
El presente libro es una compilación de textos y obras que abordan la poesía experimental, sus relaciones con el juego y sus visualidades contemporáneas desde diferentes perspectivas. Una producción artística que, en la mayoría de las ocasiones, engloba el texto y la imagen en su estatuto visual: ya sea al amalgamarlos en la misma composición, sea al considerar el texto como pura visualidad o parte de ella, o al contemplar la imagen como discurso narrativo específico. De la mano de artistas, teóricos y poetas, el libro responderá, por un lado, a una conceptualización de la poesía visual en sus relaciones emancipatorias de la cotidianidad gracias al juego y, por otro, a entenderla en sí misma como dispositivo lúdico que altere lenguajes, recursos semánticos y elementos visuales habituales en sus prácticas. Por último, la inclusión de la baraja alterada o intervenida supone la introducción del juego en heterogéneos grados de intelección dependiendo de la absorción y apropiación del público.

Carles Méndez Llopis
Eva Figueras Ferrer
(Coordinadores)



JUEGOS POÉTICOS
DESDE EL PENSAMIENTO VISUAL

POESÍA A LA CARTA

JUEGOS POÉTICOS
DESDE EL PENSAMIENTO VISUAL



Gobierno de España. Ministerio de Ciencia,
Innovación y Universidades

Agencia Estatal de Investigación

Unión Europea. Fondo Europeo
de Desarrollo Regional

Generalitat de Catalunya.
Departament d'Empresa i Coneixement.
Secretaria d'Universitats i Recerca

Universitat de Barcelona

Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Poció. Poesia i educació

Cuerpo académico Gráfica Contemporánea

POESÍA A LA CARTA

JUEGOS POÉTICOS
DESDE EL PENSAMIENTO VISUAL

Carles Méndez Llopis
Eva Figueras Ferrer
(Coordinadores)

POESÍA A LA CARTA

Primera edición, 2020

D. R. © Carles Méndez Llopis-Eva Figueras Ferrer (por coordinación)

© Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Avenida Plutarco Elías Calles 1210

Fovissste Chamizal, C. P. 32310

Ciudad Juárez, Chihuahua, México

Tels. +52 (656) 688 2100 al 09

ISBN: 978-607-520-375-1



© Universitat de Barcelona

Gran Via de les Corts Catalanes, 585, 08007

Barcelona (España)

Tels. +34 934 02 11 00



poesia i educació

Poesía a la carta : juegos poéticos desde el pensamiento visual /

Coordinadores Carles Méndez Llopis, Eva

Figueras Ferrer.- Primera edición –Ciudad Juárez, Chihuahua, Méxi-

co: Universidad Autónoma de Ciudad / Universitat de Barcelona

Juárez, 2020.– 286 páginas; 15 cm.– ISBN:978-607-520-374-4

Disponible en: elibros.uacj.mx

1. Juegos - Creación y aprendizaje.- 2. Juegos y arte.- 3. Arte en el juego

LC - N8217.G36 P64 2020

La edición, diseño y producción editorial de este documento estuvo a cargo de la Dirección General de Comunicación Universitaria, a través de la Subdirección de Editorial y Publicaciones

Coordinación editorial:

Mayola Renova González

Cuidado editorial:

Subdirección de Editorial y Publicaciones

Diseño editorial, diagramación y forros:

Karla María Rascón



ÍNDICE

Introducción	
Roberto Sánchez Benítez	7
Arte y educación. El juego como herramienta de creación y aprendizaje	
Andrés Torres Carceller	25
Juego, inteligencia artificial y poéticas del azar	
Pilar Rosado Rodrigo, Eva Figueras Ferrer y Ferran Reverter Comes	53
La partida. De iniciar lugares y tirar los dados	
Hortensia Mínguez García y Carles Méndez Llopis	81
<i>Llévate una pieza de Ciudad Juárez. Narrativas e imágenes colectivas acerca de los no lugares en la frontera</i>	
Brenda Isela Ceniceros Ortiz	129
Correspondencias: creación, juego y diálogo fotográfico a cuatro manos a propósito de Jordi Guillumet y Mònica Roselló	
Mar Redondo Arolas y Pere Freixa Font	159

Tipografía y libro-arte, un espacio experimental	
Sandra Ileana Cadena Flores	187
Juego, instrucciones y posición del lector- espectador delante de la poesía de Joan Brossa	
Glòria Bordons de Porrata-Doria	213
Las reglas del juego. Análisis de <i>Cartes</i>, de Carles Cano	
Ana Díaz-Plaja Taboada, Teresa Duran i Armengol y Joan Manuel Homar	243
Arte y juego / Arte como juego en <i>Masks</i>, de J. M. Calleja	
Carlota Caulfield	269

INTRODUCCIÓN

Roberto Sánchez Benítez

(Universidad Autónoma de Ciudad Juárez)

El juego consistía en recobrar tan solo lo insignificante, lo inostentoso, lo perecido.

Julio Cortázar, Rayuela

Así, uno es surrealista cuando no sabe que lo es, pero, cuando se llega a saberlo, resulta muy difícil serlo.

Octavio Paz

Los juegos del arte, el arte del juego, resultan ser planteamientos en los que se da paso a la irrealidad real de la sinrazón, pero también al elemento que estructura una apreciación del tiempo heterodoxo, ahí donde este queda suspendido, como en la fiesta,

la ceremonia, el rito, la experiencia intensa de las circularidades mitológicas.

El juego en el arte pareciera ser, al final, una forma de enfatizar las dimensiones alternativas que el segundo ofrece sobre una realidad que, de cualquier manera, es una invención humana capaz de desdecir, paradójicamente, cualquier certeza. El carácter heterónimo, colectivo, anónimo, desvinculante del tiempo cotidiano, para lograr inmersiones en tiempos profundos, definidos más por la cualidad emocional que por la cuadratura serial cronológica, es uno de los elementos del juego que se casan adecuadamente con las propuestas del arte contemporáneo.

Son nueve los ensayos que integran este libro, en donde se conjugan las nociones de juego y arte como para no colocar las cosas en su lugar precisamente y recordar que, si bien, el tema de la creación artística ha llegado a ser algo enigmático, desde el “no saber cómo” denunciado por Platón a los poetas, no lo son, en cambio, las distintas aproximaciones que se han dado a su entendimiento y práctica, sobre todo ahora a partir de la extraordinaria ventaja que representa la fusión y mestizaje de las disciplinas, en donde se lleva a cabo una serie de acciones colaborativas grupales clave en el

análisis de la creatividad contemporánea. Lo cierto es que los ensayos parten de un supuesto innegable, a saber, que resulta imposible separar la idea del arte contemporáneo de la del juego.

Los temas que definen este volumen fueron desarrollados por destacados especialistas, comprenden referencias al juego como un elemento de creación y aprendizaje, enfatizando su dimensión práctica y de ganancia de sentido sobre la realidad —en lo cual se incluye su aspecto lúdico—, pero también como un sistema autorregulado que estructura toda búsqueda creativa o artística: desde los juegos de palabras, los fragmentos de la realidad, los acontecimientos o espectáculos, hasta los “juegos que se derivan de juegos”, tal como se comprende en el artículo “Arte y educación. El juego como herramienta de creación y aprendizaje”, de Andrés Torres.

En otro momento de esta lúcida apuesta por el entendimiento libre que sigue las pautas de un hacer artístico incontenible, se parte de la noción de “azar” y automatismo, como la que mejor conduce a los encuentros, a lo inesperado, a las disonancias que de cualquier manera forman una sinfonía de múltiples resonancias, cartografías sublimes del pensamiento

capaces de poner en un simple tablero de ajedrez el destino humano, hasta llegar a las composiciones inesperadas que tanto alentaron las búsquedas creativas de las vanguardias históricas de principios del siglo XX, que a su vez se remontan a aquellas visiones que Leonardo pedía a sus discípulos como resultado de observar las paredes descascaradas, las nubes, los paisajes interiores de la madera cortada, el lodo. El inquietante capítulo “Juego, inteligencia artificial y poéticas del azar”, de Pilar Rosado, Eva Figueras y Ferran Reverter, se refiere a las asombrosas implicaciones que el automatismo y la inteligencia artificial pudieran tener en el dominio de la creación artística. En particular, se analiza el ejemplo de las GAN (*Generative Adversarial Networks*)—técnica emergente para el aprendizaje máquina—, las cuales logran su potencia “mediante la modelización implícita de distribuciones de datos con alta dimensión, como por ejemplo de una gran colección de imágenes”. Se trata de una generación de propuestas visuales a manera de un proceso de “escritura de imágenes, asimilando los píxeles, unidades de información, a las letras de un texto”, de forma que se va optimizando poco a poco gracias a la competición de

redes neuronales, “dando lugar a formas que asociamos con conceptos visuales que conocemos”. Proceso experimental que resulta ser, de cualquier manera, poético: “función poética de lo visual”. En un segundo momento el artículo hace referencia a la “poesía digital”, que es capaz de conjugar “herramientas interactivas multimedia e hipertextuales en su contexto de escritura creativa”, de la que se mencionan ejemplos interesantes. El artículo concluye afirmando que

hay elementos de creatividad en los algoritmos de la Inteligencia Artificial dado que los algoritmos se pueden codificar sin necesidad de determinarlos por completo, todo lo contrario, quedan expectantes a los datos, a la adaptación, al aprendizaje, y con ello a su autoprogramación.

Todo lo cual supone para el contemplador el dominio de elementos de crítica, así como de “nuevos lenguajes artísticos con características diferentes como son, a modo de ejemplo, la temporalidad, la movilidad, la multiplicidad o la interactividad relacional, entre otros”.

Por otro lado, la idea de juego y arte es relacionada a la de viaje y su narrativa: las formas en que se parte, pero sobre todo a los caminos que se recorren bajo la pauta de encrucijadas, destinos imprevistos, metas insospechadas, transformaciones sentidas, retornos a lo que se cree que es lo mismo pero diferente, y es que como lo señalan los autores, “tanto el viaje como el juego sean formas de hallarnos a nosotros mismos —y refundarnos—, y por tanto, que relatando las formas de uno estamos circunscribiendo el contorno del otro”, como se lee en “La partida. De iniciar lugares y tirar los dados”, de Hortensia Mínguez y Carles Méndez. Apología del viaje o del transcurrir bajo su forma espacial y literaria, puesta en secuencias de frases y palabras que más bien desandan críticamente agotados elementos referenciales para asistir a otros que se combinan con la condición inestable del recuerdo repartido por tantas palabras como sea posible, tal como lo narra Julio Cortázar en varios momentos de su inolvidable *Rayuela* (1963), en donde el viaje, el camino, es sinónimo de búsqueda y encuentro, método o camino a seguir, y más allá de él: “Ya para entonces me había dado cuenta de que buscar era mi signo, emblema de los que

salen de noche sin propósito fijo, razón de los matadores de brújulas”.

Barcelona se convierte en un espacio a ser recorrido y redescubierto desde la perspectiva de una sensibilidad que no escatima recursos expresivos. Por ello sirve a los relatos, y dado que no es una ciudad que pueda leerse a golpe de eventos, sino que “ha de caminar en modo de conversación, a paso lento, cultivando cualquier acto extraordinario”. La modernidad en la historia: calles rectas, esquinas medievales que tejen laberintos en los que se sigue perdiendo el deseo; plazas, avenidas, que suben y bajan, que se recuestan en las arenas del Mediterráneo; ciudad que resurge a partir de todos sus cruces y mezclas, siempre en tránsito, la puerta soleada de España a Europa. Lo interesante es que la experiencia del camino (ya lo señala el Quijote) conduce a las madrigueras ancestrales del arte. Los autores del artículo hacen una estación prodigiosa frente a las osadías de Tàpies para ilustrar la conjugación, por ejemplo, del arte y el juego de cartas (de azar y de amor, que son lo mismo), bajo la fortuna de quien encuentra en ellas un acertijo venidero, e insiste en la siempre radical vinculación del arte

con su tiempo, en lo postrero, que habrá de ser el encuentro con la sucinta verdad de todos.

De Barcelona a Ciudad Juárez, México, el texto que sigue en el índice del libro, "Llévate una pieza de Juárez". Narrativas e imágenes colectivas acerca de los no lugares en la frontera", de Brenda Isela Cenicerros, reflexiona sobre la imaginería urbana que se desprende de una ciudad tan aterida como fronteriza, tan fuerte pero encerrada en sí misma, al grado de esconderse del gigante que tiene al lado, pero también de sí misma como de lo nunca visto, consecuencia de tanto dolor padecido, de tanta sangre derramada, de los sueños rotos que parten su cielo en amaneceres vacíos hasta llegar a los ocasos en los que se incendia el horizonte. El texto busca otros asideros a la paradoja desigual de una ciudad que debe renacer de sus cenizas, literalmente hablando, dando vida a la muerte que se quedó sorprendida de tanto silencio contenido, liberándola del terror en gritos sin llanto, del miedo que la ha inmovilizado de manera precoz como indeseada. Colectivos de artistas que fueron desprendiéndose de las arenas del desierto, de los instantes planos e indivisos, grabando

siluetas en los mismos para que todos pudieran ir recobrando el hábito de vida.

Circunstancias que, se señala, obligaron a buscar respuestas en un replanteamiento de la subjetividad relacional, expansiva, espejo del mundo. Volver a dibujar una ciudad desde el desastre y sus ruinas prematuras marca diablo, zonas de guerra, perdidas, sepultadas por la violencia y el crimen. Recuperación palmo a palmo, como un cuerpo que cura sus heridas, que relata lo vivido para armar un rompecabezas, diorama de la esperanza. El trabajo consignado por estos colectivos de artistas juarenses, se conforma de imágenes, testimonios de una ciudad rota que comenzó a revivir bajo las circunstancias del deseo, la esperanza, la voluntad, ¿cómo aman y desean los juarenses? Juárez y sus tiempos, demostrando lo que el viento le hizo al otro Juárez, resumiendo todas las polaridades y ambigüedades modernas: visible-invisible, actual-histórica, en tránsito-permanente, candorosa-aterradora, dinámica-conservadora, ligera-atávica, de paso-a El Paso, marginal-cosmopolita, preludio-fin, lineal-circular, inocente-pecadora, crimen-injusticia, feminicidios-feminicidios, terriblemente real-

utópica, esclavizada-anhelo de libertad, envuelta en cada instante-postergada una eternidad.

Los temas del libro siguen por la mención a la forma en que la colaboración por equipos resulta ventajosa, en esa suma que nunca es cero, y que es como una manera de restituir al juego sus posibilidades colectivas, como se entiende en el capítulo de Mar Redondo y Pere Freixa titulado "Correspondencias: creación, juego y diálogo fotográfico a cuatro manos a propósito de Jordi Guillumet y Mònica Roselló". Aun y cuando existen juegos en solitario, en realidad su carácter grupal es el que permite en la actualidad, a los artistas, trascender las limitaciones del solipsismo o egotismo. Interacción, integración, diálogo, enriquecimiento intelectual, autocrítica, consenso, son elementos a los que también conducen la colaboración grupal y el juego, tanto en el trabajo como en el quehacer artístico. El arte, en particular, tiene que desenvolverse en la creación, re-creación o renovación de los y sus lenguajes; por ejemplo, el análisis de la letra en el espacio ha sido un acontecimiento que desde las ya referidas vanguardias, se ha integrado a la comprensión fenoménica de mundos paralelos, disyuntivos y heterodoxos, según se sostiene

en el artículo “Tipografía y libro-arte, un espacio experimental”, de Sandra Ileana Cadena, en donde además se hace referencia a los artistas Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944), “quien incursionó dentro de la poesía visual y las nuevas formas de representación tipográfica y experimentación plástica”, así como a Fortunato Depero (1892-1960), “que poseyó la tipografía de manera singular para la época, empleando las estructuras tipográficas densas y propias de la *Revolución Industrial*” y quien es considerado como el precursor del libro-arte, según se señala,

a razón de la disposición de los elementos tipográficos dentro del propio formato, creando con ello una narración tanto visual como textual y cada una de sus páginas son diferentes en su totalidad, las letras se emplean de manera textual sobre retículas indistintas, creadas incluso, con las mismas letras.

La creación artística transita de la palabra en el silencio a su imagen en el espacio, devolviendo ecos de lo insospechado. Abismos que se cimbran a la menor provocación, como

encontramos en "Juego, instrucciones y posición del lector-espectador delante de la poesía de Joan Brossa", de Glòria Bordons, ahí donde la poesía visual es entendida como una forma superior de ironías, enigmas y desafíos que requieren de un concurso agudo del lector-espectador. A fin de cuentas, lo que la obra de Brossa pretende, en la interpretación dinámica que se realiza en este ensayo, es que dicho espectador tenga la oportunidad de llevar a cabo un agudo examen de conciencia, poniéndola a prueba con claves de desciframiento que aluden a referencias circunstanciales de las que difícilmente se puede escapar. Frente a estos poemas visuales, por un lado el espectador tiene que ir más allá de lo visible, pero por el otro, debe volver a sí mismo y a la realidad de su conciencia y de lo que lo rodea.

El libro concluye con amenos e interesantes ensayos sobre obras que conjugan los elementos de interacción entre las disciplinas artísticas, al grado de aproximarse a lo poético fundacional que cada una de ellas preserva con su materialidad, medios y fines. En el capítulo de Ana Díaz-Plaja, Teresa Duran y Joan Manuel Homar, titulado "Las reglas del juego. Análisis de *Cartes*, de Carles Cano",

se vuelve a tratar el tema de la poesía visual, indicando que "nace de la experimentación con el espacio en blanco de la página y con la incorporación de diferentes lenguajes visuales, con la posibilidad o no de incorporar texto, especialmente en el título". De esta manera, el análisis desarrollado sobre el artista Carles Cano involucra categorías establecidas a partir de cinco campos, a saber: el nombre conferido a la imagen, o título; el campo semántico del tema elegido; los conocimientos previos que debe activar el lector para captar el poema; las figuras retóricas con las que se construye el poema; y, el sentido o intención del poema. En relación con lo último, se toman en cuenta las figuras de personificación, la metáfora, la metonimia, el símbolo, la comparación, la enumeración, la paronomasia, la repetición, la elipsis y la antítesis.

No habría que olvidar que es esa dimensión material la que el arte eleva a las alturas del entendimiento intelectual o espiritual. Poesía, magia, azar, en una ecuación romántica por excelencia, viable para todo tipo de desencuentros y descubrimientos reveladores; direcciones a partir de las cuales orientar el espectro amplio de vivencias emotivas,

sensibles y pasionales. Poemas visuales, visibilidad poética que parte de las apariencias para descubrir ciertos desgarramientos intersticiales en los cuales tiene lugar lo entrevisto. Adivinaciones mánticas por medio de cartas, el juego de la oca, los caligramas, todo el conjunto de técnicas heréticas y herméticas que hechizaban a una sabiduría de lo oculto y mágico, se encuentra ahora integrado a los lenguajes contemporáneos del arte, así como a dispositivos de cooperación interpretativa con el espectador. La apariencia y visibilidad han entreabierto lo oculto como una manera de desdejar cierta ontología de la verdad agotada en sus pretensiones metafísicas. La poesía visual revitaliza las operaciones irónicas, alegóricas y tropos del lenguaje de la imagen en general, brindando una amplia comprensión del arte y de la cultura pop posmoderna, enfatizando el aspecto lúdico del juego, como se observa en el último de los capítulos del libro.

En efecto, en "Arte y juego / Arte como juego en *Masks*, de J. M. Calleja", de Carlota Caulfield, tomando en cuenta ideas de Johan Huizinga, se insiste en la manera en que el "juego fue adoptado desde un principio por las vanguardias artísticas y aún continúa siendo una

de las más relevantes dimensiones estéticas del arte contemporáneo". Aludiendo de manera particular al artista Calleja, se sostiene que en él

las letras, los símbolos, los íconos y los fonemas son presencias constantes en los poemas visuales de Calleja. En su obra, el poeta visual utiliza lenguajes muy diversos (musicales, cartográficos, publicitarios, tecnológicos) y con ellos hace propuestas de innovación y ruptura. Sus imágenes se convierten en lugares de susurro, reuniones de connotaciones, encuentros de tensiones e invitaciones al juego.

Se destaca, asimismo, la importancia que asumen las máscaras en su producción artística, utilizando la técnica del tapiz/*collage*. Por ello, se sostiene que "Calleja es capaz de elaborar un sistema creativo a diferentes niveles y no nos limita a una sola hermenéutica".

La relación contemporánea del arte y el juego fue lanzada al estrellato por las vanguardias históricas. Como bien señala Octavio Paz, quien se benefició de su "hoguera tardía" —ferviente admirador de André Breton y autor de un decisivo libro sobre Marcel

Duchamp—, dicho movimiento artístico no solo formuló la posibilidad de encontrar una estética y un lenguaje, sino “una erótica, una política, una visión del mundo, una acción: un estilo de vida”. El arte como un medio de transformación de la realidad, ahí donde se conjuntaban Marx y Rimbaud. Lo extraordinario es que esos artistas se alimentaron de la analogía, la alquimia, la magia: sincretismos y mitologías personales. En particular, los surrealistas fueron, para Paz, herederos de los románticos y de los gnósticos del siglo IV:

Ambos son movimientos juveniles;
ambos son rebeliones contra la razón, sus
construcciones y sus valores; en ambos
el cuerpo, sus pasiones y sus visiones
—erotismo, sueño, inspiración— ocupan un
lugar cardinal; ambos son tentativas por
destruir la realidad visible para encontrar
o inventar otra —mágica, sobrenatural,
surreal.

El “cadáver exquisito”, el *collage*, el
pastiche, el frotamiento que utilizara Max
Ernst, el método paranoico crítico daliniano, la
escritura automática, la aerografía, el caligrama,

el *colunge*, la cubomanía, la decalcomanía, *eco poem*, estrechamientos, fotomontaje, grafomanía entópica, *heatage*, mimeograma, outagrafía, *parsemage*, salpicadura, *soufflage*, surautomatismo, técnica de recortes, tivitografía, fueron algunas de las técnicas desarrolladas por las vanguardias históricas. Resulta atractivo, tal como se señala en varias partes del libro, que la mayoría de ellas siguen siendo el centro y corazón de la creación artística, si bien actualizadas gracias a la potente tecnología digital, arquitectónica y visual. Ello querrá decir que lo abierto por aquellas actitudes vanguardistas no ha llegado a su fin, y que todavía nos envuelven sus proyectos, relanzando el acontecer humano hacia formas instantáneas de desciframiento y recuperación, incansables vías de transgresión de lo real a lo simbólico, entre la representación y lo representado, al menos para encontrar nuevamente el encanto del mundo bajo formas insospechadas. Todo ello ha repercutido, sin duda, en la forma de apreciar la vida cotidiana. Las relaciones asociativas entre objetos y realidades disímbolas, por ejemplo, han dado paso a la recuperación de la acción metafórica como una manera de salvar olvidados sedimentos de la cultura, así como

remiten a procesos de la conciencia por los que alguna vez tuvo que transitar. De cualquier manera, acciones y actitudes que “multiplican los futuros”, para volver a las expresiones de Rimbaud. Con lo presentado en este libro, todavía es posible recuperar el dinamismo y vitalismo de las vanguardias, tal como lo identifica Paz, en el sentido de “transmutar al hombre y convertirlo en lo que, en el fondo, es él mismo: deseo, imaginación creadora”. Empresa, ahora, eminentemente colectiva.

LLÉVATE UNA PIEZA DE CIUDAD JUÁREZ. NARRATIVAS E IMÁGENES COLECTIVAS ACERCA DE LOS NO LUGARES EN LA FRONTERA

Brenda Isela Cenicerros Ortiz
(Universidad Autónoma de Ciudad Juárez)

Introducción

En palabras de Neil Gaiman: “tú obtienes las ideas soñando. Las obtienes cuando estás aburrido. Las obtienes todo el tiempo”, así, pues, las personas tenemos ideas todo el tiempo. Y nos preguntamos: ¿de dónde vienen las ideas? Las ideas se obtienen

de preguntar cosas, y la pregunta que comenzó todo esto fue: ¿pueden las ciudades soñar?

La construcción simbólica de las imágenes de una ciudad es un aspecto importante para hablar de cómo se construyen las identidades urbanas. Entender que las identidades son construcciones que se dan con un proceso de individualización, implica una interrelación de diversos factores propios de un contexto (Castells, 1998). Las identidades se dan también en un proceso continuo a través del tiempo, donde las sociedades procesan los elementos que ofrece su contexto para después reordenarlos, dotándolas así de características propias “según las determinaciones sociales y los proyectos culturales implantados en su estructura social y en su marco espacial/temporal” (Castells, 1998, p. 29). También debemos remarcar que “las identidades nunca se unifican y, en los tiempos de la modernidad tardía, están cada vez más fragmentadas y fracturadas; nunca son singulares, sino construidas de múltiples maneras a través de discursos, prácticas y posiciones diferentes...” (Hall, & Du Gay, 2011, p. 17).

La memoria colectiva, a su vez, juega un papel imperante en la edificación misma de la

ciudad, por lo que el registro de los aspectos de la imagen urbana y memoria histórica son relevantes al hablar de las imágenes urbanas. Consideramos la memoria colectiva³² como un elemento fundante del vínculo social, ya que vivir en sociedad implica hacer memoria y hacer olvido (Vázquez, 2011). La manera de compartir esa memoria colectiva es imperante, ya que al comunicar las percepciones de los habitantes de la ciudad se van creando nuevos imaginarios.³³

32 De acuerdo con Páez y Basave (1998), el carácter social de la memoria radicaría, para Halbwachs (1991), básicamente en cuatro aspectos: 1) porque tiene un contenido social, puesto que el recuerdo es un recuerdo con los otros; 2) porque se apoya en los marcos sociales de referencia, tales como ritos, ceremonias o eventos sociales; 3) porque la gente recuerda las memorias compartidas y recordadas conjuntamente; y 4) porque se basa en el lenguaje y en la comunicación lingüística externa e interna con otros seres significativos.

33 "Lo imaginario, o más precisamente, un imaginario, es un conjunto real y complejo de imágenes mentales, independientes de los criterios científicos de verdad y producidas en una sociedad a partir de herencias, creaciones y transferencias relativamente conscientes; conjunto que funciona de diversas maneras en una época determinada y que se transforma en una multiplicidad de ritmos. Conjunto de imágenes mentales que se sirve de producciones estéticas, literarias y morales, pero también políticas,

A partir de esas narrativas imaginadas que son resultados de la vivencia colectiva y procesos de socialización, se construyó una pieza colectiva a manera de un libro. El objetivo fue compartir historias en una pieza dividida como un rompecabezas, haciendo una alegoría a los diferentes pedazos de una ciudad en constante cambio, con límites muy marcados y heridas profundas.

El siguiente trabajo nace en el año 2013 en Ciudad Juárez, una ciudad fronteriza que se presentaba de manera contenida y abstraída, lo anterior como una consecuencia de los hechos violentos sufridos al comienzo de esta década, en donde las personas ya no se veían absueltas sino envueltas en actos criminales que acontecían en la urbe. Los colectivos culturales y de arte se empiezan a mover, a descifrar qué movimientos en pro de un cambio se podían dar, y de qué maneras dejar la no vida, la no participación, el miedo, para comenzar de nuevo a salir a las calles de la ciudad. No fue una tarea fácil para nadie, y el trabajo y estrategias

científicas y otras, como de diferentes formas de memoria colectiva y de prácticas sociales para sobrevivir y ser transmitido (Escobar, 2000, p. 113).

de los distintos grupos que trabajaron para mover un poco la situación fue importante.³⁴ La apuesta por un proyecto cultural de arte fue solo una de varias estrategias, la cual dio distintos productos conectados y distribuidos en algunos talleres y exhibiciones.

El proyecto cultural "Recorriendo los no lugares de la frontera", fue ganador del Programa de Apoyo a las Culturas Municipales y Comunitarias (PACMYC) del estado de Chihuahua, 2013. Nace de las preguntas: ¿Qué es la ciudad?, ¿cómo nos construye?, ¿cómo nos alimenta?, siendo una ciudad fronteriza, ¿qué es lo que nos hace diferentes? Existe una necesidad de recuperar la memoria histórica a través del encuentro con los lugares que se consideran perdidos, hacer conexión directa con la intención de desarrollar la vida urbana, despertar la idea de rescatar el ideal de ciudad fronteriza y así lograr restablecer el concepto de frontera.

34 Colectivos como Rezizte, Bazar del Monu, Colectivo Punta de Lanza, fueron algunos que sobresalieron con sus iniciativas en esta época de la ciudad. El colectivo detrás de este trabajo es Bazart Juárez.

De lo anterior, se planteó la idea de realizar un taller de narrativa,³⁵ en donde se indagó acerca de las reflexiones sobre la ciudad y los *no lugares*. ¿Cuál es la percepción de los diferentes actores acerca de estos *no lugares* en la ciudad fronteriza? No como un *no lugar augeniano*, sino más bien el *no lugar*³⁶ que mencionaba Robert Smithson, que es representado en un mapa de dos dimensiones y que al visitarlo no posee las características esperadas, ni los elementos que supondría, así la versión en tercera dimensión es incongruente con la otra, creando un lugar que no existe formalmente, "otro" lugar, un lugar cambiante y efímero. En el taller se buscó que

35 Se realizaron tres talleres a la par: narrativa, fotografía, y creatividad. La mayoría de los participantes estuvieron presentes en los recorridos fotográficos y en el taller de narrativa.

36 Estos no lugares que plantea Smithson son "lugares suspendidos en el tiempo, pertenecientes a algún momento indefinido, ancestral pero de origen imposible de localizar", como describe García-Germán (2002) en "Los diez paisajes de Robert Smithson", "lugares que permiten ser desprovistos de sus cualidades, si es que las tienen, para asumir aquellas que le atribuya la imaginación, quizás, provenientes de otros no-lugares, creando una constelación imaginaria de intercambios en el tiempo y en el espacio".

los participantes imaginaran, fueran más allá de la mera imagen urbana o técnica, que se adentraran a la subjetividad y se construyera una manera de diálogo entre la disciplina del taller y una bitácora de campo, que sirvió para tener cierto rastro, vestigio y registro.

Las historias en el rompecabezas

Recorrer para conocer y escribir para reflexionar. Así, las imágenes en texto nos hablan de varias partes de una ciudad y se concentran en un conjunto como un libro que se puede leer como piezas de un mismo lugar e ir conociendo la misma ciudad por partes. El libro colectivo se compuso a manera de rompecabezas, donde antes de ser leído puede verse en la figura la traza de la ciudad, y después llevarse una pieza (Figura 1).

Existen áreas olvidadas en Ciudad Juárez que pasan hasta cierto punto desapercibidas, son consumidas como un componente cotidiano de la ciudad y acomodan —o desordenan según sea el caso— las imágenes urbanas. Estas, a su vez, se erigen como elementos intrínsecos de la cotidianidad urbana, van edificando las actividades, el comportamiento, y forma

parte de la percepción de las personas. Ello implica que, si la ciudad es el espacio en el cual los ciudadanos crean y recrean su vida, las imágenes urbanas estarán influyendo en las actividades y comportamientos. Es por lo anterior, por lo que

los habitantes de la ciudad no la sienten a menudo como propia. La sufren como una fatalidad y tratan de huir de ella hacia lugares suburbanos donde la identidad se perciba a escalas más pequeñas, con relaciones más restringidas, con separaciones más claras entre lo público y privado (De Solá-Morales, 2002, p. 23).

Figura 1. Libro colectivo *Llévese una pieza de Ciudad Juárez*. Doce historias en doce piezas de un rompecabezas en forma del contorno de la traza de Ciudad Juárez



Fuente: Eugenio A. Puente.

Figura 2. Libro colectivo *Llévese una pieza de Ciudad Juárez*. Esta es la presentación en color de las doce historias



Fuente: Eugenio A. Puente.

Al encontrar los lugares —no lugares— que se visitarían, los criterios a tomar en cuenta fueron: que se encontraran en ruinas, vacíos o en abandono. Una ciudad tiene un aspecto formal que es escritura imágenes, las cuales forman a su vez representaciones —escritas, orales, visuales— y con ellas se conciben las percepciones de un lugar. Estas representaciones otorgan información valiosa para entender, leer, expresar las ideas e imágenes de una ciudad. Lo anterior conlleva a que el entorno urbano tiene un rol principal para lectura, expresión e interacción con las personas, el ambiente es algo que se recuerda, que se reconoce. En el caso de los juarenses,³⁷ estas percepciones ambientales, espaciales de la ciudad, contribuyen en la lectura de estas imágenes urbanas, también ayudan a orientarse

37 Si bien la palabra juarense es amplia, se hace acotación de juarenses a los distintos perfiles que participaron en la creación de la pieza. Entre los perfiles están: estudiantes de preparatoria, estudiantes universitarios, académicos, amas de casa, diseñadores gráficos, arquitectos, gestores culturales, fotógrafos. Las edades de 16 a 55 años. Todas las personas viven o han vivido por largos periodos en la ciudad, o son nativos.

de mejor manera dentro de la ciudad (Ávila, 2004, p. 12).

Se escribieron doce historias entre todos los participantes del taller de narrativa, algunas realistas y otras llenas de fantasías y futurismos. Cada una con su forma, su relato y su tipografía.

Las principales imágenes que se pueden observar, leer, e interpretar son:

Ciudad de cambio. En donde la ciudad se cansa de sí misma y va desapareciendo. Como ciudad fronteriza, sus elementos se edifican y destruyen en poco tiempo, lo que ahí está un día para el otro desaparece, ciudad multicultural, pequeños mundos compartidos se localizan en este lugar.

La gente comenzó a desaparecer poco a poco. Una a una. Los que se quedaban estaban desesperados por perder a sus vecinos y seres queridos. El cambio, el segundo nivel de vida que promete mucho más que el primero, ese en el que nos encontramos el resto de los ciudadanos. Ese en el que vivimos porque no habíamos conocido otro (...). Han aparecido mensajes de los que se fueron, diciendo que están

bien y no los extrañemos. Dicen que allá pertenecen, son felices y la vida es menos dura. Hay libertad y respeto. Pero no todos logran entrar, sólo quienes han sufrido intensamente y no tienen otra opción. Es como una recompensa para contrarrestar el dolor que pasaron en el primer nivel (fragmento de la historia "Magia en Riveras" de Norma López).

Figura 3. Pieza de "Magia en Riveras"

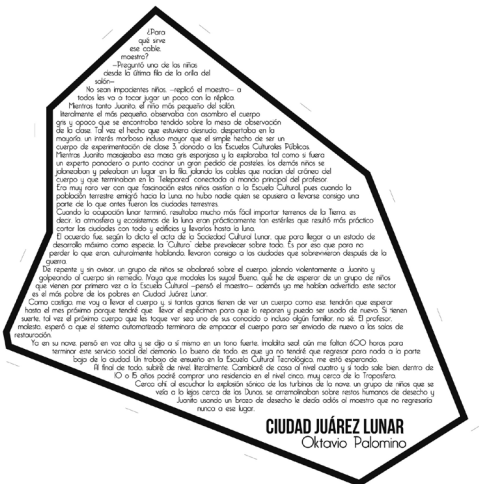


Fuente: Norma López.

Ciudad con arraigo y cultura. Se lee muy bonito, sin embargo, lo que se lleva es la cultura de la violencia y el arraigo a los cuerpos violentados, porque son pertenecientes a la ciudad, a una ciudad como esta.

Cuando la ocupación lunar terminó, resultaba mucho más fácil importar terrenos de la Tierra, es decir, la atmósfera y ecosistemas de la luna eran prácticamente tan estériles que resultó más práctico cortar las ciudades con todo y edificios y llevarlos hasta la luna. (...) El acuerdo fue, según lo dicta el acta de la Sociedad Cultural Lunar, que, para llegar a un estado de desarrollo máximo como especie, la "Cultura" debe prevalecer, sobre todo. Es por eso por lo que para no perder lo que eran, culturalmente hablando, llevaron consigo a las ciudades que sobrevivieron después de la guerra (fragmento de "Ciudad Juárez lunar" de Oktavio Palomino).

Figura 4. Pieza de "Ciudad Juárez Lunar"



Fuente: Octavio Palomino.

Ciudad frontera, ciudad migrante, ciudad de cruce. Una ciudad de paso, desde su nombre antiguo, Paso del Norte, desde sus orígenes siendo el camino al norte, a la prosperidad, al sueño estadounidense, sin importar las consecuencias, todos somos migrantes.

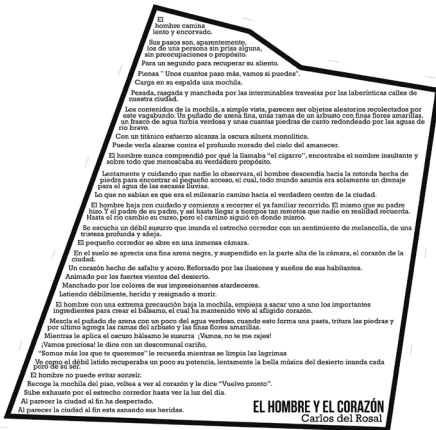
La sangre en mi tierra provoca dolor y hasta estoy hinchada de la quemazón. Qué puedo decir si solo me tratan como puente hacia otro lado, me conocen como lo malo y como el último infierno hacia la prosperidad. Viene solo para pasar y se van para olvidar. De los muchos que pasan algunos se quedan y esos son mi tierra (fragmento de "Yo soy la ciudad", de Yessica Izaguirre).

Bueno pues ella, Sarita, ve todo eso. Todos los días. Todo el día. A todas horas. Colecciona esos momentos. Los va guardando en los cables de la electricidad y cuando junta muchos, entonces comienza a tejer las rosas. Y esas rosas, de tantos tonos diferentes, son bien bonitas. Por las noches las vende a 20 pesos cada una o 3 por 50. Si le compra una, llegue a su casa y póngala en un jarrón con agua. El perfume que sueltan le va a traer suerte, yo sé lo que le digo. No, no... nadie sabe cómo llegó a Juárez. Algunos dicen que se cansó de escuchar a su hermana allá en el sur, llorando todos los días por sus hijos perdidos (fragmento de "Cruce de Avenida Las Torres y Boulevard Zaragoza:

Con el semáforo en rojo", de Eugenio A. Puente).

Tendrán pies de cobre para que no les revienten. Lo apacible de la ciudad rápidamente me absorbe en un mar de costumbres desconocidas que se abalanzan sobre mi vida sin oportunidad de clemencia alguna, no logro descifrar y me empiezo a sobrecargar, tantos tonos tan diferentes, tamaños, fisionomías que no parecen pertenecientes... (fragmento de "Una tarde con Juárez", de Camilo Huerta).

Figura 5. Pieza de “El hombre y el corazón”



Fuente: Carlos del Rosal.

Recoge la mochila del piso, voltea a ver al corazón y le dice "Vuelvo pronto". Sube exhausto por el estrecho corredor hasta ver la luz del día. Al parecer la ciudad al fin ha despertado. Al parecer la ciudad al fin está sanando sus heridas (fragmento de "El hombre y el corazón" de Carlos del Rosal).

Ciudad en movimiento, ciudad del tiempo y los atardeceres. En el desierto el clima es un factor muy importante para la vida, este sol le pega duro a la casa mayor, la ciudad, por lo que al caer cada tarde o salir cada mañana, es un acto notable, que resalta el paso del tiempo, que deja ver lo nuevo y lo viejo, la percepción de una ciudad nueva, vieja a la vez, niña en comparación con otras.

Los viejos solíamos sentarnos tranquilamente a contemplar la caída del sol con su baile de colores púrpuras, rosas y naranjas. No teníamos que preocuparnos de nada, las enfermedades no existían ni la angustiada espera del paliativo para calmarlas, porque cuando estas llegan ya más nunca quieren irse. Nuestros cuerpos eran ágiles y ligeros como gatos desenfadados caminando por las azoteas en las noches de romance. Era tan sencilla la vida, sintiendo pasar el tiempo con serenidad, tener cosas tan mundanas como la comida, el vestido, el dinero no eran un problema, porque como ya lo había mencionado éramos seres amados y protegidos ya que éramos viejos y sabios

(fragmento de "Sueños en un día caluroso", de Mónica Montelongo).

Por alguna razón ayer encontré en mis memorias una imagen que me llenó de serenidad y tranquilidad. En ella se visualiza a varios niños jugando al aire libre, se divertían y regocijaban como si no existieran motivos para preocuparse, como si no les importara el mañana, pues en su interior sabían que "todo estará bien" (fragmento de "Todo estará bien", de Alejandro O.).

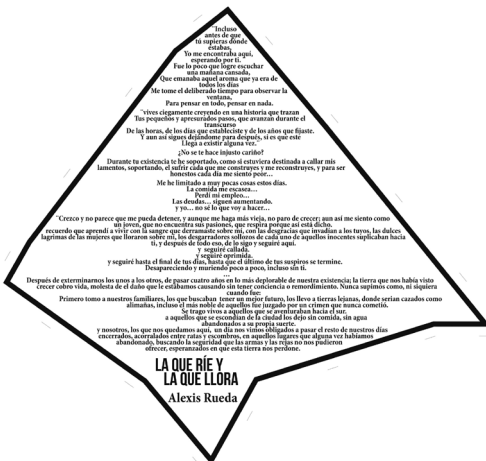
Ciudad de la violencia, ciudad rosa,
ciudad feminicida. La ciudad donde matan a
las mujeres, una imagen fuerte que muchos
quisieran borrar, pero los hechos marcan, hieren,
dejan huella, surcan la existencia.

Soy Ciudad Juárez, un pueblo sin piernas,
pero sigo viva (fragmento de "Soy", de Mónica
Blumen).

Durante tu existencia te he soportado,
como si estuviera destinada a callar mis
lamentos, soportando, el sufrir cada que
me construyes y me reconstruyes, y para

ser honestos cada día me siento peor... (...) y nosotros, los que nos quedamos aquí, un día nos vimos obligados a pasar el resto de nuestros días encerrados, acorralados entre ratas y escombros, en aquellos lugares que alguna vez habíamos abandonado, buscando la seguridad que las armas y las rejas no nos pudieron ofrecer, esperanzados en que esta tierra nos perdone (fragmento de "La que ríe y la que llora", de Alexis Rueda).

Figura 6. Pieza de "La que ríe y la que llora"



Fuente: Alexis Rueda.

Pero ya qué importa, dejaste que me ultrajaran, casi muero en el intento, los que quedan aquí, no saben amarme como tú, ni siquiera saben qué es lo que me duele, como tú lo sabías. No me cuidan como lo hacías tú (fragmento de "La ciudad como némesis", de Janeth López).

¿Cuándo comenzaron con toda esa violencia sin sentido (que yo ni pedí y en la que ni tengo nada que ver), qué fue lo primero que hicieron? ¡¡¡Pues nada que los muy ingratos me dividieron!!! ¡Me partieron! Me dejaron fraccionada levantando bardas y rejas por todos lados y escondiéndose tras ellas (fragmento de "Ciudad Juárez, desde su misma perspectiva", de Eugenio A. Puente).

Ciudad futura, ciudad mejor, ciudad añorada. Existe la otra ciudad, la no Juárez, la que se busca ser, por la que se lucha, trabaja y sueña. Una perspectiva de añorar lo que se tuvo en algunas épocas doradas de la ciudad, o lo que nunca se ha tenido, donde no solo el ideal sino la realidad de progreso, desarrollo y oportunidad se dan.

Finalmente, Juárez vuelve a estar limpia, sana y sobre todo salva de todos aquellos que la habitaban y le hacían tanto daño. Le tomó mucho tiempo tomar esa decisión, pero al final, tuvo que tragárselos a todos por su propio bien, por su salud, pero sobre todo por limpiar su imagen, la imagen de una ciudad segura, de una ciudad limpia (fragmento de "El hambre de la ciudad", de Oktavio Palomino).

Figura 7. Pieza de “El hambre de la ciudad”



Fuente: Octavio Palomino.

Hubo un tiempo en que existieron unos seres, eran una promesa, su destino había sido trazado desde su construcción. Serían encargados de dar alegría a la vida de sus poseedores, serían hacedores de recuerdos, objetos de nostalgias, de amores, de amistades y testigos leales del paso del tiempo. Siempre estarían allí firmes y valientes ante la adversidad (fragmento

de "Casas de ojos tristes", de Mónica Montelongo).

El portal que es capaz de llevar al Juárez de arriba, porque al parecer estamos en Juárez de abajo, el de las cosas perdidas y olvidadas. Pero no, somos esta ciudad entretejida en jirones de carne destazada, dinero, tierra y líneas de ensamble. También en ella se transportan los flujos migratorios de todas las personas que sobran en otros lados, estas personas que sobraron, para aquellas para las que no tuvieron techo, ni trabajo (fragmento de "La vida secreta de los lugares: El umbral del milenio", de Mara Muñoz).

Figura 8. Libro rompecabezas *Llévese una pieza de Ciudad Juárez*. Exhibición de resultados *Los no lugares. Una frontera llamada Juárez*. Centro Cultural Paso del Norte



Fuente: Eugenio A. Puente.

Figura 9. Personas llevándose una pieza de Ciudad Juárez. Exposición de cierre del proyecto "Recorriendo los no lugares de Juárez". Plataforma Cultural Las Misiones



Fuente: Eugenio A. Puente.

A través de las historias compartidas se construyen las diferentes imágenes de la ciudad, acentuando su naturaleza fronteriza. El libro colectivo desde un principio mostró una naturaleza transitoria, hasta efímera quizá, donde las historias se pasan de mano a mano,

y se arrugan entre papeles y hojas de antaño. Ciudad Juárez, Chihuahua, al ser una frontera en constante movimiento, la manera en que se vive la ciudad ha cambiado a través de los tiempos. Después de una de las épocas más violentas de la ciudad, los habitantes urbanos juarenses perciben una ciudad posviolencia, posguerra, la cual necesita un cambio y acciones por parte de los ciudadanos desde la propia gente para mejorar las condiciones actuales. Dentro del argumento en el análisis, una de las representaciones principales más evidentes percibida por la ciudadanía fue la ciudad violenta, la imagen urbana violenta y la violencia como un ente de realidad que ya pasó y que se está superando.

Contestar la pregunta: ¿las ciudades pueden soñar?, es algo constante, afirmativo, cambiante, así como sus imágenes. Sí, efectivamente las ciudades pueden soñar, sueñan con lo que pasa en cada época; habla de un tiempo y de varios lugares a la vez, en plural, siempre en colectivo. También la ciudad puede escribir, dibujar, trazar, construir... y pintar la realidad de sus habitantes, se lee como un texto de varias e infinitas voces, aquí solo se manifiestan algunas...

Referencias bibliográficas

- Ávila, M., & Scheuren, B. (2004). Ciudad, imagen y percepción. *Revista Geográfica Venezolana*, 46(1), 11-33.
- Castells, M. (1998). *La era de la información, el poder de la identidad*. Siglo XXI Editores.
- De Solá-Morales, I. (2002). *Territorios*. Gustavo Gili.
- Escobar, J. (2000). *Lo imaginario entre las ciencias sociales y la historia*. Cielos de Arena.
- Frías, L. G. (2016). No-lugar y arquitectura: Reflexiones sobre el concepto de No-lugar para la arquitectura contemporánea. *Arquitectura Revista*, 11(2), 104-115.
- García-Germán, J. (2002). Los diez paisajes de Robert Smithson: Comentarios sobre algunos textos. *Revista Circo*, 98.
- Hall, S., & Du Gay, P. (2011). *Cuestiones de identidad cultural*. Amorrortu.
- Vázquez, F. (2001). *La memoria como acción social. Relaciones, significados e imaginario*. Paidós.

