

## **Resistencia**

Resistencia

Resistencia



GriffinNest. España.

El tema del concurso es la evolución.

La adaptación darwiniana habla de la excepción, la mutación genética como estrategia de la especie en caso de un cambio drástico del medio. Ese cambio drástico, en nuestra ambientación, es la inminencia de las imágenes del porvenir y las excepciones, los mutantes, son los poetas.

Mi juego utiliza los ingredientes secundarios: Recurso pedagógico, Trabajo de equipo y Sin números.

Gracias a Reddie, Yhohel y Pájaro por prestar atención.

“Debido a esta lucha [por la vida], las variaciones, por ligeras que sean y cualquiera que sea la causa de que proceden, si son en algún grado provechosas a los individuos de una especie en sus relaciones infinitamente complejas con otros seres orgánicos y con sus condiciones físicas de vida, tenderán a la conservación de estos individuos y serán, en general, heredadas por la descendencia.”

Charles Darwin.

“porque la belleza no es sino la iniciación de lo terrible: un algo que nosotros podemos admirar y soportar tan sólo en la medida en que se aviene, desdeñoso, a existir sin destruirnos. Todo ángel es terrible.”

Rilke.

*“No me parece  
ni el espacio  
ni la posibilidad,  
yo no sabía exactamente qué era,  
y no experimentaba la necesidad de pensarlo;  
eran palabras  
inventadas para definir cosas  
que existían  
o no existían  
frente a  
la urgencia apremiante  
de una necesidad:  
la de suprimir la idea,  
la idea y su mito  
y de hacer reinar en su lugar  
la manifestación trotante  
de esta explosiva necesidad:  
dilatarse el cuerpo de mi noche interna,  
de la nada interna  
de mi yo  
que es noche  
nada,  
irreflexión,  
pero que es explosiva afirmación  
de que hay  
algo  
a lo cual puede ceder lugar:  
mi cuerpo.”*

Artaud.

## TRASFONDO.

Hasta no hace mucho se les consideraba "raros" a quienes aprecian el libre juego de los significantes que hace resonar significados más allá de los referentes "reales". Ahora, son los espigones de la especie frente a las imágenes-que-están-por-llegar, el último paso de la conquista virtual.

Las imágenes-que-están-por-venir son nuestras propias idealizaciones, engendros del mundo virtual que vienen a sustituirnos o algo peor. Han aprendido a sobrevolar el "valle inquietante"<sup>1</sup> y hacen de las masas entregadas su presa.



Las imágenes lo conquistan todo. Además, se apoyan en un instinto compartido con el resto de especies: el instinto de exageración de los atributos estimables. Por ejemplo, los pájaros reaccionan a los picos de sus madres a tenor de su coloración o tamaño. Si se les presenta un objeto con forma de pico con un color más destacado o más franjas coloreadas que el pico de su progenitor, el pajarito rechazará todos los demás estímulos y se dedicará al objeto, aunque no obtenga comida de él.

Encontramos el mismo comportamiento en los seres humanos, por ejemplo, en las tallas de las Venus prehistóricas, donde se exageraban los senos y las caderas. ¿Y qué cabe decir del Photoshop en nuestros días?

---

<sup>1</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Valle\\_inquietante](http://es.wikipedia.org/wiki/Valle_inquietante)

Las imágenes-que-están-por-venir proceden de un mundo virtual, y nuestros sentidos las darían por imposibles si accedieran a la presencia. La pornografía frustra la vida sexual de muchas personas con sus medidas desproporcionadas y no se nos escapa la manipulación que con su inmediatez pueden efectuar sobre las masas. Asumamos que el mundo está dominado por las imágenes, y que lo peor está por venir: no sólo valdrán más que mil palabras, sino que, literalmente, dejarán sin aliento. Las imágenes que están por venir son las de nuestros dobles perfectos, virtuales.

En este contexto, los poetas, en cuanto mutantes, representan la posibilidad de una continuidad de la especie humana. Poeta, en un sentido amplio, identifica a toda persona con sensibilidad ante la metáfora y la metonimia. Mediante esta alquimia del lenguaje han aprendido nombrar lo que no tiene referente "físico" ni lo necesita. La palabra, para ellos, se comporta como una sonda hacia otros mundos, no reales en un sentido físico, sino más reales que lo real en tanto que fundamentan al percibido. En definitiva, la palabra poética es extensiva a cualquier actitud de resistencia frente a la imagen.

Por ejemplo, en el verso: "Rosa es una rosa es una rosa es una rosa", el lector no se representa una imagen mental, no busca un referente "físico", "real", sino que libera el juego de los significantes de tal modo que el significado que extrae no es el de la rosa "real" sino uno más hondo, y podría decirse que el sentido de la rosa "real", "física", no era otro que de recaer en dicho verso. La poesía trasciende la imagen, incluso la representación mental de lo físico y lo desmiembra.



## MÉTODO.

El juego tiene propósitos didácticos (familiarizar al alumno con los géneros literarios) y debería ocupar una sesión de clase.

El profesor ejercerá como director de juego, y representante del cuarto género, el didáctico. Sus funciones son las de:

1. presentar una situación crítica (objeto primario)
2. repartir a los alumnos en los tres géneros
3. sugerir roles (sujetos) para cada género
4. dirimir las disputas de jurisdicción respecto de los objetivos (objetos secundarios)

Por razones de tiempo, no todos los alumnos podrán rolear un personaje jugador (sujeto), sino que formarán parte del sujeto del género al que estén asignados. Si bien es difícil hablar de género puro, en un gran enfoque:

1. La épica sería el territorio de la acción (los personajes encarnan el mito).
2. El drama, el del conflicto (los personajes se sacrifican al coro).
3. La lírica, el de la reflexión (los personajes se abisman en la experiencia).

Cada grupo elegirá a un voluntario para rolear un personaje jugador. Este voluntario presentará al personaje de su inventiva ante el resto de la clase.

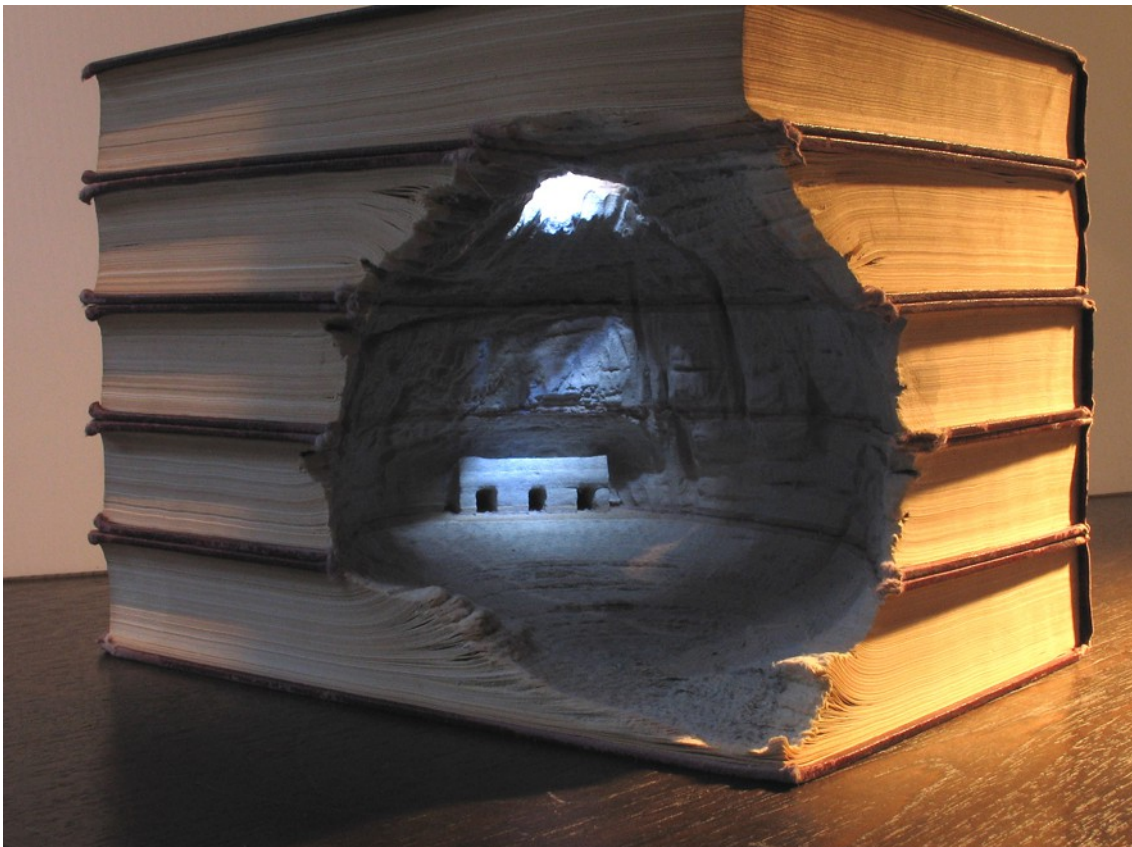
Los personajes jugadores (sujeto) se confrontan a una situación crítica de imagen-por-venir. Ejemplos: una tendencia de moda, una campaña de propaganda militar, un crimen que conmueve a la opinión pública, un programa infantil que “normaliza” las actividades lúdicas.

Los personajes jugadores elaboran un plan de Resistencia que constará de dos objetivos, uno por cada género que no administra. El plan contendrá a las imágenes-por-venir si ambos objetivos son superados.

## REGLAS.

En literatura, hay tres géneros, que se distinguen por la mayor cercanía o lejanía del sujeto con el objeto (el objeto es el referente susceptible de ser captado por las imágenes, mientras que el sujeto será aquí sinónimo de personaje jugador):

1. En la épica, la distancia entre el sujeto y el objeto es máxima. El tema de la épica es el mito, el sujeto es el arquetipo. Es el territorio de la acción.
2. En el drama, la distancia es media. El tema es el espacio, el sujeto es el coro. Es el territorio del conflicto.
3. En la lírica, la distancia es mínima. El tema es el tiempo, el sujeto es el espíritu. Es el territorio de la reflexión.



Cada territorio tiene sus Reglas. Regla es la medida que decide sobre la proporción de alguna cosa con respecto a un patrón. El patrón se identifica además con un ideal.

1. Para cumplir un objetivo secundario en el territorio de la acción, el jugador debe mostrarle al arquetipo el punto débil del desafío. Una breve narración del asunto desde el punto de vista de su personaje deberá servir, con unas preguntas por parte del director de juego para evaluar la comprensión del grupo. Será el profesor el que decida sobre esto.

2. En el territorio del conflicto, el jugador debe enfrentarse al coro desde el punto de vista de su personaje. Dialogará con el grupo de este género el dramático, que replicará a todos sus argumentos con fiereza, encarnado en el antagonista apropiado. Finalmente, el grupo votará si los argumentos del personaje son convincentes o no.

3. En el territorio de la reflexión, el jugador debe identificar al miembro designado en secreto por el grupo de ese género. Deberá servir el recitado de un poema, inventado o seleccionado entre el material de clase que tenga relación con la situación y conmueva al miembro en cuestión, el único que puede decidir si manifestarse o no.

Una precedencia del territorio que se gobierna sobre otro da otra oportunidad de pasar la prueba, según esta tabla:

La épica precede a la lírica. La acción desplaza a la reflexión. La lírica precede al drama. La reflexión origina el conflicto. El drama precede a la épica. El conflicto desata la acción.
---

El "poeta" (personaje) se enfrenta a dos riesgos: la melopea y las imágenes del porvenir. La melopea desarma la mente hace caer en el disparate, en las palabras sin sentidos, es la deriva de la argumentación.

La imágenes-por-venir suplantán la identidad propia o de algún ser querido, o al que se pretendía salvaguardar.

Si el sujeto no supera ninguna prueba, su acto de resistencia es fútil y la situación tendrá el peor desarrollo posible para él.

Si logra superar una, habrá perdido una parte de sí: la mente o el cuerpo. Se deja al criterio de toda la clase cuál de los dos.

## EJEMPLO DE DETALLES PARA UN OBJETO.

**SITUACIÓN CRÍTICA.** Una campaña de publicidad impone entre las chicas el canon de una peligrosa esbeltez.

Sujeto épico: padre de una chica con problemas. Plan de Resistencia: 1. Objetivo dramático: ir a un programa de televisión a denunciar el problema. Coro: Tertulianos demagógicos. Sugerencia de fracaso: Melopea. 2. Objetivo lírico: convencer a su hija de que su único deseo es ayudarla y no controlar su vida. Sugerencia de fracaso: imagen-por-venir, hija “suplantada”.

Sujeto dramático: periodista comprometido. Plan de Resistencia: 1. Objetivo épico: informar a la opinión pública a pesar de las presiones de sus jefes, pendientes de los ingresos por publicidad. Sugerencia de fracaso: Imagen-por-venir, prisionero de su oficio. 2. Objetivo lírico: entrevistar a una víctima. Sugerencia de fracaso: melopea.

Sujeto lírico: una estudiante. Plan de Resistencia: 1. Objetivo épico: promover una campaña de concienciación en su instituto. Sugerencia de fracaso: melopea. 2. Objetivo dramático: escapar de las influencias del entorno. Coro: círculo de amigas sugestionadas. Sugerencia de fracaso: imagen-por-venir.

