

VEKA DUNCAN
1922 EN SAN ILDEFONSO

CARLOS VELÁZQUEZ
DENNIS RODMAN

LUIGI AMARA
UNA CASA DE PAPEL

NÚM. 387 SÁBADO 04.02.23

El Cultural

[Suplemento de **La Razón**]

INTELIGENCIA ARTIFICIAL: EL ARTE DE LAS MÁQUINAS

UN ENSAYO DE NAIEF YEHYA



ÁLVARO ENRIGUE:
UN PLAN LÚDICO

ENTREVISTA DE CLAUDINA DOMINGO

LUISA JOSEFINA HERNÁNDEZ:
EL DIÁLOGO INCESANTE

EDUARDO CONTRERAS SOTO

Arte digital > A partir de una foto de Rawpixel / shutterstock.com > Staff > La Razón

El desarrollo de la inteligencia artificial se acerca a emular, reemplazar y aun superar las aptitudes humanas en el entorno doméstico, profesional y cultural. Por ejemplo, el lanzamiento de ChatGPT, una plataforma capaz no sólo de dialogar sino de escribir textos sobre el tema que el usuario solicite; otra novedad son los sistemas que generan imágenes de modo similar. Estos

recursos conjugan cantidades descomunales de información textual o visual para ofrecer nuevas propuestas; sin duda, modificarán en buena medida el mercado laboral del futuro inmediato. Naief Yehya analiza los elementos, así como las posibilidades de esta evolución tecnológica cuyas consecuencias —desde luego imprevisibles— comienzan a transfigurar el mundo.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL: EL ARTE DE LAS MÁQUINAS

NAIEF YEHYA

@nyehya

El año de la pandemia sin pandemia, 2022, pasará a la historia por la guerra entre Rusia y Ucrania, la absurda compra de Twitter por Elon Musk y el *boom*, además del auge y la popularización masiva de los programas de inteligencia artificial —IA— para generar arte plástico, escritos literarios, poéticos y periodísticos, diseños arquitectónicos y de interiores, así como composiciones musicales, soluciones matemáticas, códigos computacionales y muchas otras cosas, a partir de inmensas bases de datos. Con una velocidad asombrosa, quizá sin precedente para una tecnología, la IA generativa de contenidos artísticos o creativos se ha perfeccionado y abierto a millones de usuarios en unos cuantos meses, poniendo en evidencia dilemas en torno a la situación del artista y la creación en una sociedad altamente digitalizada.

La masificación de estos algoritmos comenzó en 2021 con la empresa OpenAI, de San Francisco (establecida en 2015 con Elon Musk entre sus fundadores, aunque en 2018 renunció a la junta), y su lanzamiento del modelo de aprendizaje profundo DALL-E, que permite crear imágenes a partir de descripciones literales, de un *prompt* (una instrucción), con base en más de doce mil millones de referencias. Es decir que basta teclear una idea de lo que se desea ver —por ejemplo: “Un pato cargando una espada en un estanque al estilo de Monet”— y en segundos aparece una sorprendente y a veces acertada interpretación visual de la misma. El algoritmo crea un pato a partir de millones de imágenes de

patos para relacionarlo con la de una espada, un estanque y la pintura de Monet, y el resultado siempre será diferente. Al principio el acceso a esta plataforma estaba limitado exclusivamente a alrededor de doscientos artistas, investigadores y algunos usuarios de confianza; pronto se abrió a cualquier cibernauta con cuentas gratuitas y de paga.

Este proceso de generación de imágenes se deriva de los recientes avances de IA en la generación de textos, una tecnología que data por lo menos de la aparición del *bot* conversador o *chatbot* ELIZA en 1966. Los algoritmos actualmente son entrenados con cantidades enormes de textos, sacados de todo tipo de obras (literatura, documentos, manuales, instructivos, recetas y cualquier otra cosa) para que identifiquen patrones estadísticos y luego generen textos convincentes por imitación y derivación a partir de una frase inicial.

A OpenAI se le debe también ChatGPT (Generative Pre-Trained Transformer), una red neuronal profunda generadora de texto, lanzada al mundo en el mes de noviembre de 2022, que es un convincente *chatbot* y el impresionante sistema de lenguaje natural GPT3, capaz de escribir, debatir y crear código computacional entre otras cosas, que ha sido entrenado con cerca de mil millones de palabras sacadas de internet y de millones de libros digitalizados.

El enorme éxito de DALL-E y las expectativas que creó llevaron a la empresa a lanzar DALL-E2 en septiembre del año pasado. Hoy más de un millón y medio de usuarios generan

Foto ▶ Isa Yehya

DIRECTORIO

El Cultural
[Suplemento de La Razón]

Twitter:
@ElCulturalRazon

Roberto Diego Ortega

Director

@sanquintin_plus

Julia Santibáñez

Editora

@JSantibanez00

Facebook:
@ElCulturalLaRazon

CONSEJO EDITORIAL

Carmen Boullosa • Ana Clavel • Guillermo Fadanelli • Francisco Hinojosa • Fernando Iwasaki
Delia Juárez G. • Mónica Lavín • Eduardo Antonio Parra • Alberto Ruy Sánchez • Carlos Velázquez

Director General Editorial ▶ Adrian Castillo Coordinador de diseño ▶ Carlos Mora Diseño ▶ Andrea Lanuza

Contáctenos: Conmutador: 52606001. Publicidad: 52500078. Suscripciones: 52500109. Para llamadas del interior: 018008366868. Diario La Razón de México. Nueva época, Año de publicación 12

alrededor de dos millones de imágenes al día. Esto popularizó el uso de otros generadores que ya existían (como Artbreeder, Dream y NightCafe) y dio lugar al lanzamiento de otros más, incluso por empresas gigantes como Google (Imagen y Parti) y Meta (Make-a-Scene). El avance ha sido tan vertiginoso que aún no hemos terminado de digerir los progresos en el campo de generación de imágenes fijas bidimensionales 2D y ya se anuncian tres generadores de texto a video 3D: GET3D de Nvidia, DreamFusion (Google) y Make-A-Video (Meta).

Las creaciones de texto a imagen generadas por esta variante de IA son en esencia espejos estadísticos. Es arte hecho de la acumulación excesiva, inagotable, inasible e insondable que permiten los archivos digitales. Independientemente de su valor estético y su novedad, gran parte de las imágenes elaboradas con estos recursos son reciclamientos de iconos pop en circunstancias extrañas, rostros distorsionados, extremidades en posturas imposibles y una cacofonía de estilos artísticos. Quizá puedan ser consideradas en conjunto como un tipo de arte conceptual en sí mismo, como una forma estética que creará una corriente, un *ismo* del siglo XXI, en el que la idea generadora es en sí tan valiosa como la imagen. Pronto una parte del trabajo creativo consistirá en la escritura de las indicaciones (*prompts*) necesarias para obtener las imágenes deseadas.

REVOLUCIÓN O PLAGIO

Junto con DALL-E, los programas más usados y destacados que usan texto para generar imágenes son Stable Diffusion y Midjourney. Stable usa una base de datos llamada LAION-Aesthetics (Large-scale Artificial Intelligence Open Network), que ya almacena 5.6 mil millones de imágenes recopiladas de internet. Una versión anterior, LAION-400M resultó contener una abundancia de imágenes problemáticas: sexo violento, pornografía, estereotipos racistas y sexistas.

En un estudio de 12 millones de los más de 600 millones de imágenes de LAION se encontró que una gran parte de ellas proviene de sitios como Pinterest, Tumblr y páginas de vendedores de arte como Fine Art America y de ArtStation, a las que numerosos artistas suben sus portafolios. Esto da lugar a las dos acusaciones principales en contra de estos sistemas: que "roban el trabajo de los artistas" al no pagar ni pedir autorización para entrenar sus algoritmos; y que contribuyen a una economía de depredación de datos, al usar información y creaciones ajenas de manera irresponsable. Una vez que estos algoritmos están en funcionamiento es muy difícil expurgar las obras de quienes se niegan a permitir que su trabajo sea usado para esos fines.

Desde luego, podemos aceptar que el uso ilícito de miles de millones de imágenes de internet es una violación a los derechos de los autores y artistas que exigen que sus obras sean retiradas de las bases de datos que alimentan estos sitios de IA, o bien que se les



Foto > Chuan Chuan / shutterstock.com

den regalías por el uso de su trabajo. Estas exigencias son lógicas y comprensibles, pero lamentablemente no son prácticas. Como señala Kevin Kelly,¹ en el caso de artistas poco reconocidos o con una influencia no muy perceptible en la cultura visual contemporánea, nada cambiará si se retiran sus imágenes de una base de datos que contiene miles de millones de obras. Pero en el caso de artistas famosos, consumados y con gran influencia, si sus imágenes se retiran, tampoco cambiará casi nada debido a que su legado está presente de cualquier manera en la cultura y por tanto en la obra de sus seguidores e imitadores.

Ahora bien, dado que las IA usan miles de millones de obras para ser entrenadas, el simple concepto de dar regalías individuales se vuelve abstracto ya que serían sumas infinitesimales para cada autor. Esto es tan absurdo como querer imponer una tarifa a cualquier artista que se vea influenciado por la obra de alguien más. En cambio, en muchas ocasiones en la descripción textual de la obra, en el *prompt* mismo, el usuario determina explícitamente el estilo de algún artista que su imagen debe replicar: Rembrandt, Van Gogh, Picasso o, bien, el artista digital polaco Greg Rutkowski (que es, probablemente, una de las influencias más solicitadas a estos algoritmos).

En casos de solicitudes de una influencia determinada (y no sólo probablemente) quizá podría aplicarse algún tipo de cuota. De cualquier forma sigue pareciendo un tanto arbitrario imponer una tarifa por el uso de elementos característicos del arte de alguien más a una creación digital. Es muy importante que en esta fase del desarrollo de la tecnología de IA se establezcan sistemas de transparencia y responsabilidad tanto para los creadores como para los usuarios.

“QUIZÁ SEA POSIBLE PROVEER
A LAS MÁQUINAS DE EXPERIENCIAS
VIVENCIALES Y LA OPORTUNIDAD
DE EXPLORAR EL MUNDO, NO SÓLO
DATOS QUE ALIMENTAN SU MEMORIA”.

¿EN QUÉ CONSISTE EL ARTE?

La reflexión en torno al arte generado por mentes no humanas nos obliga a definir de qué estamos hablando. El arte no puede reducirse a simples objetos, sino que es el resultado de procesos creativos a través de los cuales se plasman ideas, emociones y percepciones acerca del mundo (físico, imaginario o espiritual) mediante una diversidad de materiales y recursos. Más allá de una idea estética, el arte es un esfuerzo por plasmar el momento histórico, el estado del mundo desde la visión, sensibilidad, ánimo y ansiedad del creador.

Las IA generativas emplean reglas estéticas y principios artísticos para organizar píxeles (conjuntos de números) en trazos, formas, colores o palabras de acuerdo con patrones que les han sido alimentados. A un *prompt* responden con referencias que entretejen azarosamente, es decir, ofrecen una creación en la que el proceso es una forma de creatividad combinatoria que imita, fusiona, sustituye y desmantela millones de ejemplos; replica estilos, detecta elementos significativos en conjuntos (a veces invisibles al ojo) y crea derivaciones.

Una IA generativa no tiene conciencia ni voluntad ni intención creativa; no sabe qué pinta ni qué escribe, no entiende de criterios ni ambiciones ni contextos ni relaciones causales entre los elementos que incluye en sus fabricaciones. Tampoco es capaz de reconocer los deseos, necesidades y emociones de un ser humano. De tal forma que se trata de arte decorativo despojado de ideas u originalidad, lo cual se debe a la falta de memorias, visiones estéticas y vivencias.

En algún momento quizá sea posible proveer a las máquinas de *experiencias vivenciales*, la oportunidad de explorar y experimentar el mundo, de confrontar situaciones de aprendizaje, no sólo de datos que alimentan su memoria. De esa forma tal vez podrían descubrir la curiosidad o algún equivalente. La idea de que basta con hacer bases de datos cada vez más grandes para que las IA actúen de manera más humana o desarrollen el sentido común es torpe y miope. El problema de crear una IA generativa no depende de la escala, sino de que requiere cultivar en su *mente* zonas diferenciadas, capaces de elaborar procesos de pensamiento complejos.

La creatividad es la capacidad de inventar cosas nuevas y originales, de sorprender con soluciones inesperadas. Podemos aventurar que existen dos maneras de entenderla: como una fuerza casi sobrenatural que se debe a la inspiración (a las musas), o bien como una característica que puede ser reproducida artificialmente, sintetizada, modificada y extendida. El algoritmo no es un motor creativo sino una herramienta, o en el mejor de los casos un colaborador cargado de buenas referencias y citas.

Lo cierto es que la IA nos obliga a cuestionar la creatividad humana, entenderla como algo que puede ser investigado, desmantelado, disecado e imitado. De manera similar, ChatGPT puede escribir programas de cómputo con eficiencia, pero los expertos dicen que rara vez muestra originalidad y tan sólo recicla códigos, a veces impecablemente, de otros creadores; no es raro que incluya viejos errores o formatos obsoletos. El programa de asistencia a la programación GitHub Copilot ha sido objeto de demandas por reciclar material protegido por los derechos de autor sin dar crédito a sus creadores o propietarios.

TRUCOS TÉCNICOS Y FE EN EL ARTE

Para muchos la idea de crear obras de arte con sólo teclear una descripción es una trampa, un atajo absurdo. Pero si lo consideramos como una herramienta auxiliar en la creación podríamos comparar esta tecnología con el probable uso de cámaras obscuras por artistas como Johannes Vermeer y otros maestros, por lo menos desde el siglo XVII, quienes capturaron la perspectiva y la luz mediante un truco tecnológico.

La fotografía fue imaginada como el fin de la pintura y en particular de un género: el retrato. El poeta Charles Baudelaire la llamó *el enemigo mortal del arte*. Durante décadas la fotografía sólo fue considerada como un artefacto curioso y un mecanismo sin espíritu. Y si la cámara provocaba ansiedad, al imaginar que el arte sería reemplazado por emulsiones que captaban la luz para crear imágenes fijas, el cine vino a dar otro golpe brutal a la forma en que las artes plásticas representaban y capturaban el movimiento.

DALL-E puede ser el equivalente a la proliferación de cámaras en los *smartphones*, que ha hecho más simple, democrática y accesible la creatividad visual; y si bien es cierto que todo mundo toma fotos, eso no ha eliminado a los fotógrafos (en Estados Unidos había 160 mil profesionales antes de la invención del *smartphone* en 2002, y 230 mil en 2021). Asimismo, estamos ante un momento en que una nueva forma artística se ha convertido en un medio de comunicación, como sucedió con la fotografía desde que aparecieron los teléfonos inteligentes y las redes sociales.

Ésta no es, ni remotamente, la primera vez que la gente imagina que los cambios tecnológicos y estéticos serán el fin del arte. Hace más de cien años un urinal se convirtió en pieza de museo. Marcel Duchamp, firmando como R. Mutt, contribuyó con este *ready made* a la idea de que el arte

“NO ES LA PRIMERA VEZ QUE LA GENTE IMAGINA QUE LOS CAMBIOS TECNOLÓGICOS SERÁN EL FIN DEL ARTE. HACE MÁS DE CIENTO AÑOS UN URINAL SE CONVIRTIÓ EN PIEZA DE MUSEO”.

moderno hacía posible que cualquier persona pudiera ser artista. La realidad es que no hubo marabuntas de improvisados dadaístas. El arte siguió y sigue siendo patrimonio de los artistas, a pesar de la aparente simplicidad de algunas obras contemporáneas que aún ahora provocan a los ingeniosos a decir: “Mi hijo de cinco años podría hacer eso”.

La IA puede permitir que cualquiera haga *arte* y sin embargo eso no generará nuevos artistas. Esta tecnología puede verse como una extensión del sueño de la mecanización del arte que imaginaban los futuristas, pero de ninguna manera la eficiencia de su producción podrá sustituir la creatividad o el atrevimiento de declarar que esto o bien aquello es o no arte. De manera similar, algunos consideran que el trabajo de figuras como Demian Hirst, Takashi Murakami y Jeff Koons, entre otros que han montado verdaderas industrias en torno a sus obras para producir de manera masiva y maquina, no debería considerarse arte. La habilidad técnica no quiere decir mucho si cualquiera la puede tener. Lo que realmente importa para que un artista destaque es su propuesta, su visión narrativa, su universo creativo y no algunas imágenes con mayor o menor fortuna. El estilo personal, más que una forma característica de dibujar, escribir o hacer música, entrafña una cosmovisión.

MÚSICA Y COMPUTADORAS

En el ámbito de la música, desde la década de 1950 algunos científicos exploraron las posibilidades heurísticas

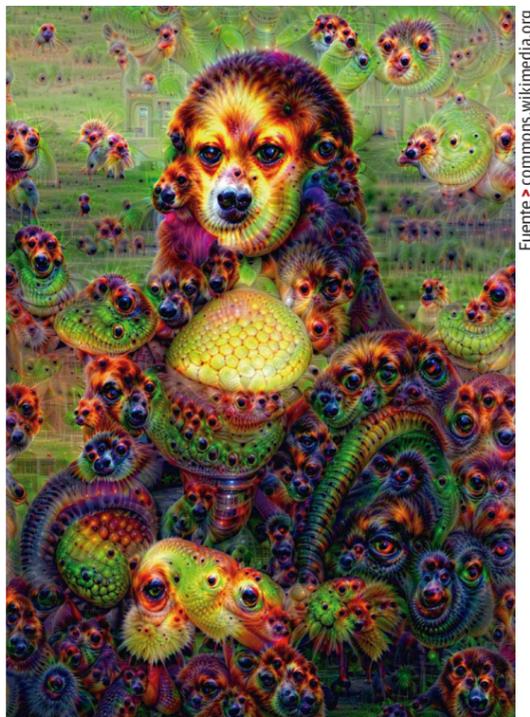
de la composición musical a partir de computadoras. En 1958, Lejaren Hiller y Leonard Issacson aplicaron en la computadora ILLIAC un método para generar y probar con cadenas de Markov series de notas cuasialeatorias que debían cumplir ciertas reglas. Las notas exitosas se conservaban como parte de la composición *Suite Illiac para cuarteto de cuerdas*, las demás eran descartadas. La pieza no buscaba ser expresiva ni emocional sino tan sólo respetar ciertas bases de la composición clásica y el contrapunto.

En 1972, James A. Moorer experimentó con la generación de melodías tonales, mediante patrones de repetición de notas. Un par de años más tarde G. M. Rader diseñó un sistema de programación de IA para crear rondas musicales o cánones circulares. En los años ochenta, usando un modelo generativo, se entrenó a una IA con toda la música de Schubert, a fin de *componer* los dos movimientos finales de su sinfonía número 8, inconclusa. El algoritmo detectó los patrones de composición característicos del músico para imitarlos. En los noventa, David Levitt intentó crear música al programar descripciones de estilos con base en restricciones características como progresiones de acordes y líneas melódicas. Hoy tenemos varias herramientas poderosas de composición como Google Magenta, IBM Watson Beats, Amper Music y AIVA.

SUEÑOS PROFUNDOS DE LA MÁQUINA

Las imágenes elaboradas con IA empiezan formalmente con el trabajo de Alexander Mordvintsev, quien fue el creador del algoritmo DeepDream en 2015, quien tuvo la idea de dar a las computadoras “libertad para soñar”. En esencia lo que hizo fue que, al alimentar una imagen para ser analizada por una red neuronal, detuvo el proceso en medio de diferentes niveles para de esa manera enfatizar interpretaciones incompletas. Como la red usada había sido entrenada principalmente con imágenes de perros y gatos, casi todo lo interpretaba como partes de perros y gatos, en un ejemplo extremo de la *pareidolia* (ilusión sensorial que otorga significados preexistentes a determinados estímulos) que los humanos aplicamos al reconocer rostros en objetos. Las visiones creadas con los experimentos de Mordvintsev tienen una calidad psicodélica, caleidoscópica y fractal que sirvió para ilustrar por primera vez lo que una máquina *veía*, no lo que había sido programada para ver. Este trabajo ha sido decisivo para la creación actual de imágenes de IA.

Las obras creadas por IA generativa no solamente sorprenden y divierten al público *amateur* sino que han sido objeto de validación artística. Un ejemplo muy singular es el de la feria anual de arte del estado de Colorado, que otorgó en 2022 el primer premio de arte digital a la obra *Théâtre D'opéra Spatial* de Jason M. Allen, quien nunca ocultó haberla realizado con el programa Midjourney. Al ser cuestionado por presentar un trabajo que elaboró de esa manera dijo: “El arte está muerto. Se acabó. La IA ganó. Los seres humanos perdimos”. Asimismo, el 25 de



Versión de la *Mona Lisa* con DeepDream.

Fuente > reddit.com



Théâtre D'opéra
Spatial, de
Jason M. Allen.

octubre de 2022, en una subasta de la casa Christie's, la obra *Portrait of Edmond Belamy*, creada mediante el método GAN (red generativa adversarial) por el colectivo parisino Obvious (Hugo Caselles-Dupré, Pierre Fautrel y Gauthier Vernier) alcanzó un precio de 432,500 dólares.

HERRAMIENTAS O COMPETIDORES

La popularización de estos recursos inmediatamente dio lugar a debates en torno al futuro y la obsolescencia de los artistas humanos, quienes no podrían competir con la velocidad, versatilidad y capacidad técnica que ofrecida por los algoritmos. Lo primero que debemos señalar es la idea ridícula de que el humano compita contra estas plataformas. No se rivaliza contra nuestras herramientas sino que se utilizan para presentar mejor las ideas. Las buenas imágenes de IA son el resultado de largas *conversaciones* entre el hombre y la máquina, son cocreaciones y no simples productos de un *prompt* afortunado.

La mente humana deberá dirigir, administrar, curar y aplicar un pensamiento crítico a lo que manufactura. Al emplear estos recursos el artista en cierta forma está en proceso de convertirse en director de arte y el autor, en editor. El problema obvio es que esto se convierta en una muletilla inevitable, una obsesión simplificada. Pero es claro que dichos algoritmos usados como herramientas para hacer bosquejos y borradores parecen insuperables ya que no sólo resuelven técnicamente y en segundos problemas de representación, sino que ofrecen opciones creativas de gran utilidad.

LA SUPERVIVENCIA DEL ARTISTA

Las visiones apocalípticas de un mundo en el que los humanos cederemos

el terreno de la creación artística a las máquinas son por el momento un reflejo de la tendencia aberrante que desprecia la labor del artista y el escritor al imaginarlos simplemente como técnicos cuya destreza puede ser copiada, mejorada y reemplazada por las máquinas.

Es imposible saber ahora si estamos en el arranque de una era de delirante e insospechada creatividad asistida por máquinas o más bien en una de desgaste, amontonamiento y saturación cultural debido a la fascinación, el abaratamiento y la prisa por generar contenidos con imágenes de IA mediocres. Si bien es poco probable que estas herramientas reemplacen a los artistas, resulta prácticamente imposible que no se vuelvan el recurso más empleado por las agencias de publicidad. Por eso su impacto será distinto en el arte culto y en el arte comercial, utilitario, así como en la ilustración.

El impacto del tsunami cultural que provocarán las imágenes creadas por IA afectará por lo menos en lo laboral y lo cultural. Los ilustradores que se ganan la vida con trabajos *freelance* ocasionales y que deben cazar oportunidades en publicaciones enfrentarán una seria competencia desleal contra IA súper baratas que se usarán más y más para sustituirlos. Lo mismo sucederá a los reporteros, articulistas y músicos cuyo trabajo podrá ser reemplazado con obras producidas mediante *software*. Esta tecnología creará nuevas escalas de retribución y éstas siempre favorecerán a los ejecutivos y administradores, nunca a los trabajadores; en su estado actual estos recursos no contribuirán a la justicia en el medio laboral.

Por otro lado, la inmensa avalancha de obras realizadas mediante IA va a erosionar nuestro sentido del gusto y

capacidad de sorpresa. Al menos por un tiempo crearán una sensación de agotamiento y desensibilización. Estamos ante un caso más en el que una tecnología muestra un enorme potencial para simplificarnos la vida, para generar productos interesantes y estéticamente agradables, como también para falsificar, engañar, desinformar o hacer daño de diversas maneras. En *Blade Runner* (Scott, 1982 y Villeneuve, 2017) los cazadores de replicantes utilizan herramientas para determinar si una persona es o no real pues resulta imposible diferenciarlos con la mirada.

En el terreno del arte elaborado con IA serán necesarios mecanismos para detectar si una obra o producto cultural es real o fue realizado mediante *software*. Esto puede hacerse al incorporar el equivalente de *marcas de agua* o etiquetas de identificación en el material, así como con IA diseñadas para determinar la autoría de una obra al reconocer patrones invisibles. Pero no es totalmente seguro, ya que en la carrera tecnológica entre las corporaciones y los *hackers*, las tecnologías siempre deben superarse para asegurar su protección.

En estos momentos de las IA, sus sistemas incluyen protecciones y filtros contra el abuso, por lo que no permiten usar rostros de personas reales, especialmente celebridades y niños. Hay también filtros para impedir que se representen escenas sexuales. De cualquier forma, poco después del lanzamiento de Stable Diffusion, cientos de usuarios comenzaron a modificar el programa para evadir restricciones y crear imágenes sexuales explícitas y extremadamente perversas.

Las IA Generativas plantean hoy un problema elemental. No ocurre en el sentido de la ciencia ficción, donde la máquina quiere dominar el mundo, o cuanto menos el mundo del arte, sino al obligarnos a una pregunta: ¿quién es el verdadero autor de la obra? ¿El algoritmo, el autor del *prompt*, los programadores o los que alimentaron la base de datos? Asimismo, sus obras reflejan prejuicios enquistados en el material que se utiliza para entrenar al algoritmo.

No hay marcha atrás, porque los programas generadores de contenido se convertirán en parte de la cultura, se normalizará su uso y tanto las instituciones educativas como culturales tendrán que reescribir sus reglas en torno a ellos. Si bien facilitarán el trabajo de algunos profesionales también destruirán carreras, eliminarán campos de trabajo, y a la vez darán lugar a una infinidad de obras que pasarán a ser parte de la cultura humana.

La IA comprensiva aún está lejos de existir ya que nada parece más complicado que emular al sentido común: es decir, crear sistemas, programas que puedan entender cosas elementales de cómo funciona el mundo. Quizá cuando esto cambie la creatividad sintética se volverá imposible de diferenciar de la humana. ▣

NOTA

¹ Kevin Kelly, "Picture Limitless Creativity at your Fingertips", *Wired*, 17 de noviembre, 2022.

“NO HAY MARCHA ATRÁS, PORQUE LOS GENERADORES DE CONTENIDO SE CONVERTIRÁN EN PARTE DE LA CULTURA, SE NORMALIZARÁ SU USO Y LAS INSTITUCIONES TENDRÁN QUE REESCRIBIR SUS REGLAS EN TORNO A ELLOS”.

Ofrecer una lectura crítica sobre un autor demanda conocer bien su obra, meterse en los intersticios de ese proceso creativo. Claudina Domingo presenta aquí un texto híbrido, entre ensayo y entrevista, sobre el trabajo de Álvaro Enrigue. Revisa el inicio, la construcción de un estilo, así como su más reciente entrega: la novela *Tu sueño imperios han sido* (Anagrama, 2022, cuyo adelanto publicamos en el número 373 de **El Cultural**). De esta forma construye una mirada propositiva sobre lo que distingue la producción del escritor.

Álvaro Enrigue

EL LADO C

DE LA HISTORIA

CLAUDINA DOMINGO

@ClaudinaDomingo

Desde que Álvaro Enrigue se dio a conocer con *La muerte de un instalador* (Joaquín Mortiz, 1996), su prosa destacó por atípica en el panorama literario mexicano. La novela, escrita en un tono tragicómico, cuenta la historia de un artista contemporáneo y su benefactor, un ricachón de Guadalajara que usa aguamanil porque le parecen groseros y “gringos” los grifos de los lavabos. Este detalle resume el tono de una novela provocadora que no esconde la desmesura de su argumento y de sus personajes, que tienen algo de teatrales y fársicos, a la manera de los *performances*.

ZONA DE ARTEFACTOS

El asunto central en torno al cual fluye una trama intensa y álgida es el poder y el intercambio dramático al que somete a los individuos, ya sea porque lo ejerzan o porque se vean atraídos hacia él y perezcan chamuscados, seducidos por su luz. El hombre rico y excéntrico utiliza un poder casi inverosímil para destruir al joven instalador y, con ello, “crear arte real”. El joven instalador se cree, al principio, muy astuto (el pícaro mexicano del que hablaba Guillermo Prieto) y piensa que engaña a un hombre presuntuoso e ignorante, que termina sometiéndolo a vejaciones casi imposibles. El sentido del humor que exuda la novela (y que reverbera en sus siguientes libros) es acompañado de una reflexión aguda en torno a su identidad y al ¿destino? que asumen o combaten los personajes de una historia. Enrigue ya muestra aquí un dominio de la tensión narrativa y una prosa económica pero de gran agudeza descriptiva: una prosa cinematográfica, podríamos decir.

Álvaro Enrigue desmenuza para **El Cultural** su debut y su incursión en la narrativa hispanoamericana:

“Me interesa hoy y me ha interesado desde la primera página de mi primer libro denunciar a burlas la toxicidad de la gente que tiene más poder que tú, yo y todos los que tenemos vidas más o menos normales. Una vez escuché

“ENRIGUE ATERRIZA EN 2006 CON *HIPOTERMIA*, QUE ESTÁ EN ESA ZONA BORROSA EN LA QUE SOLEMOS DEFINIR COMO ARTEFACTOS LIBROS QUE NO SON ESTO O AQUELLO”.

a Ernesto Laclau decir, en una conferencia en Georgetown, que el acto de escribir es necesariamente político. Reírme de los poderosos es el modesto acto revolucionario que puedo ejecutar siendo el cobarde que soy”.

Enrigue, nacido en la Ciudad de México en 1969, aterriza en Anagrama en 2006 con *Hipotermia*, un libro de cuentos que, como ya anotaron algunos críticos, está en esa zona borrosa en la que solemos definir como *artefactos* los libros que no son exactamente esto o aquello. El autor hace que los textos de *Hipotermia* atraviesen la red de la novela; sus textos siguen siendo cuentos (y es importante

que lo sean) porque nos dejan ver las postales del mundo frío y (a veces) bello del país adoptivo. En esta ocasión el mexicano (hombre, criollo) vive en Estados Unidos: trabaja, ama y sufre en un país donde, comenta otro inmigrante, la gente “no sabe platicar”. Hay una conciencia dolorosa de la urgencia mexicana por vivir una mejor vida en un país prestado y la posibilidad de mimetizarse en otra cultura y así dejar de ser mexicano, aun siéndolo; es decir, usar el poderoso talento de flexibilidad moral para abolirlo y convertirse en una persona sin doble fondo.

REANIMAR EL ARTE

Con *Muerte súbita* (2013), Enrigue regresa (consagrado) a la novela. El libro, multipremiado, es otro *artefacto* delicadamente construido. Hay capítulos breves, otros de una extensión media y capítulos brevísimos, pero todos son importantes para contar la probable (e improbable) anécdota del encuentro entre Francisco de Quevedo y Caravaggio. Esta novela manifiesta la pulsión principal de la narrativa del escritor, a quien le interesa reflexionar sobre un hecho que se suele pasar por alto en la narrativa eurocentrista: Europa no sería nada sin América. La cultura de Europa (por la que nos desvivimos los latinoamericanos en el siglo XX) fue socorrida en sus épocas oscuras por las importaciones mesoamericanas (arrancadas a tajos). Así, el Caravaggio de *Muerte súbita* descubre los misterios del color y la luz observando una mitra tejida en plumas por un artesano nahua que ha salvado la vida, sobre todo, porque Vasco de Quiroga leyó con mucha fe la *Utopía* de Tomás Moro. El artesano nahua que se convierte en un cacique en Tzintzuntzan no sabe que al permanecer con vida ha reanimado al Arte con mayúscula. Y esto es lo que más interesa a Álvaro Enrigue: la formación (aleatoria y febril) del megalito de la Historia a partir de los pequeños copos de polen de las vidas aparentemente sencillas y simples de las personas corrientes. Quizá por eso (y éste es mi único reproche al autor) en ocasiones sus personajes



Foto > Daniel Mordzinsky



se mueven impulsados por un solo tono, que suele ser el de la ambición desmedida o el del miedo o la necesidad absolutos.

En *Ahora me rindo y eso es todo* los personajes tienen más espacio para transmitir un cardado muy complejo de emociones. La novela se ubica en un norte de México bello e implacable, un poco a la manera de los criollos que lo habitan porque no tuvieron un mejor lugar donde caer. La Historia con mayúsculas es la expulsión de los apaches del aún endeble territorio mexicano en el siglo XIX. Camila, el personaje en que recae la historia con minúsculas, adquiere una consistencia casi física a lo largo de la novela: se convierte en la persona que hace todo para sobrevivir, y esa insistencia en la vida dota la escritura de Enríquez de una textura más profunda.

La atmósfera de la historia también le permite al autor desplegar una prosa donde encontramos descripciones que, aunque son necesarias en términos narrativos, también muestran un registro poético:

... El sol estaba por comenzar a abrir el cielo, empujado detrás de la sierra que despeinaba el horizonte al noroeste de donde estaban. Todavía no despuntaba, pero ya se había comido el roto de las estrellas y había manchado de verde el cielo.

LA HISTORIA PATRIA: UNA LEYENDA

En la entrevista con Álvaro Enríquez le pregunté sobre su novela más reciente, *Tu sueño imperios han sido* (Anagrama, 2022). Implica un gran reto escribir un relato cuyo desenlace conocemos todos:

“Tenemos un solo documento escrito en el momento justo en el que ocurre la guerra entre extremeños y mexicas: la carta de Cortés en 1521. Y es un texto escrito al vapor de una situación política muy complicada. En abril de 1519, para evitar ser juzgado más tarde por insurrección, Cortés le escribe al rey una carta donde dice que ha fundado el municipio de Veracruz y por tanto tiene la autoridad para cambiar su expedición, de ‘exploración’ a ‘poblamiento’. Manda la carta y acepta la invitación de Moctezuma a Tenochtitlan.

“Llega, es recibido cariñosamente, está ahí ocho meses en los que nadie sabe ni sabrá nunca qué pasó y, cuando la cosa se le da la vuelta y los mexicas lo echan de la ciudad, le quitan el tesoro y le matan a más de la mitad de los caballos, escribe, en la huida, otra carta al rey. Es lo que tenemos. Es como uno de esos correos que

mandamos un año tarde diciendo: ‘Ay, perdón, tuve Covid’. La carta es buenísima, pero no se puede confiar en ella. Y además los otros documentos que creemos que contienen testimonios directos, las historias de Díaz del Castillo, Gomara y Sahagún, están basadas en esa carta, que se publicó incluso antes de que la leyera el rey. De manera que lo que todo el mundo conoce y que forma parte de la ‘historia patria’ –vaya términos tan escabrosos– es una leyenda, algo así como ‘La leyenda de Cortés en Tenochtitlan’.

“Hay, sin embargo, historiografías y reportes arqueológicos de los últimos cincuenta años que contradicen esa versión monodireccional del relato de la ocupación de la ciudad de México. Pensé que escribir una novela con ese archivo relativamente nuevo era una oportunidad para repensar, desde la libertad absoluta que da la ficción, qué es lo que pudo haber pasado. Por un lado, quería escribir un librito que conversara con las novelas que incendiaron mi imaginación de lector joven: *El corazón de piedra verde*, de Salvador de Madariaga o *Tlacaélel*, de Antonio Velasco Piña. Por otro lado había, como me pasa siempre que escarbo en archivos históricos, propuestas divertidas que los historiadores no pueden hacer por estar atados a la metodología que justifica su trabajo”.

SIN EMBARGO, ESTA HISTORIA (que nunca se escribe con minúscula) es la más difícil de contar para un narrador mexicano. Enríquez no concede en torno a nuestra utopía mesoamericana. Le cuestioné sobre el hecho de que, al contrario que nuestros autores del siglo XX, él expusiera la crueldad mexicana, la tortura recurrente a los prisioneros de guerra:

“No sé si la palabra ‘tortura’ defina bien las prácticas sacrificiales crueles de los mexicas y sus contemporáneos por toda Mesoamérica. La tortura tiene el objeto de anular a un individuo, humillarlo hasta borrar su identidad, se inflige el máximo dolor posible en un cuerpo durante el mayor tiempo posible, para obtener una ganancia política a corto plazo. El sacrificio humano era espantoso y tenía

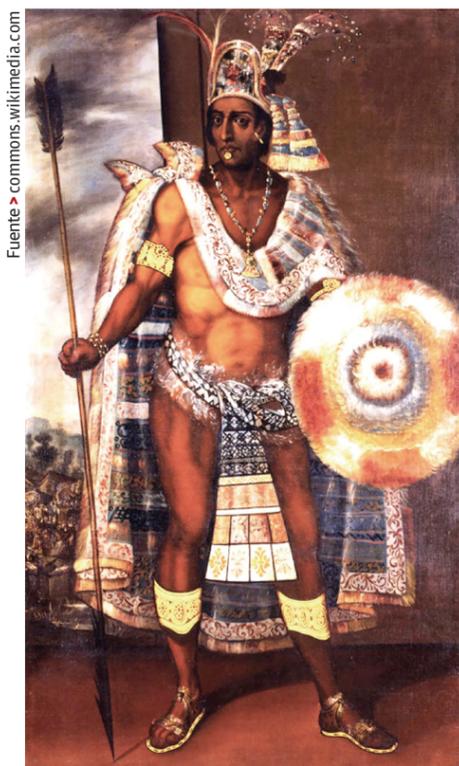
“QUERÍA ESCRIBIR UN LIBRITO QUE CONVERSARA CON LAS NOVELAS QUE INCENDIARON MI IMAGINACIÓN JOVEN: EL CORAZÓN DE PIEDRA VERDE O TLACAÉLEL”.

un uso político también, pero su contenido ritual exaltaba las virtudes de la víctima. Era atroz, pero no humillante. El acto mismo duraba muy poquito. Yo creo que hay mucho de admirable en los altepes de los lagos de Xochimilco y Texcoco. Eran ciudades que reconocían la fragilidad del equilibrio ambiental del valle –tamaño catástrofe tenemos por no haberlos escuchado.

“Sólo hay un adjetivo para definir la tecnología alimentaria que desarrollaron: cabrona. La milpa regenera el suelo mientras produce y si está en una chinampa da tres cosechas al año: irrigación artificial inmemorial. Piensa en el maíz: no es una planta, es una máquina. El maíz silvestre no existe y si no lo siembras, se extingue. Alguien lo diseñó y lo puso a trabajar. Hay otras virtudes: las ventajas y desventajas de los roles de género no eran abismales como en Europa o Asia y la desigualdad entre grupos sociales no era tanta como la que se desarrolló a partir del segundo siglo de la Colonia –y sigue sin solucionarse en nuestros tiempos.

“Si revisas los documentos que dejaron los viajeros indígenas a Europa durante el siglo XVI verás que una constante es el horror de esos viajeros ante la miseria europea. Una vez cantadas esas virtudes, era un mundo muy *gore*. Los sacerdotes eran gente rarísima y muy gruesa que, en el periodo de Moctezuma, tenía mucho poder –nunca le permitieron reformar el calendario religioso, que ya no tenía nada que ver con el astronómico. Era un mundo muy funcional, pero en el que la menor disfunción de tu parte se pagaba a un costo altísimo. El servicio militar era obligatorio para todos menos los esclavos y había guerras todo el tiempo. Un errorcito y *ciao*: a la piedra de los sacrificios en Oaxaca.

“Si tenías malas notas en el colegio militar, adiós, no podías ni siquiera vivir en la ciudad. Se te pasaba de tueste la tarjeta de crédito y *bye bye baby*, debías venderte a ti mismo o a uno de tus hijos como esclavo. Una tarde limpiabas mal el cuadrado de tu puesto en el mercado y perdías tus privilegios de comerciante; te mandaban a pelear una guerra en la que todos estaban entrenados menos tú: piedra de los sacrificios. Un desliz amoroso o un vasito de pulque y ni te cuento. En la novela traté de ser equilibrado, pero tampoco me avergüenza reconocer que la novela está guiada por el deseo y mi deseo en este caso era que Tenochtitlan no se hubiera terminado nunca, que no se hubiera tenido que reinventar como la ciudad de México. En los documentos de los conquistadores hay una culpa constante por



Fuente: commons.wikimedia.com

Retrato de Moctezuma II, atribuido a Antonio Rodríguez, óleo sobre tela, ca. 1680.

habérsela cargado; esa melancolía que aún nos domina a los chilangos”.

PLAYERA DE LA TRIPLE ALIANZA

Por si fuera poco para la empresa literaria de Enrigue, el fenómeno del que parte la historia de la Conquista es casi marciano: el encuentro de dos mundos que no sospechaban la existencia del otro. Y para rematar, los mexicanos, aunque también somos hijos de Cortés, en cuanto a la Conquista nos ponemos la playera de la Triple Alianza, pero habríamos querido ver, como Cortés, la ciudad más bella (y más cruel) del planeta antes de destruirla. El autor comenta:

“Creo que, si te has dado el gusto perverso de revisar el archivo cortésiano, tendrías que ser un palo de escoba para no encontrarlo fascinante —sin que esa fascinación modifique mi postura frente a su figura: era un genocida y está muy bien que no haya monumentos en su honor en México. El Cortés de *Muerte súbita* es mucho más complejo —y por tanto más apegado al archivo— que el de *Tu sueño imperios han sido*. Son personajes distintos que se llaman igual. El de *Muerte súbita* es más simpático y sagaz —como me parece que debe haber sido. Un gran embaucador que, como sucede a menudo con los líderes carismáticos, ejecuta inimaginables crímenes de guerra al grito de ‘deveritas no había de otra’.

“*Muerte súbita* tiene la estructura de un partido de tenis: juegos rápidos y cortos que van generando una narrativa única. Es una novela escrita en el mero borde del ensayo porque cada juego es una unidad distinta —la mayoría de los datos incluidos son reales. *Tu sueño* es completamente distinta. Tiene la estructura dramática, tan inflexible, de una tragedia. Son cuatro partes que suceden respetando las unidades aristotélicas de acción, tiempo y lugar. Empieza al mediodía,

termina a las seis de la tarde, y todo sucede entre el complejo de casas reales de Tenochtitlan y la ciudadela de los templos.

“El relato completo está al servicio de los dramas paralelos de Moctezuma y el capitán Jazmín Caldera. El emperador tiene que decidir qué hacer con los extremeños y el conquistador tiene que encontrar el modo de desafanarse de una expedición cuyos posibles resultados —la muerte en la piedra sacrificial o la destrucción de Tenochtitlan— le parecen atroces. Lo que importa no es la fidelidad al archivo, sino que el relato funcione, y para que ese relato se cumpla, Cortés tenía que ser un poco más bestia y elemental de lo que creo que fue”.

UN PLAN LÚDICO

El autor propone una tesis (literaria, pero no por ello improbable) que hace de Moctezuma algo más que el pobre bobo que vendió barato su imperio (un collar de oro por uno de cuentas de vidrio). Álvaro abunda en ese tema:

“La conducta de Moctezuma a partir del desembarco de Cortés es por completo irracional si lo que conoces es la leyenda de Cortés en Tenochtitlan. Pero si piensas que lo que el emperador quería era la más letal de las armas europeas —las naciones indígenas que adoptaron el caballo resistieron hasta el siglo XIX—, todas sus decisiones entre la llegada de los españoles a Veracruz y su entrada a Tenochtitlan tienen sentido. Esto sin olvidar, por supuesto, que *Tu sueño* es una novela: no importa qué haya pensado Moctezuma, sino qué haría creíble que haya tomado la pésima decisión de no reventar a los españoles en un descampado jarocho y a lo que sigue.

“Lo mismo pasa con su personalidad en el libro. Hay dos Moctezumas documentales. Todas las fuentes indígenas dicen que era un gran militar, un estadista flexible y dado a las reformas y un emperador vigoroso pero razonable. Y la leyenda de Cortés en Tenochtitlan lo presenta como un hombre débil, decadente e intelectualmente limitado, que pierde la guerra debido a que se enamora de Cortés —literalmente. Si, como propone en plan lúdico la novela —la ficción es siempre un juego y nada más que un juego—, piensas que entre 1519 y 1521 Moctezuma padeció una depresión titánica —yo conozco bien la mordida de ese perro—, las dos versiones empatan. El Moctezuma de *Tu sueño imperios han sido* es un cincuentón al que el mundo se le viene encima, un personaje posible”.

Tu sueño imperios han sido resulta, junto con *Ahora me rindo y eso es*

“EN UN EJERCICIO POSMODERNO CUESTIONA SU FACULTAD PARA NARRAR LA HISTORIA...

TU SUEÑO IMPERIOS HAN SIDO ES EL MÁS POÉTICO DE LOS LIBROS ESCRITOS POR ENRIGUE”.

todo, la novela más visual y atmosférica de Álvaro Enrigue. Siempre será encantador que un escritor nos ayude a imaginar los palacios y calles de Tenochtitlan. Hacia la segunda parte del libro, el autor propone una manera poética de entender la desmesura de esta historia. Es decir, en un ejercicio posmoderno cuestiona su propia facultad para narrar la Historia y propone lo que en realidad ocurre: que hemos viajado, no a través del tiempo, sino del texto, para ser el personaje en cuya piel no nos reconocimos al principio de la novela. En este sentido, *Tu sueño imperios han sido* es el más poético de los libros escritos por el autor que vive en Estados Unidos.

LA MEJOR VERSIÓN DE LA VIDA

“Es la novela que más trabajo me ha costado, sin ninguna duda —afirma—. Creo que es un relojito. Y estuve meses y meses paralizado frente a la imposibilidad de terminarla. Ya lo conté en otro sitio, así que me disculpo si me estoy repitiendo, pero es lo que me pasó. Tengo, como todos los lectores compulsivos y todos los corredores obsesivos, males de espalda. Durante los meses en que le daba vueltas al manuscrito sin poder terminarlo —porque lo que quería era que ganara Moctezuma y punto— tuve una crisis de ciática muy fuerte. Nomás no me podía mover y me pasaba los días leyendo en la tina porque sólo el agua muy caliente —y la oxidina, pero esa me la quitaron rápido— me aliviaba. Soy mal lector de novelas, pero era lo único que podía leer, así que fui gastándome una pila enorme que tenía en el buró —resultado de distintos viajes. Leyendo *Las malas*, de Camila Sosa Villada, me sorprendió que una escritora contemporánea recurriera con garra y fortuna a las estrategias narrativas de nuestros mayores —el Boom y anexas. Por esos días estaba dado a Borges —que ya me tiene hartito— en la uni, así que leyendo ‘El Aleph’ o ‘El milagro secreto’ en la tina pensé: Si Camila Sosa puede salirse con la suya resignificando a Gabriel García Márquez desde la Argentina que se bate por los derechos LGBT+, ¿qué me impide reclamar a Borges en la más chilanga de mis novelas?”

Al final le pregunto a Álvaro Enrigue cómo describiría sus estaciones literarias y qué lo mueve a escribir ahora. Responde:

“No sé cómo se perciba desde allá afuera, en lo personal veo *Muerte súbita*, *Ahora me rindo y eso es todo* y *Tu sueño imperios han sido* como un ciclo. Así también vi *Hipotermia*, *Vidas perpendiculares* y *Decencia*, como un solo cuerpo narrativo. Desde mi estudio, *Muerte súbita* acaba en *Tu sueño*. Así que toca rascarse la cabeza hasta que dé con algo que me evite la aburrición. Pero no tengo prisa porque cuando lo que pensaba que me tocaba era preparar el aterrizaje en la vejez me sucedió el milagro sorpresa de un bebé —el Emilio Guadalupe. Imagínate. Estás ahí, pensando en la muerte, y estalla la mejor versión de la vida. Los minúsculos triunfos e infinitas miserias de la vida literaria no podrían importarme menos ahora”.

El fallecimiento de Luisa Josefina Hernández, el pasado 16 de enero, caló hondo entre las comunidades teatral y literaria, a las que enriqueció durante décadas. Estudiante de literatura inglesa y teatro en la UNAM, fue autora de más de quince obras de teatro y una decena de novelas. En su trayectoria obtuvo el Premio Xavier Villaurrutia, además del Premio Nacional de Ciencias y Artes, en Lingüística y Literatura. Un alumno suyo la recuerda aquí, con la complejidad humana que supo articular a base de palabras y que forma parte de su legado.

LUISA JOSEFINA HERNÁNDEZ: EL DIÁLOGO INCESANTE

EDUARDO CONTRERAS SOTO

Existen personajes cuya vida y trayectoria abarcan diversas dimensiones y generaciones. Luisa Josefina Hernández (1928-2023) es de esa estirpe. Aunque ha partido para siempre, perdurará en el teatro mexicano y de lengua española, así como en la narrativa: el gremio escénico suele olvidar que es autora de una buena cantidad de novelas y que esperaba ser recordada por ellas.

Además de su producción literaria, su paso por la academia marca un antes y un después: exigente, puntual, enemiga de la mediocridad, con un dominio absoluto de su materia y con la habilidad para hacer comprensibles a sus alumnos los aspectos más intrincados de la composición dramática. Siempre con una sonrisa y dueña de un humor inteligente, iluminó en dos sentidos: por arrojar luz sobre el conocimiento y por encender la llama en quienes tuvimos la dicha de escucharla.

CON EL PASO DE LOS AÑOS terminé por leer su libro *La calle de la gran ocasión*, no sólo como teatro sino como una reflexión esencial sobre la vida, para el uso cotidiano, aunque es claro que los diálogos breves que lo componen seguirán funcionando siempre que se representen, como funciona en general su dramaturgia hasta la fecha.

De un tirón me leí el último título que ella vio publicado: *La nueva calle de la gran ocasión*, coedición de la Sociedad General de Escritores de México y la Universidad Autónoma de Nuevo León, con fecha de noviembre de 2022, en otras palabras, dos meses antes de su muerte.

Vaya que es un gran cierre para una trayectoria fructífera tanto en la dramaturgia como en la novela. El volumen tiene varios detalles que hacen pensar en que su proceso editorial fue apresurado, descuidado, o las dos cosas, con erratas y faltas de ortografía impensables para quien lo escribió. Pero más allá de las fallas editoriales, lo que verdaderamente importa es el hecho de que exista el libro y podamos disfrutar de los 47 nuevos diálogos que lo integran: siguen reflejando el supremo conocimiento de trazo de personajes, dibujo de caracteres en unas cuantas acciones y parlamentos, a veces sutiles y a veces atrozmente directos, por los cuales siempre fue admirada la dramaturgia de Hernández.

EL TÍTULO merece una explicación. A lo largo de varias décadas, la autora elaboró escenas



Luisa Josefina Hernández (1928-2023).

Foto > José Gómez de León

“ES COMO SI LA AUTORA,
AL FINAL, YA NO
SINTIERA ATADURAS
PARA CUESTIONAR LO QUE
LE VINIERA EN GANA”.

breves como ejercicios para los alumnos de actuación. En 1962, la Universidad Veracruzana le publicó la primera recopilación de quince diálogos, bajo el título *La calle de la gran ocasión*, que todas las escuelas teatrales a lo largo del país pronto adoptaron, en cumplimiento de su propósito original.

En 1985, Editores Mexicanos Unidos, en su célebre colección de teatro que coordinaba Emilio Carballido, publicó una segunda edición que añadía una nueva serie y además incluyó “Tres diálogos sobre la desesperación de doña Blanca la Sabia”; es decir, la colección aumentó a 41, y así quedó la obra durante décadas.

Ahora sabemos que la maestra Hernández siguió escribiendo diálogos grandocasionales, y por ende la publicación de los nuevos 47 podía remitirse al título que había consagrado las dos primeras series. En total, entre las tres series publicadas (1962, 1985 y 2022), la maestra nos brindó un *corpus* de

88 ejercicios que, por supuesto, son mucho más que eso, tanto en términos literarios como escénicos.

En los nuevos diálogos predomina una visión pesimista del mundo y las personas, aunque siempre desde una gran comprensión y empatía con sus debilidades; los personajes realizan o narran acciones rudas, a menudo con un lenguaje inmediato y hasta vulgar, en total congruencia con sus caracteres. Hay que señalar que las primeras dos series combinaban visiones más optimistas de la vida, con tintes incluso poéticos, míticos o fantásticos, ausentes en la nueva colección.

A cambio de centrarse en un realismo francamente directo, los nuevos diálogos también sorprenden porque están más a ras del suelo, vinculados a hechos y figuras públicas. En este sentido, el que más me impresiona es el que describe el funeral de Carlos Monsiváis en el Palacio de Bellas Artes, con un tratamiento descarnadamente satírico o feroz y descripciones burlescas de varios personajes, sin mencionar un solo nombre propio ni disimular la alusiones claras y reconocibles. Como si la autora, al final de su portentosa carrera creativa, ya no sintiera ataduras para cuestionar lo que le viniera en gana, con una admirable libertad de opinión ante los cortesanos del poder cultural. Por eso mismo nunca fue amiga de ceremonias ni premios, aunque su obra mereciera todos.

AUTORA SABIA, COMPRENSIVA del interior silencioso de las personas, discreta con su propio mundo personal y familiar, nunca hablaba de ella misma en clase, salvo alguna que otra anécdota graciosa, y prohibió siempre tomar su propia obra como modelo de estudio en el aula. Somos legiones los discípulos agraciados, los espectadores tocados, los lectores iluminados por esta “criatura mítica”, como se le llamó en alguna entrevista. Escribí algo muy básico sobre su importancia como dramaturga en un libro reciente, pero nada me bastará para expresar todo lo que le debo en lo personal, así como lo que todos le debemos en la esfera pública y profesional, a Luisa Josefina Hernández. ■

EDUARDO CONTRERAS SOTO (Ciudad de México, 1965) es autor de diversos estudios históricos; entre los más recientes están *Silvestre Revueltas en escena y en pantalla* (2012) e *Historia mínima del teatro en México* (2021).

AL MARGEN

Por
**VEKA
DUNCAN**

@VekaDuncan

EL ESPÍRITU DE 1922 EN SAN ILDEFONSO

“SAN ILDEFONSO
ES CONSIDERADO
LA CUNA
DEL MURALISMO
POR TRATARSE
DEL LUGAR DONDE
SE CONFORMA
COMO UN
MOVIMIENTO”.

Un grupo de jóvenes pintores tomó por asalto, en 1922, los muros de lo que entonces era la Escuela Nacional Preparatoria. Sus nombres: Diego Rivera, José Clemente Orozco, David Alfaro Siqueiros, Jean Charlot, Fernando Leal, Ramón Alva de la Canal y Fermín Revueltas. Subidos en andamios y acompañados de asistentes y modelos, su presencia anunciaba la llegada a la escena artística mexicana de nuevos lenguajes plásticos e ideológicos. A través de una exposición que reúne la obra de sus principales actores, alguna inédita, el Antiguo Colegio de San Ildefonso (como hoy conocemos la antigua Escuela Nacional Preparatoria o ENP) rinde homenaje a ese momento que lo cambió todo, o más aún, que dio inicio al siglo XX mexicano en cuanto a las artes visuales se refiere.

INAUGURADA EL 10 DE DICIEMBRE de 2022, la muestra *El espíritu del 22* conmemora el centenario del muralismo, celebrado en reconocimiento al proyecto de la ENP. Si bien el primer mural que surge del proyecto revolucionario se pintó en 1921, obra de Roberto Montenegro en el Colegio de San Pedro y San Pablo (ya abordada en esta columna, número 323 de *El Cultural*), San Ildefonso es considerado la cuna del muralismo por tratarse del lugar donde se conforma como un movimiento. Es ahí donde aparecen los motivos que aún décadas después serán hilos conductores que perfilarán la identidad del muralismo y de la Escuela Mexicana de Pintura que derivó de éste: recuperar la cultura indígena y popular, la militancia comunista, la experimentación. Esos ejes hicieron tan particular el año de 1922.

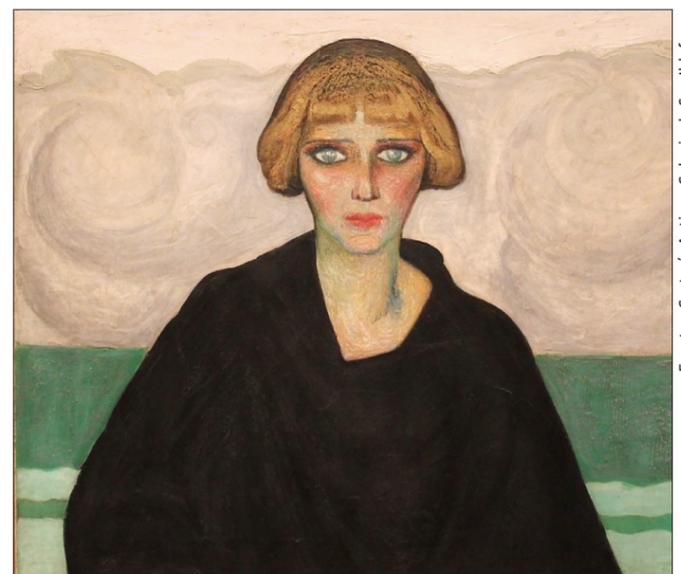
Para brindar al público un recorrido que permita comprender mejor todo lo que implicó el muralismo, la muestra inicia con un breve repaso por los antecedentes que propiciaron la gestación de este movimiento artístico. Dicho contexto resulta muy afortunado cuando se enmarca dentro de los muros de San Ildefonso, lugar que vio nacer otro movimiento intelectual sin el cual no se explican las transformaciones artísticas que surgieron tras la Revolución: el Ateneo de la Juventud, considerado incluso un germen mismo de la lucha armada y conformado por jóvenes que pasaron por las aulas de la ENP.

Fue entonces que surgieron las primeras semillas del muralismo. En 1910, un grupo de pintores encabezado por el Dr. Atl expuso arte mexicano, como respuesta a los festejos del Centenario de la Independencia de Porfirio Díaz, dominado por extranjeros. Muy pronto, a esa muestra le sucedió la huelga de la Academia, confrontación similar a la que inicia el Ateneo, en tanto que también se oponía al pensamiento anquilosado que se reflejaba en los métodos de enseñanza artística. Este primer núcleo permite avanzar a las siguientes salas, con una mirada que abarca mucho más.

Como preámbulo al surgimiento del muralismo se abordan los sucesos de 1921, principalmente la organización de los festejos del centenario de la consumación de la Independencia, ahora bajo el auspicio de la Revolución y encabezados por Álvaro Obregón como presidente de la República. Aunado a esto, se le da su justo lugar a José Vasconcelos y a su llegada a la Secretaría de Educación Pública. Si bien muy rápidamente hay una ruptura, el muralismo en ese primer momento debe entenderse como parte del proyecto vasconcelista, que buscaba democratizar el conocimiento y las artes, y en el cual los pintores participan también como misioneros culturales

e ilustradores de publicaciones oficiales, como bien nos recuerda *El espíritu del 22*.

QUIZÁ LO MÁS ATINADO de la curaduría de Eduardo Vázquez Martín y Carmen Tostado es la reivindicación de aquellos personajes que fueron opacados por sus contemporáneos más famosos —o, quizá, sólo más grandilocuentes. Si bien aparecen en las salas los nombres bien conocidos, se destaca también a quienes colaboraron como asistentes y que a través de esa labor aportaron de forma importante al movimiento. Entre ellos se encuentra, por ejemplo, Xavier Guerrero, quien como ayudante de Diego Rivera incorpora la baba de nopal, misma que posteriormente será fundamental tanto técnica como teóricamente para el muralismo.



Gerardo Murillo, Dr. Atl, *Retrato de Nahui Olin*, detalle, ca. 1922.

La propuesta de estos pintores no sólo se muestra como un esfuerzo por hacerles justicia, sino que resulta muy refrescante porque rompe con las narrativas de los Grandes Maestros que sigue presente en los museos, a pesar de estar ya muy desgastadas.

Los estridentistas son otro grupo que, tras décadas de permanecer un tanto al margen, es aquí puesto en diálogo con el muralismo. El vínculo con el proyecto de San Ildefonso se da en un primer momento a través de las figuras de Fermín Revueltas y Ramón Alva de la Canal, miembros de dicho grupo, si bien la narrativa de la exposición no se queda sólo en lo anecdótico, sino que ahonda en los lenguajes de vanguardia que el estridentismo incorporó a la plástica mexicana, quizá con mayor contundencia que sus contemporáneos.

Finalmente, en esta búsqueda por actualizar las narrativas en torno al muralismo y la renovación artística que surge en la década de los veinte, *El espíritu del 22* aborda el papel de las mujeres en el ámbito artístico e intelectual de su tiempo. En este sentido, resulta interesante que la propuesta no únicamente se enfoca en aquellas que se integraron al muralismo con sus pinceles, sino en las que incidieron de muchas otras maneras en la revolución intelectual de la época. Por un lado, la liberación femenina de aquella segunda ola feminista mexicana queda representada por Nahui Olin, mientras la aportación de las mujeres a la construcción de la cultura visual mexicana se refleja en la fotografía de Tina Modotti. No menos importante es el esfuerzo que hace el museo por reconocer a Luz Jiménez, modelo de todos los muralistas de San Ildefonso y de la propia Modotti. Con ella reivindica a las llamadas *musas*, más allá de la objetualización a la que han sido sometidas. ■

La exposición *El espíritu del 22* estará abierta hasta el 12 de junio. De manera complementaria se ofrece un libro y un micrositio en la página web del Colegio de San Ildefonso.

EN STAR+ SE ENCUENTRA DISPONIBLE el documental sobre uno de los defensivos más aguerridos en la historia del basketbol: Dennis Rodman.

For Better or Worse es un clavado a la psique de una de las figuras más controversiales de los últimos cuarenta años. Además de su desempeño en la cancha, el jugador ha tenido una segunda vida después de su retiro. Es como Maradona, que después de abandonar el deporte continuó siendo tan o más mediático que cuando estaba en activo.

Aunque el documental es esclarecedor en muchos sentidos, Rodman se desnuda ante la cámara. Lo cierto es que su personalidad sigue siendo un misterio. Para entender un poco su carácter hay que remontarse a su infancia en Dallas, Texas. Vivió parte de su niñez en un barrio no muy popular, Oak Cliff, de donde salió también otro prodigio, un guitarrista eléctrico que revolucionó el blues: Stevie Ray Vaughan. Rodman fue un niño problema. Y parecía no tener madera para nada. Ni para el basketbol. Durante su pubertad era más bien bajo para los estándares de un jugador colegial. Pero un día ocurrió un milagro: w dio el estirón y comenzó a ver el basketbol como una vía de escape para luchar contra la frustración y los problemas familiares.

LO QUE RODMAN HIZO por la NBA y por la libertad de expresión no lo ha hecho nadie. Él y Allen Iverson llevaron la calle a la cancha. Introdujeron la moda del tatuaje y los peinados estrafalarios en una liga que estaba demasiado limpia para los malandros noventas. Rodman lo mismo aparecía con el pelo pintado de verde que de rubio platino. Y fuera de la cancha comenzó a erigirse como icono de la moda gay con su manera de vestir. Alguna vez apareció con un vestido de novia.

Pero su relevancia y el lujo de comportarse de manera estrafalaria se deben a que era un jugador fuera de serie. Primero miembro de aquellos salvajes Pistones de Detroit, luego como parte de los Spurs de San Antonio y más tarde como pieza clave para que los Toros de Chicago de Michael Jordan ganaran tres campeonatos. Líder histórico de rebotes durante muchas temporadas, tenía una técnica particular. Observaba por horas el balón y sus involuciones. Hacia dónde podría salir disparado si votaba en qué parte del aro y bajo qué efectos. Un sistema que raya en la genialidad. Su estudio lo llevó lejos.

MURIÓ EL GUITARRISTA DE GUITARRISTAS, Jeff Beck. Tras su muerte por meningitis bacteriana a los 78 años, volvió a surgir la pregunta: ¿era el mejor del rock en su instrumento? Entre candidatos, gustos y opiniones resulta imposible determinarlo. Pero si nos apegamos a las democráticas listas, desde el siglo pasado, Beck siempre figura entre los cinco mejores en las preferencias del electorado. No existió ritmo que se le resistiera ni grupo que le diera el ancho.

Su vida, que se inspiró en Les Paul y B. B. King, puede dividirse en antes y después del accidente. O de los Yardbirds, la banda seminal del que también egresaron Eric Clapton y Jimmy Page. Desde que empezó a tocar en el súper grupo Screaming Lord Sutch, Jeff Beck fue pionero de los efectos que llevó al extremo en *Live At The Fillmore West* (1968): distorsión, fuzz, reverb y el preciado *feedback*. Con los Yardbirds hizo *Roger the Engineer* (1966), uno de los discos que estrenaron la psicodelia británica, y las clásicas "I'm A Man" y "Shapes of Things". El grupo era un laboratorio de guitarristas de blues-prototipo heavy-hard-rock. Del dúo con Page en el bajo salieron canciones premonitorias, como "Happenings Ten Years Time Ago" y esa pieza prepunk llamada "Psycho Daisies".

CUANDO LOS PÁJAROS lo mandaron a volar, formó su Jeff Beck Group con Rod Stewart y Ronnie Wood. Sólo legaron dos discos extraordinarios de blues-rock: *Truth* y *Beck Ola*, porque sucedió el encontronazo en uno de sus



“SUS MÉRITOS
DEPORTIVOS LE DIJERON
AL MUNDO QUE NADIE
ES DUEÑO DE LA VERDAD”.

PERO TAMBIÉN ERA UN DESMADRE. Cuando comenzó a ser una celebridad salió con Madonna. Y se negó a tener un hijo con ella. Cometía locuras de todo tipo. Como casarse con Carmen Electra en Las Vegas y divorciarse pocos días después. Literalmente se convirtió en el alma de la fiesta. Y siempre llegaba tarde a los entrenamientos o de plano no aparecía. Pero cuando ponía el pie en la cancha nadie le podía echar en cara su falta de compromiso porque jugaba como un demonio. Era un especialista en sacar de quicio a sus rivales con un juego duro que muchas veces se volvió sucio y llegó a los golpes.

Lo que sus detractores no podían soportar —ni muchos de sus compañeros—, es ser un hombre de color, todo tatuado, que se la pasaba cuarenta y ocho horas de fiesta y era uno de los mejores jugadores de la liga. Lo que hacía Rodman con su bravuconería y su look era echarle en la jeta a todo mundo su intolerancia. Y sí, tenían que chingarse, ese cabrón con aspecto de malviviente era quien les decía cómo se *reboteaba* con maestría. Era un triunfo de su condición de outsider. Que fuera precisamente la figura más incómoda la que se llevara cinco campeonatos. En una liga tan blanda como lo es ahora la NBA, Rodman habría parado a LeBron James sin problemas.

For Better or Worse explora esa parte del monstruo que estaba incapacitado para las relaciones interpersonales con todos, incluidos jugadores y familia. En este tiempo de exigencias a los artistas de un comportamiento ejemplar, Rodman puede ser juzgado con facilidad. Sin embargo, sus méritos deportivos le dijeron al mundo algo muy profundo: nadie es dueño de la verdad. Y que no importa de qué tan abajo provengas, puedes pintarle el dedo a todos aquellos que no creen en ti y convertirte en un hito.

Polémico hasta lo insano, Rodman tuvo algunas reuniones con Kim Jong-un durante la administración de Trump. Son ese tipo de cosas en que la fama te hace cagarla durísimo. Pero como Maradona, supo capitalizar su mito más allá de su labor como jugador. Larga vida al *Gusano*. 📺

EL CORRIDO DEL ETERNO RETORNO

Por
CARLOS VELÁZQUEZ

@Charfornication

DENNIS RODMAN



“PRODUCCIONES COMO
WIRED REVELARON AL
DISRUPTIVO QUE NO SE
ANCLABA A ESTILO ALGUNO”.

coches. Lo narra en *Beck 01: Hot Rods and Rock & Roll*. La fractura de cráneo lo puso en receso durante dos años y la meningitis bacteriana que lo fulminó pudo deberse a esa fractura. Sin embargo, Jeff Beck Group renació como el fénix con distinto personal y un sonido progresivo orientado al jazz-rock. Producciones incontenibles como *Blow By Blow* y *Wired* revelaron al innovador y disruptivo que no se anclaba a estilo o grupo alguno. Lo exploró todo con la guitarra, solo y acompañado.

En los ochenta se dedicó a abrir brechas de fusión con la Fender y la Gibson. Y a colaborar, desde con Tina Turner, Roger Waters y Stevie Wonder, hasta la reciente colaboración con Ozzy Osbourne en *Patient Number 9* y el último disco que hizo, *18*, con Johnny Depp. Tenía dedos lo suficientemente flexibles para tocar con mano maestra rock, jazz, pop, funk, reggae y ese blues etéreo como el de *Emotion & Commotion* o los cantos gregorianos de los Yardbirds en "Turn Into Earth". Un guitarrista eléctrico fuera de serie. O como dijo Rod Stewart al despedirse de él: "Era de otro planeta". 📺

LA CANCIÓN #6

Por
ROGELIO GARZA

@rogeliogarzap

JEFF BECK

FETICHES ORDINARIOS

Por
**LUIGI
AMARA**
@leptoerizo

UNA CASA
DE PAPEL

Quizá porque el libro es una tienda de campaña que nos aloja durante una temporada, recubrimos las paredes de casa con un segundo muro de papel, en el que cada ladrillo es un volumen vertical que nos aísla del ruido y nos arropa. Aunque la moda del papel tapiz apenas sobreviva en las mansiones vetustas, forramos la aspereza del cemento con otra piel más cálida y llamativa: cuadros, fotografías y pósters que crean una capa interior, una epidermis de significado con la cual dialogar todos los días.

Tomé conciencia del capullo de papel en el que vivo mientras buscaba un libro y me detuve en el lomo de *La casa de papel*, novela de Carlos María Domínguez (nada que ver con la serie homónima), acerca de las sobredosis de materia impresa. Entre reflexiones sobre la corporalidad del libro y un homenaje a las bibliotecas que se desbordan, la novela redonda en pliegues y celulosa y el crujiir del papel, pero también advierte sobre la amenaza de los pececillos de plata. Con el temor de que la realidad se hubiera superpuesto a la ficción y sus hojas se encontraran plagadas de lepismas voraces, lo examiné un rato; no fue sino hasta que lo dejé abierto bocabajo que noté el parecido con una tienda de campaña y recordé aquella idea de la lectura como una casa adentro de la casa.

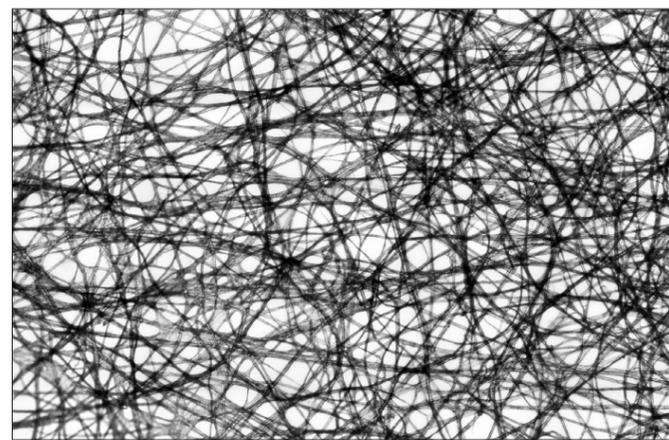
Mientras picoteaba frases aquí y allá, me entretuve acariciando la lisura de sus páginas, con la aprensión apocalíptica de que muy pronto, si el precio del papel sigue al alza, los impresos terminen por volverse artículos de lujo, caprichos decadentes por los que uno pasa los dedos con el mismo gesto infatuado de *connoisseur* con que se aprecian las cubiertas de pergamino o piel de cerdo.

AMENAZADO POR LA AVALANCHA DIGITAL, pero sobre todo por sus altos costes de producción y su impacto ecológico (fabricar una bolsa de papel consume más energía que una de plástico), no sería extraño que el papel se convierta en una exquisitez —una rebuscada superstición del pasado—, y que ni los sobres ni los diplomas ni los empaques ni las libretas nos ofrezcan nunca más su incomparable textura, esa superficie íntima e incitante sobre la que podemos hacer una confesión o jugar al gato. Así como los periódicos remiten a rituales de una era enterrada (café y lectura, pero también cucuruchos para encender el bóiler), tal vez no falte mucho para que estrujar un documento y hacerlo bola sea equiparable al desplante de prenderle fuego a un billete de cien dólares...

Las *bodas de papel* conmemoran el primer aniversario de un matrimonio, quizá porque el lazo es aún demasiado frágil y depende de un documento. Pero dada su carestía, no puede descartarse que todo cambie de signo y acaben por significar lo que ya es casi impensable en una pareja: cumplir una década sin rasgaduras fatales.

Soporte de una revolución cultural sin precedentes, el papel tiene más prestigio que el silicio o el plasma de las pantallas; no por nada es el material fetiche por excelencia. Sin contar la fascinación que despierta un fajo de billetes, lo que más se colecciona está atravesado por sus fibras: manuscritos, primeras ediciones, fotografías, dibujos, autógrafos, grabados, timbres postales, tarjetas deportivas... Una carta robada, un legajo en un desván o un códice bajo tierra son sólo pasto de la humedad y las polillas hasta que alguien descubre su importancia para reordenar el rompecabezas de la historia.

Confieso mi debilidad por rodearme de papeles, y reconozco que con tal de pertrecharme bajo más capas me encantaría contar con puertas corredizas japonesas —de las llamadas *shōji*—, biombos de pura sugerencia que sirven de pantalla para el teatro de sombras de la vida diaria. Supongo que sería muy fatigoso conseguir



Micrografía de papel para limpiar lentes.

Fuente: commons.wikimedia.org

a un fabricante adecuado, sin mencionar que ya las paredes de los edificios se antojan tan delgadas e indiscretas como para andarse con exotismos.

Antes de su producción industrial, el papel fue un bien escaso y caro. Maravilla plegable, maraña vegetal domesticada, paréntesis blanco para la escritura, ya se elaborara de papiro o de maguey, de algodón o del árbol de amate, de piel de cordero o de capullos de gusano, el proceso era tan laborioso que los pliegos se reservaban a pocos elegidos, a menudo para ceremonias religiosas y no tanto para escribir.

HANS LENZ, EL GRAN CONOCEDOR del papel tradicional mexicano, apunta que los aztecas, al igual que otras civilizaciones antiguas como la china, no lo empleaban únicamente para relatar la historia de sus héroes y dioses, sino para “el adorno de las piras funerales, para atavíos de los dioses y para sus sacrificios”. La significación espiritual del papel en México, que solía llevarse como pasaporte al inframundo, superaba su uso práctico, y alcanzó tal demanda que los pueblos conquistados debían rendir tributo al imperio un par de veces al año. Francisco Hernández, en su *Historia de las plantas de Nueva España*, describe en el siglo XVI la producción del papel amate en Tepoztlán; sorprende el parecido con la técnica y los instrumentos utilizados en Oceanía, prueba de un intercambio cultural anterior a Colón.

El papel debe blanquearse y alisarse. Salvo en los de arroz o algodón (en Oaxaca se aprovecha el algodón coyuche del pochote o ceiba pentandra), la pulpa resulta en una estofa de color café, a la cual hay que preparar con capas finas de tiza para que no absorba demasiado la tinta. Sus propiedades mecánicas facilitan uno de sus atributos principales: el pliegue. Ningún material es tan propicio para esa función, crucial en la concepción del libro como códice, pero también en la invención del sobre, el abanico y, claro, el origami. Si bien algunas fibras se quiebran, otras permanecen intactas y permiten el doblez. Basta juntar los extremos de una hoja y presionar para que se forme una zona oculta que da lugar al secreto. Gran parte del placer de recibir un regalo deriva del acto de desenvolverlo, y quizá nuestra noción de la literatura sería muy distinta si no tuviéramos que dar vuelta a las hojas de un libro.

Hacia mucho que no escribía a mano. Para redactar este texto he vuelto a los fundamentos, aunque no he exagerado al punto de empuñar una pluma de ganso. Acaso porque todo el tiempo he sido consciente de la tarea, fui notando que la escritura se volvía más sensorial y palpable y que la huella de tinta, además de crear un significado, también era el registro de una acción. Las incisiones sobre la superficie, así como los límites físicos de la hoja —mi letra se hace más pequeña a medida que me aproximo al borde inferior—, dotan de una dimensión espacial a todo el ejercicio, como si el dibujo de cada letra me revelara que el papel no sólo es un material extraordinario, sino también un lugar, un lugar habitable. ■

“SOPORTE DE
UNA REVOLUCIÓN
CULTURAL
SIN PRECEDENTES,
EL PAPEL TIENE
MÁS PRESTIGIO
QUE EL SILICIO O
EL PLASMA DE
LAS PANTALLAS”.