantes y se entregaban por completo a sus intereses sobre el anime y el cosplay. No los entendía nadie más por fuera de su amistad, salían de los marcos de lo normal para los demás con una vestimenta y la manera de hablar diferente. El hecho de salir con chicos, lo que hacían sus primas en ese entonces, para Gaby fue sustituido la posibilidad de crear trajes y de interpretar a los personajes. Con ese amigo tenían una relación de ilusión, porque él se disfrazaba siempre de la pareja de los personajes interpretadas por Gaby. Para los demás en el colegio eso representaba una relación personal de afecto. Tenían gustos compartidos y, como Gaby era asocial, era su único amigo. Entonces el cosplay era “algo para niños”. Ahora ese ocio incluye gente de diferentes profesiones, desde abogados hasta diseñadores de moda.

La época del colegio fue decisiva en la constitución de los gustos de Gaby. Pues, en ese entonces la saga sobre Sakura marcó su vida. Como no tenía muchos amigos en el colegio, Sakura se volvió su guía en el mundo de relaciones personales y en la solución de los problemas de un estudiante. Gaby era muy “chillona”, muy “llorona” en el colegio, como ella misma lo describe. Algo, que compartía, como le parecía con Sakura. No obstante, la vida las trató de maneras diferentes. Mientras para Sakura eso no parecía ser un obstáculo

para la vida social, para conseguir amigos fácilmente; para Gaby era trágico. Le hacían bullying, se burlaban de ella muy a menudo. Ella llegó a cansarse de algunos compañeros a tal punto que solo esperaba salirse rápido de ese lugar. Al ser tímida, nunca reclamó nada, solo le contaba sus preocupaciones a su mejor amigo, quien, por cierto, tampoco gozaba de la popularidad entre los compañeros.

El colegio, a pesar de ser un lugar espantoso, como menciona sonriéndose Gaby, marcó mucho la vida de nuestra heroína. No se interesaba mucho por socializar con la gente, lo que aumentó la timidez y la inseguridad social en ella. Pero al mismo tiempo, la abundancia del tiempo libre, el que sus pares gastaban en las borracheras y adquisición de los hábitos dañinos, la empujó más hacia el mundo del cosplay. El tiempo libre lo dedicaba a la costura de los trajes. No siempre los utilizaba, bueno, no siempre los presentaba en los eventos especiales, ya que, de utilizarlos, siempre lo hacía. A veces en su cuarto, a veces solo para el desfile para su familia y su amigo. Pero siempre la llenaban de satisfacción y felicidad, lo que nunca encontró en la socialización con sus pares.

Aún hasta hoy permanece el aprendizaje tan valioso sobre la amistad de Sakura en los recuerdos de Gaby. Aunque por la timidez nunca ha podido aplicar el conocimiento recibido en práctica. Después del colegio Gaby siempre llegaba a ver televisión o a jugar la consola, donde se encontraba con los mundos imaginarios del anime y buscaba personajes para poder convertirse en ellos y por un rato poder sumergirse en su mundo y en su personalidad tan diferente a la de ella.

En distintas ocasiones que pudimos conversar durante nuestras sesiones de juegos de video, o viendo algunos episodios de anime, Gaby siempre ha compartido la misma visión conmigo.

A Gaby siempre le ha encantado poder ser alguien distinto, probar diferentes personalidades. En su mayoría escoge personajes que no sean tímidos, como es ella, sino que sean sociables, alegres y comunicativos. Su timidez no le permite agregar más rasgos de los que ya tiene el héroe, pero de alguna manera la fuerza a seguir el juego, a interpretar ese carácter más social. Cuando uno está en el papel del personaje, se vuelve totalmente distinto; y ese es el propósito del cosplay. Como ella siempre menciona, no te van a volver a ver, entonces uno se suelta, se le olvida la timidez, la vergüenza y las preocupaciones. El disfraz se vuelve la máscara protectora y una garantía de que no te van a reconocer y no te van a juzgar por cómo hablas

o actúas. Además, Gaby tiene muchas cualidades de carácter reprimidas en ella. Pues, el hecho de interpretar a otro personaje es necesario para poder superar su timidez, una manera de combatir algo que no le gusta de ella misma.

El traje es una máscara, y en un momento del día tiene que quitarse. No obstante, la experiencia se queda en la memoria. Muy a menudo, se quedan ciertos comportamientos del personaje interpretado: las actitudes demasiado fuertes y pegajosas. Esas acciones determinadas, o costumbres se adoptan en la vida sentimental y social de uno. Por ejemplo, después de interpretar a los personajes neko (gatunas) los gestos de manos, como si fueran patitas de un gato cuando quiere decir algo, se le volvieron costumbre. Además, los personajes interpretados son de video juegos o anime, entonces, muchas palabras japonesas, como, por ejemplo, algunas que repite el héroe, se quedan en el vocabulario para siempre. La palabra “kawaii” para siempre sustituyó la palabra “tierno” en español. No siempre la usa, pues, hay que entender que no todo el mundo sabe el significado de esa palabra: la generación mayor o alguien quien no conoce la cultura anime necesita la explicación. Así, Gaby evita usarla cuando no está en su círculo de confianza, donde conozcan de su ocio.

No obstante, cuando Gaby está en la compañía de personas ajenas al mundo de ella, no se tiene que desprender de sus gustos. Algunas prendas de trajes de cosplay se acomodan perfectamente a los espacios diferentes a las ferias y exhibiciones de ocio. Las chaquetas o pantalones, se usan para salir o para trabajar: combinan perfectamente con el estilo de trabajo. Además, de darle gusto a Gaby de poder traer algo del mundo personal de ella al mundo más público y compartido con otras personas, las prendas vienen cargadas de características y personalidades de los personajes. Así, la tímida Gaby se pone encima el espíritu de socialización de Sakura Cardcaptor, la ternura de Inuyasha o el amor más fuerte hacia su familia y la dedicación de hacer lo que sea por ella de Edward Elric. Aparte de acertar con un espacio del mundo real, es necesario escoger propiamente la situación social a la cual debe invocar las cualidades de esos personajes. Así, aunque no esté en una feria interpretando al personaje dentro de un juego, Gaby se encuentra metida en un personaje durante su vida “normal”. De esta manera se le despiertan las actitudes, las normas de comportamiento y la manera de hablar de ese personaje particular. En la oficina Gaby se fuerza no actuar de tal manera, pues, no es un espacio correcto para los juegos, sino de la vida adulta; pero en la

compañía de sus amigos siente la posibilidad de relajarse y de ser libre de prejuicios del mundo de las personas maduras.

Según Gaby, el mundo de los adultos es aburrido y lleno de preocupaciones. Pues, es lo que es el trabajo. El trabajo es la parte esencial de la ocupación de uno, cuando crece. Así uno aprende a ganar y a valorar el dinero. El primer trabajo que tuvo Gaby era en un café-internet apenas salió del colegio. Era una manera de poder comprar una guitarra. Aunque no la usó por mucho tiempo: pues, llegaron las preocupaciones de trasnochar en la universidad y de trabajar para poder pagarla; disfrutó mientras tuvo su tiempo libre. Al entrar en la adultez, Gaby entendió que el tiempo libre es el privilegio de los niños. Pues, el tiempo libre de los adultos siempre está ocupado con las preocupaciones y sus posibles soluciones sobre los niños, familia, enfermedades, pagos de deudas y los recibos. Tal la cosa, los adultos no tienen tiempo para ocio, no disfrutaban de cosas que les gustaban antes. En medio de sus ocupaciones Gaby siempre intenta sacar tiempo para ella, hacer actividades que le gustan y le devuelven la felicidad y los colores a la vida.

En el Nido, Gaby sentía que el tiempo que tenía no le alcanzaba para nada. Pues, entre las tareas que tenía que cumplir, las responsabilidades sociales ante su grupo de trabajo también pesaban. Como es de costumbre en el Nido, no se acepta un “no” por respuesta a ninguna invitación. Así, Gaby se vio atrapada en las salidas de tomar y de bailar. En esas fiestas, recuerdo, tomaban demasiado y esparcían chismes sobre el colectivo. *Pues, en una de esas salidas hace unos 3 años, es donde conocí a Gaby, una persona bastante tímida, quien siempre le seguía el juego a todos los demás, y no se atrevía a llevarle la contraria a nadie. Tampoco se sentaba en un rincón lejano sin que nadie se le acerque, no. Cuando tenía que ensamblar la conversación con alguien, parecía una persona distinta, se le cambiaba la cara, se volvía más sociable, más alegre, más segura. Como más tarde supe en una conversación con ella, cuando Gaby sabía que había una salida después del trabajo, ella siempre llevaba consigo un moño, que hacía parte del traje de Sakura Cardcaptor. No necesariamente tenía que utilizarlo para que sea visible en su ropa; podía estar guardado en su maleta, pero de igual manera, le transmitía las cualidades personales de su heroína favorita.*

Antes Gaby se preocupaba mucho por como la veía la gente, quería caerle bien a todo el mundo, seguirles la corriente a sus compañeros. Intentaba siempre hacer cosas en común con ellos, le gustaba pasar tiempo con ellos, compartir con sus compañeros de trabajo. Ahora prefiere respetar sus propios gustos y prestarle más atención a los temas que le interesan a ella. Siempre pensar en el trabajo, que era sobre lo que hablan en su mayoría, es bastante aburrido para Gaby. Aunque es el elemento principal de la vida adulta, solo sirve para ganar el dinero para poder alcanzar sus deseos.

Con el paso de tiempo, Gaby comenzó a ver más adultos en su trabajo, que se interesan por algunas cosas de niños, como, por ejemplo, juegos del celular. Así, descubrió que no todos los que trabajan con ella son aburridos y, también, les gusta despejar la cabeza. No obstante, también vio que no llegan a interesarse por esas cosas de la misma manera de ella: ellos solamente siguen la moda o son influenciados por vagos recuerdos de la infancia de sus propios hijos. Por ejemplo, la app de Pokémon Go se volvió viral en su oficina por un breve periodo de tiempo, pero ninguno de los que la jugaba podía distinguir los pokemones, ni conocían su historia. Gaby recuerda haberse molestado mucho, no entendía cómo la gente podía seguir algo relacionado con un tema sin entender el mundo de la serie y el universo de los pokemones en general.

Pues, para hacer el cosplay es necesario sumergirse en el mundo del personaje, entender sus pensamientos, sus acciones, sus gustos y disgustos. El universo de una franquicia nunca acaba solamente en la serie. Pues, después salen las películas; arte de fans con diferentes temas, ya sean dibujos o historias propias que involucran a los personajes originales; a veces juegos. En algún punto de consumir las historias creadas por otros fans, se descubren nuevas cualidades de carácter o rasgos de personalidad del héroe. Es difícil saber si es verdad o no: la imaginación propia y del escritor muy a menudo logran cautivar a Gaby, dándole así más posibilidades de interpretar mejor al personaje.

El personaje que escoge Gaby siempre viene del mundo imaginario. A ella no le cabe duda de eso: pues, existen cosas en las que ella podría creer con dificultad. Los animales que sepan hablar, o polvos mágicos que hacen un árbol crecer en un solo día difícilmente se encuentran en la vida real. No obstante, “magia” es algo en que creen los niños, al crecer la palabra “magia” es sustituida por “avances tecnológicos”, “desarrollo científico” o “ilusiones

ópticas”. No obstante, otros mundos imaginarios son reales. La magia, como resulta en la historia de Sakura, puede hacer parte del mundo real, mientras uno cree lo suficiente en las posibilidades y no sale de los marcos de lo posible para Gaby. Es parecido a la historia de Papá Noel: si creer en él o no, es una decisión de cada uno.

Este año en el SOFA vi a Gaby con otros ojos: la inseguridad y la timidez se desvanecieron junto con la ropa cotidiana. Apenas entró a la feria en el traje, cambió su actitud. Apareció Gaby quien creía en la magia, quien disfrutaba jugar y se sorprendía con diferentes objetos representativos de los universos imaginarios, pero tan conocidos y queridos por ella. Además, la atención recibida gracias al traje ya no la asustaba, en cambio, disfrutaba estar en el centro de atención del pabellón. En ese espacio parecía poder expresarse sin temor de que la miraran mal por actuar como una niña, o jugar; sin que pensarán que aún no había madurado.

Pues, Gaby prefiere ser así, que tener una madurez acelerada, lo que, según ella, enfrentan los jóvenes hoy en día. Ellos se apresuran por crecer, por demostrar que ya son grandes probando vicios del mundo de los adultos. Se les pasa la infancia demasiado rápido y por el deseo propio; algo que les pasó a las primas de Gaby. El mundo de los adultos les quito la alegría, el goce de la vida, que solamente tienen los niños.

A Gaby, en cambio, le gusta seguir siendo niña. Pues, los adultos, según ella, tienen la identidad ya fija, poco flexible e imposible de cambiar. Ella, al contrario, aún no ha llegado a encontrar su personalidad. Lo único que dice con seguridad es que no es adulta aún. Todavía le gusta coleccionar muñecos de sus series favoritas, peluches y todo su cuarto está lleno de recuerdos de distintas series. Sus amigos saben de sus intereses, entonces le regalan algo que iría bien con lo que colecciona. Por ejemplo, las figuritas favoritas de Gaby son las muñecas de los personajes de Sakura Cardcaptor. Tienen diferentes trajes y representan distintas etapas de la vida de Sakura. La serie ha marcado tanto la vida de Gaby, que donde vea algo relacionado con ese anime, lo compra sin dudar y lo pone donde haya espacio en su cuarto.

El cuarto de Gaby es una exhibición de sus gustos e intereses. En las repisas, aparte de los muñecos, con quienes habla y a veces juega inventando historias, también están los comics, los mangas (comics japoneses) y partes de trajes de personajes, como, por ejemplo, la mano mecánica de Edward Elric. La guitarra, que compró cuando era adolescente, ocupa un lugar

al lado de su cama. Los peluches de personajes de anime, los cojines con las imágenes de pokemones y partes de trajes para futuro cosplay están ubicadas por toda la cama. La consola y el televisor ocupan el lugar central en el cuarto, decorados por las figuras de papel de los personajes de animes, que ella misma hizo. El hermanito de ella adora pasar tiempo en su cuarto, porque pueden compartir juegos de los muñecos o una partida de consola.

En el apartamento de Gaby viven varias generaciones: su mamá, su tía, su abuela, su hermano y el hijo de su tía. Así, diferentes percepciones sobre que es la niñez y la adultez se unen y se apoyan. La unión familiar en este punto es lo que a Gaby le quita el deseo de conseguir el apartamento propio. Pues, así se cuidan entre ellos y cada uno puede contar con el otro. Su abuelita y su tía ayudan a su mamá con la comida para toda la familia; los niños colaboran con el aseo de la casa, y son los compañeros perfectos para jugar, Gaby ayuda en lo posible con su salario. Con los tiempos que Gaby pasa en la universidad y en el trabajo, casi no le queda tiempo para ayudar con las tareas caseras, pero sabe, que su mamá siempre está allí para apoyarla con lo que sea. Así, Gaby consigue un poco de tiempo libre para dedicarlo a sus intereses.

El trabajo y la universidad la mantienen tan ocupada, que no le queda mayor tiempo para cuidarse de sí misma. Agradece contar con una familia vasta para compartir responsabilidades. Pues, sabe que siempre puede contar con una comida para llevar al trabajo y compartir en casa. También, sabe, que, si se enferma, su mamá o su tía, siempre la consentirán con sus cuidados, será la protagonista de la casa, porque todos van a intentar a hacer que se sienta mejor. Además, su mamá le asignará una cita médica, con la doctora de siempre, el nombre de quien Gaby nunca ha aprendido. Pero ¿para qué? Su mamá es quien lo sabe y siempre logra conseguir una cita urgente con ella. Mientras todos se preocupan para que esté bien, Gaby aprovecha su tiempo libre tan deseado. Por fin puede adelantar los trajes, o las figuras de papel que, también, es uno de sus pasatiempos favoritos. Además, es un pasatiempo que da dinero: ella vende esas figuritas en su trabajo para los hijos de sus compañeros. Así, gana dos veces: el gusto y el placer por crear los personajes, y el dinero por venderlos, además, de que su cuarto no se llene más de lo necesario de otros muñecos.

El tiempo libre también lo comparte con su mamá. Tienen una relación bonita, tal como la describe Gaby. Ella la acompaña al SOFA y a diferentes eventos en las que participa Gaby.

Ella es quien ayuda siempre a coser los trajes y la apoya incondicionalmente. Ellas son buenas amigas, quienes pueden hablar sobre los intereses, sobre los problemas o compartir una partida de consola o una pizza viendo anime. Fue su mamá quien la influyó en videojuegos. Ella le compró a Gaby su primera consola. Su tía, la hermana de su mamá, le inculcó el interés por el anime. Cuando llegaba del colegio, los animes de la época la cautivaban, le mostraban el mundo de la fantasía y la magia.

Ese mundo es el que Gaby intenta representar en cada personaje que interpreta. Uno, como adulto debe saber afrontar las adversidades de la vida, pero, también, necesita un espacio a donde escapar de la realidad, donde puede despejar su mente. Para algunos son las fiestas los fines de semana, el trago les ayuda a relajarse. Así, también, pensaba Gaby. Pero más tiempo dedica a su ocio, a sus intereses, más entiende que la verdadera manera de despejar la cabeza para ella es sumergirse en esos mundos mágicos.

Como adulto, Gaby, al igual que sus compañeros del Nido tiene muchas responsabilidades. No obstante, todo cambia, cuando puede disfrazarse para alguna fiesta. El Halloween es el espacio y tiempo perfecto para demostrar su creatividad, ser alguien diferente y, lo que es más importante, volver a ser un niño. Los compañeros de ella no la juzgarían, es más, también se deben disfrazar por la regla de la empresa. El hecho de que las personas serias, llenas de problemas y preocupaciones, quienes se reirían de ella si se enterraran como es fuera del trabajo, tienen que vestirse y ser como ella, le causa mucha gracia y mucha satisfacción a Gaby. Pues, por un breve instante del tiempo se unen los dos mundos que tiene que atravesar día a día. Por unos momentos no tiene que activar el interruptor interno para poder encajar en algún lado.

Es cierto, así es como Gaby se mueve por la vida. No cree tener una personalidad hecha, fija o propia. Pues, tiene un interruptor que debe activar mentalmente para poder existir en un espacio de adultos o de personas con intereses distintas. La vida le ha enseñado, que, en el mundo de los abogados, de la gente seria y pragmática rara vez existe espacio para creer en magia, menos para un juego. Precisamente eso es lo que hace todos los días: juega a ser adulta, para ser aceptada en su entorno laboral y en la vida de una persona madura. Juega a pretender ser personajes diferentes, personas diferentes para cada ocasión. Juega a una vida adulto siendo una niña aún, siendo Sakura Card Captor en Bogotá.

4. Análisis reflexivo.

Las narrativas presentadas no deben entenderse solo como historias transcritas de las experiencias de la vida, sino como textos de un proceso de reinterpretación y de formación del “yo” inconcluso y constante. Según Bruner y Weisser (1995), una vida es algo sometido a interpretación y reinterpretación permanente. Una vida, es un “texto” que se somete a revisión e interpretación. “Es decir, las vidas relatadas son tomadas por quienes las relatan como textos que se presentan a distintas interpretaciones. Cuando las personas reinterpretan los relatos de su vida, no niegan el ‘texto previo’ [relato autobiográfico], sino la interpretación que antes le dieron.”. (Bruner, Weisser 1995, p.178). Un narrador toma conciencia de diferentes interpretaciones posibles, y, así, se compromete con una interpretación que acepta en ese momento. El “yo” es creado desde los recuerdos del pasado, basándose en diferentes interpretaciones del “yo” en el discurso. El yo quien narra, y el “yo” sobre quien narran, aunque compartan el mismo nombre, no comparten el mismo tiempo y espacio. De tal manera, las narraciones sobre nosotros mismos son donde ubicamos y reubicamos nuestro “yo” mediante la acomodación de los recuerdos, las memorias y hábitos adquiridos en los entornos culturales y sociales en una secuencia coherente oral o escrita.

A continuación, presentaré los resultados del análisis hecho siguiendo los objetivos de este trabajo. Cada narrativa presentada aquí encarna múltiples dimensiones de comunicación y la experiencia tanto propia mía, como de los tres jóvenes más allá de un simple uso de la palabra. A través de las narraciones fragmentadas, las narrativas demuestran unas tensiones detrás de la construcción y deconstrucción constante del “yo” mediante el proceso de asumir el proceso de madurar a través de la separación del mundo real y la fantasía, el juego y el trabajo, el tiempo de producción y el ocio, las relaciones personales y laborales.

3.1 La realidad y la fantasía en la dimensión de las relaciones personales.

Desde Freud (en Augé, 1998) podemos decir, que el niño que juega, crea su mundo propio, un mundo imaginario. Este mundo imaginario es separado de la realidad, pero al mismo tiempo refleja en cierta medida su percepción del mundo real. El juego hace parte de la realidad para un niño: lo imaginario y lo real están unidos. Un adolescente separa la realidad de la fantasía. En vez del juego se entrega a la fantasía. Se convierte en un soñador. La fantasía, en este caso, es un correctivo de la realidad. La fantasía no juega con la realidad,

sino se evade de ella. Es una posibilidad de crear una situación posible futura, una situación imaginaria, soñada.

Un creador narrativo, por ejemplo, un escritor, también, une lo real y la ficción. No obstante, siempre separa la fantasía de la realidad. Aun así, le da un cierto placer al lector, un lazo entre dos mundos. Es lo mismo, lo que un juego le da a un niño. Así, la fantasía y la mezcla de dos mundos para recibir satisfacción tienen un origen común: la infancia y la represión de sus deseos. (Augé, 1998; Vygotsky 1979).

Los tres jóvenes parecen tener una restricción de la libertad desde la infancia. Sus familias han tenido un papel importante al momento de configurarlos como sujetos y fueron la primera referencia sobre las relaciones de poder y el sistema de valores morales. “La vida anónima de las ciudades ha ido haciendo de la familia contemporánea un sistema privado, en el cual hay mayor intimidad. Con ello se han afianzado los vínculos entre los miembros de la familia y se ha centrado a los padres en su función socializadora y afectiva. Una familia donde cada miembro se siente captado, reconocido como alter, es más propensa al tránsito de climas emocionales de bienestar, donde las diferencias son vividas desde un lugar menos amenazante. En última instancia, el ser captado propicia ambientes de salud mental; en cambio, los padres sobreprotectores o tiranos no logran captar a sus hijos, pues los localiza en el lugar de la discapacidad y les limita sus posibilidades de subjetivación” (Builes, Bedoya, 2008, p.346) Las madres han sido las más cercanas a sus hijos a nivel un tanto controlador sobre sus vidas. Han sido ellas quienes se encargaron de cuidar y de proteger a sus pequeños de las dificultades del mundo exterior, a tal nivel, que, al ver a sus hijos próximos salir de la casa, no han querido soltar las riendas. Los padres han estado más como figuras de apoyo económico a la familia y como el impostor de la disciplina estricta de obediencia a los mayores para formar caracteres apropiados para afrontar las dificultades futuras de la vida. En general, la familia se muestra como una unidad inseparable, imposible de existir, si no están todos juntos. La madre, entonces, al querer dar mayor cuidado, resulta ser la que restringe la libertad de sus hijos. No obstante, para el mejor funcionamiento de la familia, todos los miembros deben considerarse interlocutores válidos en los procesos de comunicación y en toda la expresión lingüística. Esto significa, que los miembros de la familia no deberían sentir temor al expresarse y de ser juzgados en el núcleo familiar. (Builes,

Bedoya, 2008). Pero en caso de los jóvenes, las madres no les dejan experimentar la vida por su cuenta, sino les imponen las reglas de cómo debe ser visto el mundo, está en cada momento con ellos aconsejando la manera correcta de expresarse. Adicionalmente, aprendemos a hablar sobre nuestra vida desde la familia.

La familia impone los marcos de la aceptabilidad. Esos marcos serán vistos durante el comportamiento de los personajes en su lugar de trabajo, donde pasan la mayoría de su tiempo. Geralt acepta que mientras no la molesten pueda dedicarse en secreto a sus intereses aún en el trabajo, puede seguir con cualquier locura posible que su jefe llega a necesitar. Ella está acostumbrada a no hacerse notar mucho aun dentro de su propia familia con tal de no llevarle la contraria a su madre. Dentro de la familia de Peter siempre han estado presentes las peleas y los chismes, las disputas entre los mismos miembros de la familia cercana. En el trabajo donde está, ese tipo de comportamiento está presente y no es mal visto por Peter, pues, tiene una referencia bastante viva sobre cómo actúan los miembros de una familia. En los relatos de Gaby resulta normal el hecho de interesarse por los gustos de otras personas y de hacer algo que no es de su propio agrado para compartir con los demás. Como su madre es madre soltera, la familia de Gaby es extendida: de tal manera obtienen el apoyo requerido tanto desde la economía del hogar, como desde el cuidado compartido de los niños. Desde pequeña seguía los intereses de su tía y de su mamá, que pronto asimiló como propios. Paradójicamente, para ella resulta inaceptable, cuando las personas pretenden interesarse por algo solo por moda, por el hecho de seguir a otros, sin entenderlo a fondo. Por ejemplo, a ella le causa verdadera molestia cuando sus compañeros de trabajo, siendo adultos, juegan aplicaciones creados por personas más jóvenes y sin entender la historia detrás del juego. El hecho de que alguien pueda jugar Pokémon Go y no saber de qué se trata en realidad la serie, le disgusta bastante.

La familia, entonces, impone la lealtad y el sacrificio necesario para mantenerse unida. En cada caso, la familia aparece como una fuente primaria de dar las bases de comportamiento. Según Bourdieu (1997), la familia es una categoría de ficción que representa un grupo dado de una sociedad, conocida y reconocida, que pone los límites dentro de los cuales la familia funciona. Un “espíritu de familia” o “sentimiento familiar” es presentado como principio afectivo de la unión social. Es una construcción social que instituye el funcionamiento de un

grupo como cuerpo unido. Gracias “al espíritu de familia” una familia cumple el rol determinante en el mantenimiento y reproducción del orden social, constituyéndose de este modo en una “ficción social bien fundada” y garantizada por el Estado.

La familia en Colombia postulada como mayor fuerza de cada quien y, aparte ser la base de la sociedad, es presentada como la institución más importante para un ser humano. Desde el Departamento Nacional de Planificación (2015), representando la posición del Estado, la familia es vista como una institución a la cual acuden los individuos al tener problemas o dificultades de cualquier tipo. Además, la familia entendida como espacio de cariño y amor, se considera como la institución influyente al momento de tomar decisiones sobre el bienestar, la vida y el trabajo de los individuos. Así, de acuerdo con las narraciones de los jóvenes, las decisiones sobre sus vidas están bajo la influencia y control de sus familias. Aparte de que las familias han requerido una lealtad y el seguimiento sin protestar de sus métodos de educación, la visión del mundo y la manera de organizarse, han tenido un peso fuerte sobre orientar la dirección de la vida de los tres jóvenes. Las elecciones frente a qué deben estudiar, dónde y por qué fueron hechas con frecuencia por los padres de cada uno, nunca fue una elección propia o consiente. En cada caso ha tomado su propio rumbo, pero en cada uno estaban presentes las restricciones posibles si no se cumplía la voluntad parental.

Entre otros deseos reprimidos para los jóvenes abogados se encuentran cosas ausentes en sus vidas, que parecen compensar. En la vida de Peter es la familia, de Geralt – aventura, y de Gaby – realización personal. Pues, al igual que los niños, ellos llevan sus deseos reprimidos a los espacios, donde pueden recrear una situación para obtener los objetos del deseo. Para Peter y Geralt los espacios del trabajo y ocio, son los espacios más seguros, donde pueden realizar su juego. Allí, no tienen que aparentar ser adultos desde las esperanzas de sus familiares. El trabajo, entonces, para ellos se vuelve el lugar de la expresión propia. Para Gaby, en cambio, no existe la represión desde la casa. Es más, en la casa es bienvenida la visión diferente sobre el universo. Puede jugar y fantasear sin temor a ser juzgada, ya que las obligaciones de los adultos aparecen solamente en su trabajo.

Por otro lado, las fantasías, los juegos y los sueños están guiados (a no decir limitados) por los imaginarios y las memorias colectivas. Esos dan forma a los mundos imaginarios individuales. Es decir, determinan las reglas de composición narrativa propia, el estilo, el

léxico, los cánones de lo aceptable. A su vez, los imaginarios individuales y colectivos afectan la acción de creación. Entonces, las narrativas son producidas por los sujetos más o menos autónomos. No obstante, toda creación, ya sea que asuma una forma sociológica más o menos colectiva, como en los casos de colonización y de recreación cultural, ya sea que asuma una forma artística y literaria más o menos individual, puede a su vez afectar tanto los universos imaginarios individuales como el simbolismo colectivo. (Augé, 1998). Nuestro entendimiento del mundo se expresa mayormente en forma de narrativas – los mitos, historias, leyendas y rituales, contienen las razones para hacer las cosas de algún modo y prohibiciones y explicaciones porque no hacerlas. Bruner, (1991), llama la narrativa “una forma convencional, transmitida culturalmente y limitada por el nivel de la habilidad de cada individuo y el conglomerado de sus mentores y colegas”. (Bruner, 1991, p. 4).

No obstante, cada persona tiene su propia manera de desarrollar la integridad del conocimiento, la cual tiene un rango de aplicación dentro de una realidad. Es una realidad pequeña que se construye a través del uso de los procedimientos y principios que aplicamos a ella y depende de los conocimientos culturales y sociales adquiridos por el individuo desde sus antepasados. Así, el conocimiento siempre tiene un punto de vista. (Bruner, 1991). Aparte del punto de vista propio y cultural, dependemos, además, de la “inteligencia distribuida” (Collins y Seely Brown, 1989), pues, no se puede entender el conocimiento de un individuo sin tener en cuenta todos los libros, que ha leído, los trabajos que ha hecho; las películas que ha visto, las narrativas que ha producido, los consejos de sus padres, amigos, maestro y colegas. Todo esto influye en cómo se forma la inteligencia de un individuo, su manera de expresarse y de entender las cosas.

De esta manera, las narrativas presentadas anteriormente reflejan el dominio de cada uno de los tres jóvenes de las narrativas aprendidas desde la infancia. Todos, sin excepción, han obtenido las formas básicas de narrar su experiencia siendo niños, compartiendo con los personajes de las series favoritos de esa época y sus familias. “Aprendemos en el círculo de la familia, que en definitiva es el primero en el que debemos ubicarnos. Aprendemos el género de la familia: las temáticas, los requisitos estilísticos, el léxico, los procedimientos austrianos de ofrecer justificaciones y pedir disculpas y todo lo demás...y aprendemos sorprendentemente temprano” (Bruner, Weisser, 1995, p.193). No obstante, con el tiempo,

iban aprendiendo la importancia de situar sus narraciones en un contexto. No es lo mismo contarle un hecho a mí, que, a su mamá, o a su jefe. Al aprender poco a poco las normas de hablar y de comunicarse en diferentes esferas de su vida social, Peter, Gaby y Geralt aprendieron, también, dónde y a quién pueden confiar sus versiones de lo ocurrido.

Para los tres jóvenes el juego no ha terminado en la infancia. El niño interior se alimenta cada vez más de los mundos imaginarios creados en una mezcla entre la realidad que ven ellos y la realidad que le indica ver la sociedad en la que viven. Los tres jóvenes coleccionan figuras de personajes de las películas, series o libros que consumen. Son figuras de personajes favoritos o los objetos que figuran en el universo de ellos o son de uso directo de los personajes. Por ejemplo, Gaby Lockhart se identifica con Sakura y tiene colección de figuras tanto de ella, como de otros personajes del anime. Peter expresa deseo de comprar la nave de Peter de los Guardianes de la Galaxia de tamaño apropiado para la casa, porque hasta el momento solo había visto uno grande. Geralt busca una figura de Geralt. También, suelen ponerse partes de ropa o accesorios que tienen significado simbólico para alguien que conoce el universo de las narrativas. Por ejemplo, se ponen bufandas con temáticas, chaquetas de los personajes, se maquillan como el personaje o pines con temática de la narrativa. Si alguien alrededor no se da cuenta de lo parecido con el personaje, se alegran, porque en la vida real pudieron poner algo interesante y llamativo sin ser detectados.

Así, las narrativas que consumían los jóvenes han sido reflejos de la vida real que tienen: unas representaciones de su aprendizaje desde la familia, desde acciones sociales y desde el conocimiento individual. No han sido reflejos exactos, ya que las narrativas que consumían provenían desde otras culturas. No obstante, el significado simbólico de las acciones de los héroes principales de esas narrativas consumidas ha sido reflejado sobre las situaciones diarias de los chicos de manera metafórica. Gaby Lockhart se identifica con personajes guerreros, porque, según ella, la vida de ella ha sido como una batalla cada vez, porque no tiene mucha suerte y todo lo tiene que conseguir luchando. Geralt, observa la gente alrededor como monstruos, que tiene que combatir o determinar su clase y sus peligros. Ha salido de una familia conservadora y estricta, donde tenía que esforzarse mucho para lograr aprecio de sus padres. Además, no ha tenido muchos amigos a lo largo de la vida, ya que sus padres la mantenían ocupada con clases extracurriculares y los niños llegaron a considerarla como “un

bicho raro”, lo que conlleva una vida de pocas amistades y gente en quien confiar. Peter se narra como una persona de familia, alguien dispuesto a hacer sacrificios por la gente que ama y reunir a sus amigos como una familia que puede escoger él mismo. En las relaciones laborales, que, a su vez, se vuelven más personales, se muestra como una persona que hace sacrificios por el bien del equipo. Además, se narra siempre desde la pertinencia a su lugar de trabajo mostrándolo como una referencia a un legado familiar.

3.2 La realidad y la fantasía en la dimensión íntima de la identificación con un personaje.

Los investigadores cognitivos como, por ejemplo, Soto-Sanfiel, Aymerich-Franch y Ribes (2010), Wise y Reeves (2007), han demostrado que el hecho de poder decidir la historia de los personajes y seguir la trama afecta la identificación con dichos personajes. Es decir, mayor es la interactividad con la narrativa, mayor grado de identificación se puede presenciar. La interactividad produce una mayor empatía cognitiva-emocional de los individuos con los personajes y un superior deseo de volverse como ellos. Se puede considerar que la interactividad puede impactar el cambio de actitudes, valores o creencias.

De esta manera, al consumir repetitivamente las narrativas y al realizar los ejercicios reflexivos sobre lo visto o leído Gaby, Peter y Geralt interactúan no solo con los personajes, sino con el entorno, el mundo en el que la historia toma lugar. El ejercicio reflexivo consiste en entender los pensamientos, los sentimientos y los objetivos de los personajes en cada situación. Teniendo en cuenta que cada uno de los jóvenes vuelve repetidamente a la narrativa específica, las circunstancias en la que la narrativa es percibida, también, cambian. Según Ricoeur (1991), la vida de una persona se puede presentar en una línea de acontecimientos ubicados contextual y temporalmente. No obstante, la historia que nos contamos sobre nosotros mismos se reescribe permanentemente, según Bourdieu (2011). Así, la persona se da cuenta de lo vivido y lo analiza a través de los valores y normas adquiridas. De tal manera, al volver sobre la misma narrativa varias veces, no es el mismo sujeto quien la ve ni quien la construye. Además de tener el conocimiento nuevo proveniente del mundo exterior, la identidad del lector o del observador, se transforma debido a la forma particular en la que lee o escucha e interpreta una historia.

Tanto Gaby, como Peter y Geralt, al volver a ver la narrativa cada vez con nuevos ojos a lo largo de su vida, la acomodan a las circunstancias presentes. Los aprendizajes que han

tomado de los personajes son diferentes en cada edad. Pues, según el conocimiento acumulado, los jóvenes prestan más atención a unas u otras cosas, según su estado en el momento. Peter, por ejemplo, se ha fijado en las habilidades de unir a las personas de su personaje, al sentir el deseo de tener una familia escogida por él en el trabajo. Geralt y Gaby han aprendido las habilidades de comunicación con las personas desde sus personajes según la atmósfera que han sentido en los lugares donde tenían que interactuar con otras personas. Cada una de las chicas tomó las cualidades que les parecían pertinentes para poder llegar a ser “una persona ideal”, según sus juicios interiorizados.

Corazza (1995) propone, que existe un denominado yo-búfer, que es un personaje que nos imaginamos a ser. Un personaje creado a base de nuestro conocimiento sobre nosotros mismos y el deseo de cumplir con las expectativas de los demás. La relación que se establece allí entre un “yo” y otro es la relación de transferencia. Eso equivale a asignarse a uno mismo las propiedades físicas y psicológicas de la persona que uno se imagina o quiere ser. El proceso de la identificación se realiza a través de la palabra, en un dialogo entre un “yo” y un “tú”. Al narrar una historia, al narrarnos, es donde nos identificamos o no con nosotros mismos, según los parámetros escogidos por nosotros mismos. Cada uno de los jóvenes, entonces, se ha escogido un yo-búfer, basándose en el comportamiento deseado por parte de cada personaje. Así, parece, que la imagen del otro es el personaje con el cual se identifican, reconociendo en él un modelo de comportarse apropiado en una situación, o un lugar determinado. El dialogo de esta manera resulta de manera simbólica, de intercambio de experiencias y de generación de una respuesta inmediata. Volviendo a Bajtín (2008): al escuchar un enunciado, la mente del locutor genera una respuesta inmediata a lo que acaba de escuchar. Esa respuesta no necesariamente es verbal y expresada inmediatamente, pero será expresada en algún momento posterior de la vida de la persona. De esta manera, todo lo que dicen los personajes en las narrativas es procesado y pasado por el sistema de juicios y valores de cada uno. Aunque no verbalizan una respuesta a sus palabras y sus acciones, de igual manera esa respuesta se manifiesta en lo que dice y, lo que es más importante, cómo lo dice cada joven en su vida posterior a la narrativa.

La narrativa para cada joven abogado se ha convertido en un prisma a través del cual podían observar el mundo por fuera de ellos y captar cosas parecidas entre el mundo real y el mundo

imaginario. Así, podían probar los límites de la imaginación dentro de diferentes ámbitos de la vida social. Al ir creciendo, cada uno tenía entendido que los adultos no juegan, ni fantasean para escapar de las situaciones de represión, sino las resuelven. Todos nombran la imaginación como la capacidad principal de los niños. Lo que significa, que los adultos carecen de esa capacidad tan importante. De hecho, la imaginación y la capacidad de soñar es lo que traza esa línea delgada entre la niñez y la adultez, entre lo imaginado y lo real. Al crecer, uno no puede creer en los mitos y las leyendas. Los cuentos son algo que fue imaginado por alguien más para dar a los niños la posibilidad de aprender algo. Para Geralt, el juicio social, particularmente el papel de una “niña pequeña y poco seria”, limita su imaginación, lo que le impide creer de verdad en la existencia de los monstruos en la edad media. Peter se refiere al universo de Guardianes de la Galaxia como posible, pero solo si algún día el progreso científico llega lo suficientemente lejos. Gaby confirma que el hecho de observar a los animales hablar, o de ver un árbol crecer en un solo día es más una ilusión óptica, que realmente magia. Lo real, como lo confirman, para ellos no es lo que ellos ven o imaginan, sino lo que la mayoría de las personas ve. Para ellos es difícil creer en algo, si solo lo percibe de manera singular sin la posibilidad de compartir la misma visión del mundo con alguien. La imaginación, entonces, debe ser reprimida al momento de crecer. Parece un requisito obligatorio de dejar de soñar y fantasear para entrar en el mundo de los adultos.

No obstante, aunque los jóvenes no admiten la posibilidad de que los mundos de los personajes sean reales, los personajes para ellos no son imaginarios. Aunque para Gaby los animés de ninjas, o alquimia, o guerreros con poderes especiales son una fantasía, su personaje – Sakura – quien es una estudiante de secundaria, es real. Para Peter, aunque la existencia de los avances tecnológicos tan acelerados o la presencia de la vida en otros planetas son cuestionables, su personaje – Peter – aunque sea ladrón espacial, es suficientemente real. Geralt, aunque no admita el hecho de que existan los personajes folclóricos a quienes el mundo de *The Witcher* hace referencia en la mayoría de los casos, admite la posibilidad de la existencia real de su personaje – Geralt de Rivia, un brujo, un mutante con cualidades extrahumanas. Ninguno de los chicos duda de que los personajes puedan ser reales. En su mayoría eso parece pasar debido a que cada uno de esos personajes reúne cualidades, normas y valores aceptadas por los jóvenes. Esos personajes se desempeñan en un mundo donde las visiones tanto culturales como sociales son compartidas

con el mundo donde viven los chicos. La arquitectura, las costumbres, el idioma, las tradiciones, los mitos entre otras características, llegan a tener el toque de realismo, a tal punto, que los jóvenes no perciben a sus personajes como algo imaginario. Llegan a asumir la posibilidad de existencia de una persona así en algún lugar de su realidad, y se vuelven hermenéuticamente alertas solo cuando el mundo de los personajes llega a cruzar los límites de lo posible del mundo propio. El modelo de comportamiento y la visión del mundo de esos personajes, entonces, puede percibirse como una referencia válida para ser aplicada en las situaciones que enfrentan los jóvenes en su vida cotidiana.

Sin embargo, ninguno de los tres jóvenes se identifica con su personaje al cien por ciento. Es más, hay varios personajes con cuales se identifican a lo largo de sus vidas. Algunos encuentran el parecido en el aspecto físico, identificados por sus amigos o conocidos. Otros encuentran similitudes en la toma de decisiones o la forma de pensar de los personajes. No obstante, la identificación mayor, es la identificación con los modelos de comportamiento y la historia de vida. No necesariamente el personaje tiene que compartir el sexo o género de la persona. Por ejemplo, Geralt es una joven. No obstante, el personaje con cual se identifica (Geralt de Rivia) es un hombre. Al identificarse con el modelo de comportamiento de un personaje, los jóvenes hacen énfasis en que quieren ser como el personaje en alguna cualidad que carecen en su vida. Por ejemplo, Peter quiere ser más líder y poder reunir a las personas alrededor, que ellas quieren seguirlo. Geralt quiere ser más relajada en cuanto a la opinión de los demás, preocuparse menos por las cosas. Gaby Lockhart quiere tener el poder de socializarse con las personas con la facilidad de Sakura, porque Gaby es muy tímida. Por otro lado, los jóvenes comparten las cualidades y los comportamientos de los personajes con cuales se identifican. Según lo que cuenta Gaby, desde pequeña le gustan los juegos, las series, los animes de guerreros de doble identidad, donde esos personajes bajo el aspecto civil esconden una identidad guerrera y poseen dotes mágicos. Al igual que lo hace Gaby con la experiencia de cosplay, los personajes con cuales se identifica esconden sus intereses y talentos verdaderos detrás de una máscara. Desde pequeño, Peter se identifica con los personajes que comparten gran afecto y la lealtad a la familia y las amistades. Geralt se identifica con los personajes que reflejan el sentido de la soledad y confianza escondida.

3.3 La realidad y la fantasía en la dimensión del trabajo y el ocio.

La manera de actuar, también, está estrechamente relacionada con el estilo de vida. El estilo de vida representa formas y resultados de asimilación de la realidad. De tal manera, el modo de los jóvenes abogados de percibir el mundo alrededor de ellos proviene desde la manera de vivir y de actuar, que está basado sobre cómo se comportan sus personajes. Aunque el proceso de asimilación y de apropiación de ese estilo de vida toma tiempo, se manifiesta al momento de construirse a través de la narrativa propia. Allí es donde se entrelazan todos los conocimientos provenientes de diversos mundos y realidades, juicios y opiniones. Es en el momento de narrarse donde revelamos cómo, en realidad, percibimos nuestra posición en el mundo.

Así, al momento de narrarse no existe una realidad íntegra y única, definida una vez por todas. Existen infinitas realidades, al igual que existen infinitas formas de narración que nos sirven para reflexionar “simplemente quiénes y qué somos, sino quiénes y qué podríamos haber sido, dados los lazos que la memoria y la cultura nos imponen, lazos de los que muchas veces no somos conscientes” (Bruner, 2003, p. 31).

Las infinitas formas de narrar y de narrarse responden a las leyes de las circunstancias en las que fueron creadas. Cada narración tiene una intención específica, así, al igual que los matices de la identidad propia que decidimos mostrar en un momento y otro, las narraciones a distintos participantes de nuestra vida van a ser diferentes. En casos de Gaby, Peter y Geralt, la manera en la que cuentan lo sucedido depende de la relación de la confianza que tiene con su interlocutor, además de las expectativas que intenta cumplir con su relato.

En su sentido más profundo, la narración se remite a algo muy personal, a una identidad propia, que no puede mostrarse en su plenitud en cualquier momento. Así, los jóvenes crean unas “burbujas” a través de cuales se relacionan y se mueven entre distintas realidades. Han aprendido a mostrar una parte de su “yo”, una parte que encajaba en cada una de las situaciones que presentaban y los actores involucrados. Así, sería erróneo suponer que existe una identidad real e inédita, que asumimos como adultos. No obstante, según los mismos integrantes de la investigación la identidad de un adulto es fija, hecha ya. Suponen, que, al crecer, uno no cambia, porque tiene una visión de la realidad, que es dictada por los otros adultos de la sociedad.

Aparte de la familia, el imaginario de que significa ser un adulto, los actores de la investigación reciben en su lugar de trabajo. La empresa procura tener reglas que no se pueden cuestionar o romper en tanto a la vestimenta, la subordinación o los deberes laborales. El trabajo les exige un estilo de vestimenta oficial y profesional, al igual que la imagen personal bien aseada, lo que, según los jóvenes, los obliga a “verse adultos”. Sin embargo, la empresa no solamente obliga a seguir las reglas, sino cualquier propuesta que se genera “desde arriba”. Así, debajo el control del Nido está no solamente la parte laboral, sino, también, la parte de ocio de sus empleados. La idea de la diversión forzosa aparece en todas las narrativas. Según la propuesta de la empresa, el ocio es la parte importante de la vida personal, el cual normalmente se dedica a los intereses propios a familiares. Como el Nido promueve la unión laboral como una familia, el tiempo de ocio se convierte en las posibilidades de crear un ambiente relajado para los empleados. Su trabajo ocupa casi todo el día productivo, entonces, las relaciones entre los compañeros de trabajo son el referente de las relaciones personales más cercano que tienen. El comportamiento de sus compañeros parece un reflejo directo del comportamiento de los miembros de su familia. Peter percibe su equipo de trabajo como una unidad familiar y responde con el mismo comportamiento que solía tener en su familia: intenta cumplir en lo posible y sacrificar sus intereses para que su familia (en este caso el equipo) prospere. Geralt ve a sus compañeros como parte de la corte imperial, donde nadie puede confiar en nadie. De tal manera como nunca ha tenido suficiente confianza dentro de su núcleo familiar: pues, nunca se ha sentido cómoda con confiar a sus padres (más que todo su madre) sus deseos, sueños y ambiciones, sabiendo que serán rechazadas sin siquiera ser tenidas en cuenta, y la única manera de tener un ambiente sano familiar es de seguir la corriente a su madre. En caso de Gaby, sus compañeros de trabajo son vistos como adultos con sus identidades ya hechas, como alguien quien tiene la tarea de cuidar de los demás, especialmente a los empleados más jóvenes y compartir con ellos su conocimiento laboral y personal. Así Gaby percibe a su abuela y a su tía, quienes estaban presentes en su formación como persona y siempre le han proporcionado la sabiduría de la vida.

Las vidas de los jóvenes abogados son narradas como vidas marcadas por el control: desde la familia siempre han tenido que seguir las reglas de sus mayores; desde sus universidades han estado presionados por estudiar algo que no querían; desde el trabajo deben cumplir

estrictamente los horarios y las normas de comportamiento especiales. Las narrativas tanto consumidas, como propias, resultan ser un escape del estrés y la rigidez del mundo en el que viven. El espíritu de libertad los atrae. Les gusta sentirse libres de las normas y reglas constantes, les gusta tener la posibilidad de decidir el curso de su vida, aunque sea en fantasía. Las responsabilidades de la vida adulta los han consumido a tal punto que deben tener un espacio donde pueden descansar de ese peso. Peter y Geralt llevan su fantasía fuera de las casas: dentro de la casa tienen responsabilidades, deben ser vistos como adultos y cumplir con tareas. El trabajo, en cambio, es un lugar de juego, donde son consentidos y no son tratados como alguien maduro. Gaby, en cambio, lleva la fantasía a su casa: allí no debe preocuparse por ser juzgada, ya que comparte sus intereses con los miembros de su familia. Además, tiene un lugar donde realizar los deseos reprimidos: la práctica del cosplay le permite crear situaciones imaginarias para obtener lo que le fue negado. El trabajo, por el contrario, es un lugar serio, lleno de adultos grises y aburridos, donde no hay un lugar a la imaginación.

El mundo real, por tanto, representa un desafío, un obstáculo que deben superar los tres chicos día a día. Y el mundo imaginario representa esa posibilidad de enfrentar los problemas con mayor facilidad. No obstante, no existe como tal un mundo imaginario y un mundo real para ellos. La división solamente se hace a base de los juicios de los demás, de los conceptos de los otros y de los imaginarios sociales. Cuando la cuestión llega a ser sobre la visión del mundo de alguien y su percepción de la realidad es difícil constatar la veracidad del hecho. Pues, lo imaginario y lo real solo se llaman de tal manera, porque la mayoría comparte esa visión.

5. A modo de conclusión.

En este trabajo pudimos ver que la identidad es una construcción narrativa. No existe una historia verdadera sobre uno mismo: el sujeto es la unión de varias narraciones desde diferentes posiciones de su experiencia de la vida que se van entrelazando. A través de la narrativa nos construimos y nos deconstruimos, pero cada vez que nos narramos, abrimos una ventana a nuestro mundo y nuestra realidad.

Una narrativa no se parece a una vida de la persona, pues no maneja el tiempo lineal donde ya no podemos volver al ayer si ya es hoy. Al contrario, el tiempo de la narrativa es más parecido a la manera de pensar, donde existen círculos de recuerdos y memorias a las cuales siempre podemos regresar. Es el mismo tiempo de construcción de nosotros. Nos construimos partiendo de nuestros juicios y el conocimiento adquirido a lo largo de la vida. Para entender una situación volvemos sobre ella una y otra vez, analizando. Y cada vez que volvemos, la vemos con ojos diferentes, desde la perspectiva diferente entre ayer y hoy.

Los procesos de adultez tampoco suceden de manera lineal. Aunque la sociedad nos hace creer que una vez crecemos – maduramos, conseguimos trabajo y ya podemos llamarnos adultos. No así. El proceso de volverse adulto es parecido a la forma de composición de la narrativa: es circular, parece un “resorte”. Para evaluar nuestra madurez debemos constantemente volver a nuestra niñez. No es un proceso lineal e irreversible, sino de constante aprendizaje de nuestras experiencias anteriores como niños y jóvenes. El niño, sin embargo, nunca desaparece, se queda en el interior de nosotros y solo espera el tiempo de salir. El proceso de madurar es un constante ejercicio de interpretación y reinterpretación de nuestra vida a través del tiempo.

Por otro lado, no se puede hablar sobre la interpretación de nuestras experiencias y nuestras narraciones sin tener en cuenta la influencia de las narrativas que consumimos a lo largo de nuestra vida. No necesariamente deben ser las narrativas literarias, las percibimos en la calle camino a trabajo, en las instituciones educativas, en la televisión y en la mesa con amigos y familiares. Dentro de esas narrativas y narraciones nos damos cuenta sobre lo que somos y sobre los que son los demás. Así, interpretamos las experiencias de los personajes de las historias desde nuestro “yo”, generando una respuesta inmediata en nosotros. Nos identificamos o no con los actores de las narrativas según nuestros sistemas de valores y

normas. Así, aun cuando contamos sobre nosotros mismos, tomamos cierta distancia de ese “yo”-personaje de la historia. De tal manera, en los personajes con quienes nos identificamos podemos reconocernos a nosotros mismos. Sin embargo, interpretamos las narraciones desde la posición de nuestra experiencia en el mundo que habitamos. En las narrativas presentadas podemos ver que la identificación no es un simple hecho de imitar el modelo de comportamiento de un personaje. No copiamos ciegamente las acciones y pensamientos de los personajes, sino los analizamos y, al pasar por el filtro de nuestro conocimiento, fabricamos nuestra propia versión de esos personajes que se pueda aplicar al mundo que habitamos.

Los procesos descritos en las narrativas de este trabajo no suceden de manera singular. Se pueden observar con aún mayor claridad en la generación actual, que está creciendo desde temprana edad con el acceso al conocimiento rápido de la red. Los jóvenes de hoy no solamente tienen una elección vasta entre juegos de video, el cine, los libros y las series; también, tienen acceso a los productos que nacen de esas narrativas. Los objetos pertenecientes a un personaje ficcional dejan de ser tan ficticiales cuando pueden ser comprados en muchas tiendas y son emitidos en cantidades grandes. La cantidad de historias creadas a base de mundos de fantasía ha aumentado considerablemente. Las creaciones propias han asumido diferentes formas: narraciones de fan ficción, creando nuevas imágenes de los mismos personajes por fuera del canon original; los memes; las canciones que cuentan aventuras pasadas y posibles; el fan arte, entre otros. Todas esas creaciones ayudan a traer a los personajes a la vida real, darles una pisca de realismo, ponerlos más cerca de nosotros y dotarlos de cualidades que creemos pertinentes.

La interacción con la fantasía ha avanzado mucho desde la infancia de los tres actores de las narraciones presentadas. No obstante, aún quedan las costumbres que trascienden las generaciones. Los jóvenes de antes, al igual que de ahora, dedican mucho tiempo a pasar encerrados, consumiendo las narrativas que los llevan a mundos diferentes. No necesariamente el encierro debe entenderse como quedarse en casa. En algunos casos son reuniones con sus amigos en casa, en otros son tiempos a solas disfrutando la comodidad de su cuarto. En casos diferentes es un encierro en centros comerciales, que, en el contexto latinoamericano, sustituyen los lugares de socialización. Ahora, aún más que hace algunos

años, se observa el fenómeno en que la familia sale a caminar y a pasear al centro comercial: a “vitriñar” sin realmente comprar nada. Para eso algunos hasta se ponen las ropas más elegantes y especiales. El centro comercial, entonces, ha sustituido el espacio de los parques o otros lugares donde pueden pasar el tiempo los jóvenes. Hasta los hacen parecer como si fuera una calle agregando decoraciones de árboles, fuentes, bancas o flores. Es entendible, teniendo en cuenta la seguridad en muchas partes del país, es más seguro salir a un centro comercial para pasar el rato tranquilo. Además, la industria ofrece todo tipo de entretenimiento dentro de esos edificios. El cine, los espacios de juegos y de máquinas, y las tiendas de ocio, emergentes con más fuerza cada año, ofrecen el escenario perfecto para entrar al mundo de fantasía. Los personajes ya no parecen ser tan lejanos a nosotros. Encontramos con objetos de colección del mundo de las narrativas que consumimos se ha vuelto aún más fácil.

Mientras tanto, la familia sigue siendo nuestra referente de cómo aprendemos a narrarnos y a narrar el mundo alrededor. “La variedad de funciones, ciclos y escenarios en los que se dan las relaciones familiares hace totalmente improbable la existencia de una forma única y universal de la familia. Sin embargo, los factores alrededor de los cuales se construyen grupos familiares están presentes en todas las sociedades, y aunque cambian en intensidad y contenido, permiten construir tipologías e incluso hacer el seguimiento de los cambios en el tiempo.” (Rico de Alonso, 1999, p. 112-113). Definir una familia típica en el contexto de cambio de roles dentro de la familia, uniones unisexuales y hogares uniparentales es difícil. Los tres jóvenes abogados provienen de las familias diferentes, distintas como en las relaciones entre los padres, como en el ambiente del hogar de cada uno. No obstante, retomando a Bourdieu (1997), la familia sigue siendo un universo separado donde los miembros del grupo familiar respetan las fronteras que los separan de los demás. El interior de la familia se postula como algo sagrado e íntimo, separado del mundo exterior por las barreras simbólicas. Es algo que parece ser adoptado por la empresa el Nido a nivel institucional, transmitiendo así una estructura de organización familiar a la organización institucional empresarial. Desde las narraciones de los jóvenes abogados parece, que el Nido los acoge en su independencia de la salida de sus hogares paternos y sustituye así la institución familiar en tanto la dedicación del tiempo, producción de las relaciones sociales y la educación.

La familia, como podemos observar en las narrativas sobre Peter, Gaby y Geralt, es un mundo personal y, en tanto, parece una burbuja de protección del mundo real. Una vez más, la realidad y la fantasía se enfrentan en los imaginarios de los jóvenes sobre la salida del hogar parental y comienzo de su vida independiente y adulta. Si tomamos el mundo real como algo por fuera de nuestra zona segura, entonces, el mundo dentro del hogar es la fantasía, donde pretendemos ser adultos, desafiando las leyes impuestas por los padres sin asumir la autonomía total de la familia. Por otro lado, la fantasía también puede ser percibida en los sueños de comenzar la vida adulta autónoma por fuera del hogar paterno. El límite entre lo real y lo irreal, entonces, no solo está presente al leer, oír o ver los mundos imaginarios, siempre las situaciones que vivimos, imaginamos vivir, o proponemos cumplir en futuro están trazadas por la fantasía y medidas por nuestra percepción de la realidad.

En las futuras investigaciones sería interesante observar la percepción de los jóvenes de la realidad y de los mundos imaginarios, las divisiones que harían en tanto a la visión del mundo alrededor. Además, la constante evolución de la institución familiar y el progreso social generarían nuevos escenarios de comportamiento y, por tanto, nuevos modelos a seguir.

6. Bibliografía.

- Augé, M (1998). *La guerra de los sueños: ejercicios de etno-ficción*. Barcelona: Gedisa.
- Austin, J (1975). *How to Do Things with Words: The Williams James Lectures Delivered at Harvard University in 1955*. Oxford: Oxford University Press.
- Bajtín, M (2008). El problema de los géneros discursivos. En: *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo XXI, pp.248-294.
- Bourdieu, P (1997). Anexo: El espíritu de familia. Capítulo 4: Espíritu del Estado. Génesis y estructura del campo burocrático. En: *Razones Prácticas. Sobre la teoría de acción*. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, P (2011). La Ilusión Biográfica. *Acta Sociológica, Núm. 56*, pp. 121-128.
- Bruner, J (1991). The Narrative Construction of Reality. *Critical Inquiry, Vol. 18, Núm. 1*, pp. 1-21.
- Bruner, J, Weisser S (1995). La invención del yo: la autobiografía y sus formas. En: *Cultura escrita y oralidad*. Torrance, N, Olson, D (Eds.). Barcelona: Gedisa, pp. 177-202.
- Bruner, J (2003). *La fábrica de historias. Derechos, literatura, vida*. México D.F: FCE.
- Builes, M, Bedoya, M (2008). La familia contemporánea: relatos de resiliencia y salud mental. *Revista Colombiana de Psiquiatría, Vol. 37, Núm. 3*, pp. 344-354.
- Butler, J (1990). *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York-London: Routledge.
- Butler, J (1993). *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of "sex"*. New York-London: Routledge.
- Butler, J (1999). Performativity's Social Magic. En: *Bourdieu: a critical reader*. Richard Shusterman (Ed.). Oxford: Blackwell Publishers, pp. 113-128.
- Cohen, J (2001). Defining identification: a theoretical look at the identification audiences with media characters. *Mass Communication and Society, Vol. 4, Núm. 3*, pp. 245-265.
- Corazza, E (1995). "Je est un Autre". *Archives de Philosophie, Vol. 58(2)*, pp.199-212.

- Cortazzi, M (1993). *Narrative analysis*. Londres: Falmer.
- Departamento Nacional de Planificación (2015). *Tipologías de Familias en Colombia: Evolución 1993-2014*. Bogotá D.C.
- Igartua, J, Muñiz, C (2008). Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica. *Comunicación y Sociedad*, vol. 21, Núm. 1, pp.25-52.
- Igartua, J, Páez, D (1998). Validez y fiabilidad de una escala de empatía e identificación con los personajes. *Psicothema*, Vol.10, Núm. 2, pp.423-436.
- Jimeno, M (2016). El enfoque narrativo. En: *Etnografías contemporáneas III: las narrativas en la investigación antropológica*. Jimeno, M, Pabón, C, Varela D, Díaz, I (Eds.). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, pp.7-23.
- Kearney, R (1998). *Poetics of Imagining*. New York: Fordham University Press.
- Moyer-Gusé, E (2008). Toward a theory of entertainment persuasion: explaining the persuasive effects of entertainment-education messages. *Communication Theory*, Núm. 18, pp.407-425.
- Nasio, J (1988) El concepto de identificación. En: *Enseñanza de 7 conceptos cruciales del psicoanálisis*. Barcelona: Gedisa, pp.133-179.
- Plantinga, C (1999). The Scene of Empathy and the Human Face on Film. En: *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, pp. 239-256.
- Quirós, J (2014). Etnografiar mundos vividos. Desafíos de trabajo de campo, escritura y enseñanza en antropología. *PUBLICAR - en Antropología y Ciencias Sociales*, Vol.12, Núm. 17, pp.47-65.
- Rachkov, P (1981). *La cultura y la ciencia. Lecciones sobre el curso*. Moscú: Universidad Estatal de Moscú.
- Rico de Alonso, A (1999). Formas, cambios y tendencias en la organización familiar en Colombia. *Nómadas*, Núm. 11, pp. 110-117.

Ricoeur, P (1991). From text the action: essays in hermeneutics II. Evanston: Northwestern University Press.

Ricoeur, P (2004). Tiempo y narración I. Siglo XXI Editores.

Soto-Sanfiel, M, Aymerich-Franch, L, Ribes, J (2010). Impacto de la interactividad en la identificación con los personajes de ficciones. *Psicothema*, Vol.22, Núm.4, pp. 822-827.

Visacovsky, S (2016). Lo narrativo y la investigación antropológica sobre la producción de historias. En: *Etnografías contemporáneas III: las narrativas en la investigación antropológica*. Jimeno, M, Pabón, C, Varela D, Díaz, I (Eds.). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, pp. 23-57.

Vygotsky, L (1979). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge: Harvard University Press.

White, H (1992). El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica. Buenos Aires: Ediciones Paidós.

Wise, K, Reeves, B (2007). The effects of user control on the cognitive and emotional processing of pictures. *Media Psychology*, Vol.9, Núm.3, pp.549-566.