

Análisis de la cultura de masas desde la perspectiva de la metaficción en *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito* de Julio Calvo Drago y *Los amos de la noche* de Estuardo Prado

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE GUATEMALA

Facultad de Ciencias y Humanidades



Análisis de la cultura de masas desde la perspectiva de la metaficción en *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito* de Julio Calvo Drago y *Los amos de la noche* de Estuardo Prado

Trabajo de graduación en la modalidad de ensayo presentado por Thelma Cristina Sandoval Osorio para optar el grado académico de Licenciada en Comunicación y Letras


Guatemala,

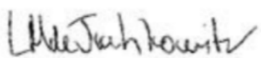
2020

Vo. Bo. :

(f) 
MA. Lorena Flores

Tribunal Examinador:

(f) 
MA. Lorena Flores

(f) 
MA. Luna Mishaan

(f) 
MA. César Yumán

Fecha de aprobación: Guatemala, 25 de noviembre de 2020

PREFACIO

El presente trabajo exhibe varios hallazgos identificados durante la lectura de *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito* de Julio Calvo Drago, *Los amos de la noche* de Estuardo Prado y artículos relacionados con estas dos obras y los temas que se explorarán en el trabajo.

Este ensayo aborda algunas características de la literatura posmoderna en Guatemala, entre las décadas de 1990 y 2000, y temas generales de metaficción y cultura de masas. Se analiza la segunda edición de ambos libros. Son las únicas que se tienen acceso, aunque no poseen demasiados cambios de las primeras ediciones impresas. El ensayo también expone casos concretos de metaficción que son identificados como *metareferencias* (término de Wolf). Se indicarán, en algunos casos, a qué categorías pertenecen.

Durante la elaboración del presente ensayo, se recibió la ayuda de varias personas, a quienes deseo agradecer. Mil gracias a Ronald Flores Rios y Lorena Flores Moscoso en la asesoría del trabajo, y a Estuardo Prado por permitir el uso de imágenes pertenecientes a *Los amos de la noche*. También agradezco a mis amigos y familiares como mi amiga Heidy Hernández, mi directora Luna Mishaan, mis hermanas Rocío y Mónica Sandoval y mis padres Rossana y Héctor Sandoval. De no ser por sus comentarios y ánimos de aliento, no hubiera obtenido la motivación de tratar los temas de este trabajo que me han cautivado desde el día que los descubrí.

CONTENIDO

PREFACIO	V
LISTA DE FIGURAS	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT	VIII
I. INTRODUCCIÓN	1
II. CULTURA DE MASAS: MEDIOS Y PRODUCTOS MASIVOS, ALCANCE A NIVEL GLOBAL E INTERPRETACIÓN INDIVIDUAL	6
A. ¿Qué abarca la cultura de masas?	6
B. ¿Cómo es utilizada la cultura de masas por la audiencia?	9
III. CONTEXTO HISTÓRICO, CULTURAL Y ARTÍSTICO: GUATEMALA DURANTE LAS DÉCADAS DE 1980, 1990 Y 2000	14
A. Década de 1980: El terreno que definió la siguiente década y el inicio de la cultura de masas en la Ciudad de Guatemala	14
B. Década de 1990: Fin del conflicto, reactivación literaria y editorial y “escritura subversiva”	18
C. Inicios de 2000: En el Nuevo Milenio	23
IV. METAFICCIÓN: MECÁNICA INNOVADORA y CRÍTICA SOBRE LA OBRA Y EL PRESENTE CONTEMPORÁNEO	26
A. Definición y temas de discusión como innovación	26
B. Metareferencia y clasificación	30
V. ANÁLISIS DE MEGADROIDE MORFO-99 CONTRA EL SAMURAY MALDITO	34
A. Autor y obra	34
B. Resumen	37
C. Inclusión del anime en el discurso de la cultura popular en <i>Megadroide</i>	41
D. Análisis	44
VI. ANÁLISIS DE LOS AMOS DE LA NOCHE	62
A. Autor y obra	62
B. Resumen	64
C. Análisis	69
VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	88
VIII. BIBLIOGRAFÍA	94

LISTA DE FIGURAS

Figura	Página
Figura 1. Portada de <i>Megadroide</i> (p. 1).	36
Figura 2. Segunda portada de <i>Megadroide</i> (p. 5).	37
Figura 3. Cuadro # 8 de <i>Megaconceptos</i> (p. 82).	47
Figura 4. Cuadro #6 de <i>Megaconceptos</i> (p. 80)	54
Figura 5. Cuadro #15 de <i>Megaconceptos</i> (p. 89)	55
Figura 6. Una de las primeras páginas del libro (p. 3)	57
Figura 7. Cuadro #2 de <i>Megaconceptos</i> (p. 76)	58
Figura 8. Primera página de la narración (p. 17)	59
Figura 9. Página entre secciones de <i>Narración</i> y <i>Extroducción</i> (p. 52)	59
Figura 10. Portada de <i>Los amos de la noche</i> (2ª ed., 2011).	63
Figura 11. Fragmento de Escena I (p. 9)	71
Figura 12. Fragmento de Tráiler de ApocaLipton (p. 138)	72
Figura 13. Fragmento de Escena III (p. 65)	79
Figura 14. Anuncio de “Imagen-arte” (pp. 16-17)	83
Figura 15. Créditos y póster de la obra (p. 100)	84
Figura 16. Página preliminar de Escena III (p. 51)	85
Figura 17. Primera página de <i>Cuento mitológico de originación</i> (p. 127)	86

RESUMEN

Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito (1998) de Julio Calvo Drago y *Los amos de la noche* (2001) de Estuardo Prado son obras experimentales que se escribieron en las décadas de 1990 y 2000. Ambas utilizan referencias e instancias relacionadas a la cultura de masas, que se analizaron desde la teoría de la metaficción de Patricia Waugh y Werner Wolf. Estas son *metareferencias* (casos concretos con altos niveles de autoconciencia como artificiales) que funcionan como críticas sobre la influencia de dicha cultura y sus contenidos y medios, emancipaciones artísticas y nuevas mecánicas narrativas e interactivas. Estas son comunicadas sutil o explícitamente al lector y se presentan en el lenguaje, las líneas narrativas, los elementos paratextuales, las referencias intertextuales, etc. Algunos de estos elementos pudieron haber sido influenciados por movimientos artísticos, como la *Nueva Novela guatemalteca*; sin embargo, aún congenian con los fines artísticos y las mecánicas presentadas por la Posmodernidad y la metaficción. A pesar de algunas similitudes, las obras utilizan las metareferencias de forma distinta entre sí (de acuerdo a su estilo, narración y discurso); por el cual evidencia como ambos libros son proyectos propios de sus autores. De este ensayo pueden emerger estudios más amplios o específicos que podrían auxiliarse de una mayor cantidad de fuentes como estudios académicos y entrevistas amplias y detalladas a expertos y a los autores de los libros.

ABSTRACT

Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito (1998) by Julio Calvo Drago y *Los amos de la noche* (2001) by Estuardo Prado are experimental works that were written in the 1990s and 2000s. Both use references and instances related to mass culture, which they were analyzed from the metafiction theory of Patricia Waugh and Werner Wolf. These are *metareferences* (concrete cases with high levels of self-awareness as artificial) that function as criticisms about the influence of said culture and its contents and media, artistic emancipations and new narrative and interactive mechanics. This are communicated subtly or explicitly to the reader and are present in the language, the narrative lines, the paratextual elements, the intertextual references, etc. Some of these elements could have been influenced by artistic movements, such as the *Nueva Novela guatemalteca*; however, still congenial to the artistic aims and the mechanics presented by Postmodernity and Metafiction. Despite some similarities, the works use metareferences differently from each other (according to their style, narration and discourse); for which it shows how both books are their authors' own projects. Larger or more specific studies may emerge from this essay that could be assisted by a greater number of sources such as academic studies and extensive and detailed interviews with experts and the authors of the books.

I. INTRODUCCIÓN

¿Qué figuras o piezas forman las conductas, los sueños, los códigos morales y las costumbres de las personas? Hay varias respuestas posibles y válidas: los padres, los maestros, las tradiciones familiares, los deportistas, las universidades, los políticos, las historias de automotivación, los protagonistas ideales, etc. Desde el siglo XX, los medios masivos de comunicación se han convertido en vías de intercambio cultural. Globalizan iconos, personalidades, personajes e historias fantásticas y realistas y muchas otras cosas más de distintos orígenes geográficos y culturales del mundo. Los medios han pasado por increíbles avances tecnológicos que se han vuelto más eficientes, veloces y, sobre todo, influyentes. Estos medios acarrear dichas historias y figuras como partes de productos masivos de compañías e industrias; pero han motivado, inspirado, formado y reformado a muchas personas que han tomado más de algo de ellas para sus vidas. A partir de este contenido masivo, sus consumidores y medios han formado la *cultura de masas* que posee uso personalizado para cada individuo.

La cultura de masas, al igual que sus medios y contenidos, son temas amplios que ocupan no solo en trabajos académicos sino también en obras literarias. Bajo este marco, se analizó *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito* de Julio Calvo Drago y *Los amos de la noche* de Estuardo Prado. Ambos textos literarios guatemaltecos de la década de 1990 y 2000 tienen un carácter *experimental*¹. Hacen referencias de culturas de masas, desde frases populares de *Superman* hasta personajes vivientes como Bruce Lee. También integran elementos relacionados a la cultura popular como anuncios publicitarios. Estos tipos de referencias no son usuales en la literatura, sorprenden a cualquier lector nuevo de

¹ Este término se definirá en la sección *Definición y temas de discusión como innovación* del Capítulo IV.

las obras, pero aun así abarcan un espacio en los textos que los leyentes conocen y, quizás, les sean muy cercanas a ellos. Debido a esto, se genera esta pregunta: ¿Qué función abarcan estas referencias de cultura de masas, y otras instancias relacionadas a esta, en las obras experimentales de Calvo y Prado con los lectores? A través de la perspectiva de la metaficción (técnica innovadora de narración para muchas obras posmodernistas), se ha encontrado que las referencias e instancias de cultura de masas (como el lenguaje, las líneas narrativas, el formato, las mecánicas narrativas) poseen altos niveles de autoconciencia (como partes de un artefacto). Son utilizadas de distinta manera en cada obra, pero ambas establecen directa o indirectamente al lector: crítica hacia la sociedad guatemalteca; comentario sobre el impacto de la cultura de masas como en el habla; espacio de reflexión sobre la conexión entre la realidad y la ficción de productos masivos; retrato extremo de la hiperrealidad contemporánea entre los medios, contenidos masivos y sus usuarios; propuestas artísticas y estéticas de las obras; y juego de roles que poseen dinámicas interactivas. Además, las referencias e instancias permiten que las obras cumplan con la emancipación estética y artística que trataba de conseguir los artistas (como los pertenecientes a la *Generación del Desencanto*) y textos guatemaltecos de índole posmoderno de los años cercanos al nuevo milenio.

Este ensayo tiene la finalidad de mostrar cómo las referencias y otras instancias relacionadas a la cultura de masas poseen funciones relacionadas al lector, en el que la familiaridad y conocimiento que tiene con dichos elementos juega en función a los comentarios, narraciones y estilos de las obras. A partir de la metaficción se explica y profundiza en ello, y proporciona otras observaciones valiosas sobre las obras como el formato y su carácter crítico (que es necesario en varias obras de sátira y parodia, como las del análisis). También se tiene el fin de mostrar que *Megadroide* y *Los amos de la noche*, a pesar de compartir algunas semejanzas, ofrecen diferentes acercamientos sobre la cultura de masas desde su lenguaje, narrativa, discurso y juego.

Debido a la premisa de la metaficción (como componente analítico del trabajo) y los objetivos del ensayo, es importante aclarar algunos acercamientos teóricos que se

tomaron sobre los libros y el análisis. En primer lugar, este trabajo considera las obras analizadas cómo ejemplares posmodernos o de índole posmoderno que practican, al menos potencialmente, metaficción. En segundo lugar, los análisis de metaficción tienen un componente subjetivo; pues, en teoría, el juicio de casos de metaficción depende de la perspectiva y los conocimientos del analista. Por tanto, desde una visión hermenéutica, la obra (como artefacto) “habla” por sí misma y el lector desvela una verdad objetiva a partir de la lectura y el análisis que ofrezcan argumentos y observaciones enriquecedoras. En palabras de Gallo Armosino en su libro *Manual de hermenéutica* (2005):

Un texto siempre encierra alguna Verdad. Alguien podría pensar que la interpretación sea subjetiva. Nada de eso. Posee la objetividad de la experiencia, es tan objetiva como cualquier clase de experiencias. (p. 11)

Estos puntos teóricos también son acompañados y sustentados por estudios académicos. El marco teórico y referencial que sustenta este análisis se basa en la teoría de la cultura de masas de Conrad Phillip Kottak y John Fiske; de la metaficción de Werner Wolf y Patricia Waugh; y del contexto histórico, artístico y cultura de Guatemala de varios libros y artículos como las publicaciones de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO).

Además, el ensayo añade la documentación de Tanía Lucía Cobos sobre el anime en Latino América. Este género de animación suele ser olvidada o poco distinguible, por lo cual puede volver difícil la comprensión del análisis de *Megadroide* al tener cierta importancia en el texto. Por ello, vale mencionar que el trabajo puede servir como una pequeña guía para aprender un poco sobre el anime en Guatemala, y Latino América en general, y el cómo leer algunas referencias de animación japonesa en las obras.

El análisis permitió identificar hallazgos que abarcan elementos generales de la metaficción en las obras (como el vocabulario, los temas y los elementos paratextuales que

comunican la relación entre ficción y realidad). Los textos literarios fueron examinados individualmente y cada análisis presenta hallazgos en tres temas esenciales: *Metalinguaje* (que discute los lenguajes inusuales), *Hiperrealidad* (que trata sobre la conexión entre la realidad cotidiana y la ficticia en el libro, y cómo se relaciona con la realidad del lector) y *Juegos de roles* (que abarca las dinámicas interactivas y los roles entre la obra y el lector). Se hicieron explicaciones del formato y la estética de los libros a partir de las propuestas de los movimientos artísticos de la década de 1990, particularmente de la *Generación del Desencanto* (que se obtuvo información en el marco referencial de contexto); de las intervenciones de los autores dentro de los libros; y, por supuesto, de la teoría de la metaficción y la cultura de masas.

En cuanto a la sección de conclusiones y recomendaciones, se recapitulan los hallazgos descritos en la sección de análisis. Incluye una breve comparación entre las dos obras para resaltar las diferencias que poseen. Por último, se presentaron otros posibles estudios relacionados al tema del presente ensayo.

El trabajo cubre los intereses del analista, pero vale señalar que posee cierto valor y relevancia para el estudio académico de *Megadroide* y *Los amos de la noche*. Estos textos literarios han sido analizados descriptiva y analíticamente, pero sus estudios han sido escasos y, en algunos ejemplares, publicados en otros idiomas. Tal es el caso de *Megadroide*, la cual solo se ha encontrado algunas reseñas y una tesis de Doctorado de Nadine Haas titulado *Das Ende der Fiktion: Literatur und urbane Gewalt in Guatemala* (2013). Dicho trabajo está escrito en alemán y se enfoca en las representaciones de violencia en *Megadroide* y en otros libros guatemaltecos.

En relación con el poco estudio que se ha hecho sobre las obras, Gabriel Arana Fuentes argumentó en su crítica de *Megadroide* (2ª ed.), para la Revista Luna Park, que las reseñas hechas sobre el libro (que integran el texto) desconocen o ignoran algunas referencias de productos masivos: “Su juicio sobre el libro está bien, me gustó leer su punto

de vista, más al hablar de animación japonesa o videojuegos no tienen idea de lo que hablan” (párr. 8). Por ello, este análisis también tiene la oportunidad de señalar otros elementos significativos e ignorados de la cultura de masas que aparecen en la obra y en *Los amos de la noche* (como los videojuegos Mortal Kombat, los carros *Mercedez*, la serie de anime *Mazinger Z*, etc.). Para comprender dicho marco de significantes populares, el ensayo proseguirá con el segundo capítulo que abarca la definición y explicación de la cultura de masas y sus medios, contenidos significativos y receptores.

II. CULTURA DE MASAS: MEDIOS Y PRODUCTOS MASIVOS, ALCANCE A NIVEL GLOBAL E INTERPRETACIÓN INDIVIDUAL

A. ¿Qué abarca la cultura de masas?

De acuerdo a Conrad Phillip Kottak en su libro *Antropología Cultural* (2011), *cultura* es un conjunto de costumbres, imágenes y enseñanzas (como el lenguaje, la gastronomía, el arte, la ropa, el conocimiento empírico) que una sociedad o grupo distribuye de generación en generación. Es practicada por comunidades pequeñas en un punto geográfico específico, como también por grandes comunidades que pueden cubrir uno o más países. A pesar de que el término general de cultura engloba algunas características de *cultura popular* o *cultura de masas*², este concepto tiene otras cualidades que explicaré a continuación.

Kottak (2011) indica que la cultura de masas es muy difundida por los medios masivos de comunicación como la televisión, la radio, el periódico, la revista, etc. Estos han sido impulsados por cambios recientes en la sociedad como la organización del trabajo y los avances tecnológicos. Por ejemplo, las horas libres de trabajadores en las ciudades son limitadas por razones económicas y de transporte, por el que optan usar dicho tiempo para ver un programa televisivo en sus sitios de trabajo o en la comodidad de sus hogares.

²En este ensayo se optó por usar el término *cultura de masas* con mayor frecuencia, ya que *cultura popular* se puede confundir como aquella cultura únicamente tradicional o folclórica de una región o país.

Así mismo, las personas crean una demanda comercial de este medio de comunicación y su contenido. Por ende, las series de la pantalla pequeña, historietas, canciones, películas, personas y personajes famosos del cine y otros más conforman el conocimiento popular y contenido significativo de la cultura de masas.

Como se mencionó antes, la cultura de masas es principalmente difundida por los medios masivos; pero Kottak (2011) señala que incluye cualquier medio que ofrezca venta y producción en masa como restaurantes, tiendas, parques de diversiones. Además, estos se convierten en elementos de la cultura popular. Por ejemplo: un restaurante de McDonald's provee comida y otros objetos como papas fritas, juguetes promocionales y hamburguesas (elementos que se han comunicado y administrado en otros medios masivos); y, a la vez, su actividad económica y social hace a la propia franquicia y los otros componentes de su identidad, como su logo o mascota, en referentes significativos del inconsciente colectivo. Estas pueden asociarse a términos y conceptos como “hamburguesería”, “buen servicio”, “felicidad”, “diversión”, “para la familia”, etc.

Kottak (2011) establece que la cultura de masas se constituye de productos propios de las industrias culturales³ como también de ejemplares de arte clásico y conocimiento de impacto mundial. Por ejemplo, las piezas musicales de Beethoven, el científico Albert Einstein, los cuentos de los Hermanos Grimm, las estatuas de la Isla de Pascua y *La Mona Lisa* de Leonardo da Vinci han aparecido en una infinidad de caricaturas, parodias, películas, canciones, anuncios publicitarios, etc. Estos elementos significativos, y muchos ejemplares más, han alcanzado estatus popular e icónico como representaciones de lo científico y artísticamente culto y alto.

³ Término acuñado por Theodor Adorno y Max Horkheimer en el ensayo *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas* (1944-1947). Refiere a las áreas de producción encargadas de difundir bienes culturales y producciones para fines lucrativos. Por ejemplo: las disqueras, producciones cinematográficas, editores de libros y revistas, publicidad, etc.

Kottak (2011) explica la combinación entre lo clásico y contemporáneo en la cultura de masas como una receta de cocina: todos los “ingredientes” (productos de distintas épocas y lugares) se integran en la “cocina moderna” (la cultura popular) como resultado de la comunicación inmediata y cercana entre varios “participantes” (las personas como individuos propios o las sociedades como colectivos) (p. 360). Esta explicación indica que todas las producciones de distintas épocas están dentro del corpus de cultura de masas, aunque cada generación de consumidores tengan distintos referentes populares. También valida el conocimiento de todos los grupos sociales de distintas partes del mundo. Por ejemplo: Vicente Fernández califica como ícono popular, al ser reconocido por varias generaciones de países latinoamericanos aunque las pertenecientes de países escandinavos desconozcan al cantante y sus canciones.

Además, la explicación de Kottak (2011) alude que los medios masivos ofrecen una oportunidad a las “voces” de distintas culturas a que sean reconocidas en producciones propias o extranjeras de su región o país. Esto se debe al incremento tecnológico y de la demanda comercial en variar y expandir el entretenimiento. Las industrias se benefician de la multiplicidad de producciones: cuanto mayor diversidad de productos promuevan, mayores fuentes de ganancias y oportunidades lucrativas obtienen. El incremento del mercado también surge como resultado de la dependencia económica y cultural entre los países por el capitalismo y globalización⁴ en el mundo contemporáneo (Kottak, 2011).

⁴³ “El término globalización abarca una serie de procesos, incluidos difusión y aculturación, que trabajan para promover el cambio en un mundo donde las naciones y la gente se encuentran cada vez más vinculados y son mutuamente dependientes. Los promotores de tales vínculos son fuerzas económicas y políticas, junto con modernos sistemas de transporte y comunicación. Las fuerzas de la globalización incluyen comercio internacional, viajes y turismo, migración transnacional, los medios de comunicación y varios flujos de información de alta tecnología” (Kottak, 2011, p. 46).

B. ¿Cómo es utilizada la cultura de masas por la audiencia?

Kottak (2011) indica que la cultura de masas está compuesta de información que personas suelen llamar “cultura general”. Esta aseveración ha integrado en la percepción del público y, por extensión, la mayoría de los dirigentes de las industrias culturales. Por ello, se ha percibido los productos masivos como fuentes didácticas al repartir mensajes, discursos y modelos de vida que las personas apropian. Varios consumidores, si no todos, buscan fuentes de educación que validen la moral y forma de vida que desean pero que su cultura tradicional niega o no posee. Se puede mencionar algunos ejemplos al respecto: una película romántica que asegura a su público que el noviazgo es válido con cualquier persona sin importar su etnia, clase social, color de piel o género; un videojuego de superhéroes que justifique cualquier acción para restablecer “el balance del mundo”; o un artículo de revista juvenil que valide el uso de zapatos con plataforma y pantalones de lona rotos como la prenda más atractiva del momento.

El impacto de los medios masivos y sus productos en la creación de una cultura popular con el público ha generado preocupación y crítica entre los intelectuales. De acuerdo a Mabel Marro en el libro *Seis semiólogos en busca del lector* (2008), Ronald Barthes destaca el proceso de “naturalización” que instituciones o colectivos (como *establishment*) usan para crear signos o definiciones “normales”, “universales” y “naturales”. Estos signos se basan a partir de convencionalidades culturales y aspectos sociales e históricos. Por ende, indica que son empleados por sus usuarios sin que sean conscientes de la “artificialidad” de estos. (Marro, 2008, pp. 89-91). Adorno y Horkheimer (1998), en su texto *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas* (1947), llegaron a la conclusión de que la industria cultural ha adquirido una “función civilizadora de la democracia” (p. 26) sobre los consumidores (gracias a su capacidad de establecer el *status quo*) y se ha vuelto en un punto de interés para las esferas económicas y políticas.

Con estas observaciones y otros más de varios teóricos, la cultura de masas ha sido vista y definida como una “visión de la realidad” que es artificial y es aprovechada o no por grandes y poderosas identidades. John Fiske destaca en su libro *Television culture: Popular pleasures and politics* (2001) la capacidad de los productos masivos de transmitir sus “discursos dominantes” (la cual se hablar en los siguientes párrafos), pero asegura que la relación entre los productos masivos y sus consumidores es más complejo de lo que aparenta. Para que dicho “proyecto naturalizador” (intencional o no) logre funcionar, se requiere que el público sea completamente pasivo. Él asegura que dicha exigencia es imposible porque los consumidores son “lectores activos”.

Fiske (2011) señala que la cultura popular tiene un carácter interpretativo. Las producciones, al igual que los libros, son “textos” conformados por códigos que una persona interpreta personalmente. De esta forma, el “lector” hace una “lectura creativa” en el que los códigos se alteran por el contexto y uso particular que cada leyente les da. El lector obtiene sus propias conclusiones y las ajustan para uso directo y práctico. Lo usual es que realice dicho ejercicio con textos que le sea placentero para él o ella. Un ejemplo que ofrece Fiske (2001) es que en una telenovela hay una escena de una mujer golpeando a su marido. Hay dos lectoras que lo miran, pero cada una tiene diferentes interpretaciones: una de ideología patriarcal observa la escena como una exhibición de “mala educación”, mientras que una de índole feminista lo interpreta como una demostración de lucha y validación femenina (p. 21). Esto evidencia la capacidad de los programas televisivos, y demás productos masivos, de tener polifonía (es decir, multiplicidad de significados).

Fiske (2001) apunta que en la lectura creativa el consumidor también puede proyectarse en el personaje, como un “individuo único”, y su mundo. Esto se da con el deseo de encontrar semejanzas a su realidad, buscar respuestas inmediatas o cumplir sus deseos que son incapaces de hacer en su presente. Muchos autores identifican este último uso como escapismo que invita a sus usuarios a desistir de mejorar sus vidas. A pesar de ello, Fiske (2001) argumenta que la fantasía no es escapismo. En las condiciones sociales

y psicológicas adecuadas, la fantasía se vuelve en un espacio saludable que permite al lector responder a sus propias necesidades y buscar su propia identidad.

Fiske (2001) profundiza sobre la cualidad liberadora y creativa en ciertas programaciones de carácter carnavalesco, un punto que es apreciado y despreciado en la comunidad intelectual. Aunque hay producciones realistas, hay otros que se proyectan en los extremos del exceso. Ya sea en algunos puntos fijos o en la totalidad de su producción, son considerados obscenos que ofrecen satisfacción y liberación. Un ejemplo son los combates de lucha libre en la *WWE*: sus competidores, por sus propios motivos, “pelean” limpio o sucio con puñetazos, patadas y sillas; mientras que el anunciante excita al público con sus comentarios. El autor lo identifica como *carnavalización*, similar al estilo de Ravelais en sus novelas de *Gargantúa y Pantagruel*, en la cual la diversión de ver el “espectáculo” se basa en el placer del cuerpo, del mal gusto, de lo ofensivo y de la risa. Fiske (2001) define que estos espectáculos, incluyendo otras producciones, son espacios en que la clase baja puede establecer y legitimar su presencia, ya que estos productos aprueban la “bajeza” como virtud y libertad. Es por esta liberación que también permite ejercicios de creatividad, como en la práctica diaria de “juegos” e interpretaciones subjetivas. Se puede decir que esta cualidad emancipadora está presente en algunos productos, o en todos, en diversos grados (Fiske, 2001).

A pesar de ello, Fiske (2001) señala que no hay duda de que la mayoría de producciones tiene una guía de lectura, usualmente apoyada en clichés, que conduce a una “interpretación correcta”. El público puede ser susceptible a seguirla. Por ejemplo: en una película, un héroe sale victorioso porque reconoce la importancia de proteger a los débiles. El desenlace de la historia es una indicación de la producción, y del héroe por extensión, que esta enseñanza de heroísmo es clave para alcanzar el éxito en la “vida real”. Este caso, y otros más, muestra que los discursos dominantes y “correctos” de las producciones siguen convencionalidades que confirman una visión “universal” de la realidad:

“Realism shares many of the characteristics that Barthes (1973) [in *Mythologies*] ascribes to myth, and these all stem from its being a discourse (or, as Barthes calls it, a language) that hides its discursive nature and presents itself as natural rather than cultural, that is, as an unmediated product of, or reflection of, an innocent reality” [El *realismo* comparte muchas de las características que Barthes (1973) [en *Mitologías*] atribuye al mito, y todas ellas provienen por ser un discurso (o, como lo llama Barthes, un lenguaje) que oculta su naturaleza discursiva y se presenta a sí mismo como algo natural más que cultural, es decir, como producto sin mediación o reflejo de una realidad inocente]. (Fiske, 2001, p. 40)

De esta forma, Fiske (2001) alcanza a una conclusión similar a los demás expertos y críticos de la cultura de masas. A pesar de ello, establece que los consumidores tienen un papel activo que vuelven la naturalización (ya sea consciente o inconscientemente por los productores) en un proceso que impide resultados predecibles o medibles. Primero, Fiske (2001) aclara que dicha capacidad para hacer “interpretaciones correctas” deriva de que los sujetos tengan *competencia cultural*. Dicha habilidad se adquiere si los lectores conocen y practican convencionalidades culturales y sociales. Esta definición señala casos excepcionales en que los lectores adquieran “mensajes incorrectos”, como confundir el carácter paródico de una película como real o la identidad de un antihéroe como héroe.

Ya sea que el sujeto posee las competencias o no antes mencionadas, las producciones masivas poseen un discurso “permeable” a las interpretaciones subjetivas. Una producción con propósitos lucrativos tiene mayor éxito si logra atraer la mayor cantidad de audiencias. La mayoría de productores exitosos presentan la ideología dominante de sus productos de forma indirecta, la cual permite una flexibilidad de interpretación para sus consumidores. Cada uno de los lectores realiza una “negociación” con el texto para aceptar el discurso dominante de forma permanente o momentánea, pero siempre a través de un proceso en que sus propios códigos y conocimientos se mantienen y encuentren algo positivo, valioso o placentero. En caso de que el producto carezca de la flexibilidad que el individuo desee, o que no sea del gusto del lector por varias razones (como despreciar el protagonista, la moraleja, la estética, etc.), el sujeto rechaza todo o una porción del producto (Fiske, 2001). Un ejemplo que ofrece Kottak (2011) son las

interpretaciones de los aborígenes del desierto de Australia sobre las películas de *Rambo* (1982-2019). Es posible que el colectivo hubiera interpretado a este soldado ficticio como un símbolo despreciable de la política invasora de países primermundistas, pero la mayoría llegó a la conclusión que Rambo es un héroe que representa el tercer mundo y la fuerza para pelear contra la opresión de las fuerzas “blancas” (p. 420). Otro ejemplo actual es la industria occidental de historietas, en el que su mayoría de lectores se han alejado de sus recientes producciones al desaprobar diálogos, diseños de personajes y líneas narrativas que exponen explícitamente su agenda política progresista.

La actividad de los lectores permite que se forme una cultura dinámica, negociable y cambiante con diversas prácticas. Fiske (2001) indica que la cultura de masas se ejercita en decisiones morales, juegos infantiles entre niños o adultos, conversaciones⁵, o incluso en el habla. El autor define el lenguaje como un sistema significativo de índole social que trata de darle sentido al mundo desde una perspectiva (p. 46). Si la cultura de masas ofrece un constructor de la realidad, un punto de vista, entonces el lenguaje es susceptible a tomar elementos concretos de esta. A pesar de ello, como se ha mencionado antes, el lector (individuo activo) tiene la decisión última de apropiarse dichos elementos e integrarlos en su habla. Los lectores puede aplicar la cultura popular de forma verbal, como utilizar las frases “Al infinito y más allá” de *Toy Story* (1995) o “No hay moros en la costa” (sin conocer el contexto europeo), o en gesticulaciones, como hacer el saludo sombrío de *Los Juegos del Hambre* (2012). Esta apropiación también puede deberse a la necesidad de sus usuarios de diferenciarse de los demás o integrarse a un grupo que comparte sus intereses sobre algún género o producto específico de música, cinematografía, animación, danza, etc.

La cultura de masas es un fenómeno amplio, por el que se detendrá la explicación de está en este punto. A continuación, se expondrá su influencia y la de otros fenómenos artísticos e históricos en Guatemala y su sociedad en las décadas de 1980, 1990 y 2000.

⁵ Fiske (2001) señala que las interacciones sociales y orales entre las audiencias, como conversaciones sobre farándula, es considerado otro medio que permite la propagación y popularidad de los productos masivos.

III. CONTEXTO HISTÓRICO, CULTURAL Y ARTÍSTICO: GUATEMALA DURANTE LAS DÉCADAS DE 1980, 1990 Y 2000

A. Década de 1980: El terreno que definió la siguiente década y el inicio de la cultura de masas en la Ciudad de Guatemala

Mario Roberto Morales (1947), escritor guatemalteco, indica en su artículo *Cultura y literatura en Guatemala (1955-2010)* (2013) la importancia de mencionar el impacto del Conflicto Armado (1960-1996) para comprender el ámbito literario y cultural de Guatemala. Los bandos principales del enfrentamiento eran el Gobierno de Guatemala y la Guerrilla guatemalteca. Ambas utilizaron perfiles ambiguos de sus enemigos y recurrieron a estrategias y ataques bélicos. Esto afectó a muchos civiles del país, que fueron categorizados como participantes activos de los guerrilleros o conservadores. Las principales víctimas fueron los pueblos indígenas y varios ciudadanos que fueron secuestrados y/o ejecutados por las tácticas contrainsurgentes del Gobierno o por los ataques del bando izquierdista. En las áreas urbanas no ocurrieron combates armados, a excepción de algunos atentados terroristas por guerrilleros (como el uso de explosivos que reclamaron la vida de civiles⁶). Este conflicto marcaría la historia del país al punto de que aún persisten las consecuencias de la guerra interna.

⁶ El uso de explosivos se puede identificar en el caso del *Bombazo del 5 de septiembre de 1980*. Para obtener mayores detalles del acontecimiento y demás del Conflicto Armado, se recomienda consultar *Breve historia contemporánea de Guatemala* (2012) 4ª ed. de Jorge Luján Muñoz.

Entre los distintos ámbitos artísticos que fueron afectados por el conflicto está la Literatura. Los escritores guatemaltecos mostraron descontento sobre el presente político. Con la decaída del realismo mágico, la mayoría de autores centroamericanos tuvieron mayor interés en escribir testimonios, novelas testimoniales o poesía de índole política durante las décadas de 1970 y 1980. En sus obras reclamaron los crímenes del Gobierno y la muerte de conocidos, mostraron su postura política y establecieron su opinión del conflicto. Algunos recurrieron a una nueva tentativa artística y narrativa, como la *Nueva Novela guatemalteca* que inició con *Los compañeros* (1976) de Marco Antonio Flores (1937-2013). Otros autores, como Dante Liano (1948), Adolfo Méndez Vides (1956) y Víctor Muñoz (1950), escribieron textos de estilo más tradicional y con temas existenciales y complejos que solían relacionarse con alguna anécdota (Morales, 2013, pp. 49-53).

La guerra alcanzó su punto más violento en la década de 1980. Los secuestros, ejecuciones y ataques armados se volvieron prácticas frecuentes adentro y fuera de la ciudad. Nadina Haas señala en su artículo *¿Rebeldía juvenil o revolución cultural?* (2012) que entre las víctimas de estos sucesos se encuentran intelectuales o miembros de círculos artísticos que fueron categorizados como partidarios del movimiento rebelde. Entre ellos se encuentra Luis de Lión (1939), quien fue secuestrado y ejecutado en 1984. Para eludir dichas sentencias, varios escritores (sean izquierdistas o derechistas) se auto silenciaron y evadieron dar opiniones que mostraran simpatía o apoyo hacia los guerrilleros o se alejaron por completo del tema político. Otros escritores tomaron la decisión de autoexiliarse a países que permitieran expresar su arte. Dante Liano (1948), Arturo Arias (1950), Mario Roberto Morales (1947) y Rodrigo Rey Rosa (1958) fueron algunos de ellos que vivieron en países como Estados Unidos, México o Italia y publicaron sus trabajos en editoriales mexicanas, estadounidenses, españolas. Esto implicó que las actividades literarias y editoriales nacionales fueran escasas y débiles en el país (Haas, 2012).

Mientras decae el ámbito artístico y la guerra continúa con fuerza, la Ciudad de Guatemala empieza a expandirse al igual que la popularidad de los medios masivos y sus producciones. Morales (2013) indica que, a partir de la década de 1970, la población

aumentó al igual que su inversión manufacturera y la demanda de productos internacionales. Franquicias extranjeras empezaron a adquirir prominencia, mientras que sus habitantes obtuvieron, paulatinamente, una cultura urbana: individualista y activamente consumidora para diferenciarse de otros. Todos estos productos masivos eran principalmente de México y Estados Unidos, aunque Surgieron pocas producciones nacionales que fueran igual de populares o masivas a estas. Morales (2013) describe una escena de la vida urbana en Guatemala durante los años de 1970 para retratar el impacto de la globalización y el crecimiento urbano:

En la ciudad comenzaron a surgir, junto a edificios de fábricas y oficinas administrativas, cafeterías, “drive-ins”, moteles, “car-washes”, “Kentucky Fried Chikens”, “Pop’s” y versiones locales de este tipo de empresas como Cafesa, Pollo Caporal, autoservicios, autocinemas y parqueos gigantescos, calzadas, rotondas, pasos a desnivel y proyectos de descongestionamiento vial como el llamado Anillo Periférico. Tanto la contaminación ambiental como la sobrepoblación, la intensificación de la migración del campo a la ciudad, el desempleo y el subempleo, la falta de vivienda y de espacio en general, empezaron a desarrollarse paralelamente al surgimiento de modestos rascacielos, salas de cine gemelas, cineclubes, librerías, galerías de arte, plazas y centros comerciales en los que pululaban las secretarias y los oficinistas que ya trabajaban “jornada única” y comían fuera de casa vistiendo a la última moda del dacrón y el poliéster. (p. 33)

Como se mencionó antes, los medios masivos se volvieron populares. Jorge Sierra Marroquín indica en su texto *La música en Guatemala desde la Contrarrevolución (1954-1996)* (2013) que el primer medio popular fue la radio desde los años de 1940. El televisor apareció en el país como producto masivo en 1955, pero fue la siguiente década que tendría un mayor impulso e influencia. Con el paso de los años, la televisión competiría con la radio como el medio más usado en la capital. En los primeros años, ambos medios de comunicación produjeron contenidos propios del país, algunos comisionados por el

Gobierno (como espacios dedicados a música de artistas nacionales). A pesar de ello, estas fueron poco a poco suplantadas por contenido popular extranjero.

Sierra (2013) señala que en la década de 1980 la televisión obtiene la atención del público juvenil guatemalteco, particularmente en el área de la música por canales como *Music Television (MTV)*. Este cable no solo proporcionó las canciones más populares del momento, sino que también fue la pionera en mostrar videos musicales (producciones audiovisuales de la más alta calidad) durante las veinticuatro horas del día. Los jóvenes se conectaron con estas nuevas forma de entretenimiento que contribuyeron a crear nuevos grupos sociales y fuentes simbólicas para construir sus identidades.

La producción nacional se volvió mínima debido al Conflicto Armado, aunque Sierra (2013) y otros analistas⁷ señalan que también puede deberse al desinterés del Gobierno. Sierra (2013) señala que producciones musicales, como el conjunto musical de marimba *Maderas de Mi Tierra*, fueron marginados durante la gobernación de Ríos Montt (1982-1983). Dicho conjunto había acompañado las actividades oficiales del Gobierno desde 1934, pero el Estado los rechazó para no favorecer la ideología nacionalista de los guerrilleros y no volvieron a participar desde entonces. Estas y muchas otras cancelaciones, como radios nacionales apartadas para programas de jazz, debilitaron diversas áreas artísticas guatemaltecas como el teatro, la música y el cine⁸.

Álvaro Marín Bravo y Juan Jesús Morales Martín argumentan en su estudio *Modernidad y Modernización en América Latina: Una aventura inacabada* (2010) que son

⁷ Los analistas que se mencionan son los que escribieron para el volumen histórico de FLACSO y en la *Revista Centroamericana de Estudios Culturales* (2012). Esta última se explicará en la siguiente nota de pie.

⁸ Estas áreas artísticas son tratados en detalle en el Tomo V de *Guatemala: Historia reciente (1954-1996)*. La *Revista Centroamericana de Estudios Culturales* (2012) también los desarrolla. Fue creada por el conjunto de FLACSO y tiene artículos sobre los ámbitos del cine y orquesta guatemaltecos y fenómenos contemporáneos relacionados al impacto de la cultura popular en los inicios del año 2000 como la comunidad de *Yu-Gi-Oh!* o los convites de Mamarrachos en San Raymundo.

varias y complejas las razones por el que los gobiernos centroamericanos priorizaron contenido y productos extranjeros: debilitamiento e inestabilidad de los gobiernos al carecer de organización (efecto muy propagado por los conflictos armados); preferencia popular hacia los productos occidentales como “superiores” sobre los hispánicos y nativos; percepción de la elite política como una estrategia cultural y educativa. Esta última consistiría en dejar a los medios masivos (y, así mismo, a la cultura de masas) como los educadores del país, mientras los esfuerzos y presupuestos de los Gobiernos se enfocaban en la economía⁹. Marín y Morales (2010) lo detallan como un intento de los gobiernos centroamericanos de integra los países en la globalización y “modernidad”:

El rasgo propio de la modernidad sería la reorganización de la cultura, estructura que descentraría las fuentes tradicionales de producción de la comunidad hacia “los aparatos de producción cultural” masivos [...] produciéndose un cierto tipo de modernidad (pseudo o falsa), imperfecta, pero que sin embargo, contribuye al desarrollo económico de la región. Es una especie de modernidad heterogénea que mezcla desarrollos técnico-materiales y políticos junto con un avance retardado en el plano práctico-moral de la sociedad referente a la producción de valores, símbolos y principios universales de orientación de la acción que una determinada cultura elabora. (p. 7)

B. Década de 1990: Fin del conflicto, reactivación literaria y editorial y “escritura subversiva”

A partir del gobierno de Cerezo Arévalo, se iniciaron las primeras etapas del proceso de paz. En 1996 es cuando disminuyeron los conflictos a gran escala. A finales de ese mismo año se firmaron los Acuerdos de Paz que dieron fin a la guerra interna y fundaron propuestas que ayudaran al país en su proceso de recuperación (como incentivar el aprendizaje de idiomas nativos). Antes de que se firmaran los Acuerdos, también se

⁹Es un planteamiento del proyecto modernista de Latinoamérica (desde principios y mediados del siglo XX) que valora la producción material sobre la cultura.

organizó la *Comisión para el Esclarecimiento Histórico* (CEH), la cual tuvo el objetivo de aclarar y recopilar todos los crímenes bélicos durante el Conflicto (Morales, 2013).

Mientras estos sucesos ocurrían, la actividad editorial “reanudo” con fuerza tras la creación de nuevas editoriales como la *F&G*, fundada en 1993; *Magna Terra*, en 1994; *Letra Negra*, en 1998. También surgió varios autores en el país o en el extranjero como Eugenia Gallardo (1953), Carol Zardetto (1959), Eddy Alfaro Barillas (alias Godo de Medeiros) (1968), Johanna Godoy (1968), Enán Moreno (1981), Juan Carlos Lemus (1964), Jessica Masaya (1972), Claudia Navas Dangel (1973), Vania Vargas (1978) y Wingston González (1986), entre muchos otros. Todos ellos tenían o tienen su propio estilo y usos de moda literaria “retro”, y continuaron su carrera literaria escribiendo libros para las editoriales nacionales o internacionales (Morales, 2013, pp. 51-52).

Estas influyeron en la reactivación literaria, pero no fue una recuperación óptima. Muchos de los textos que publicaban las editoriales eran literatura infantil, de consulta, o de consumo. *Letra Negra* logró publicar cien libros de guatemaltecos, como poesía, pero la producción literaria no se comparaba a la actividad literaria en las décadas previas a la guerra interna (Haas, 2013, pp. 140-142). Haas (2013) indica que una de las razones principales es que las editoriales no ofrecían, en su momento, un entorno que invitaran a nuevos escritores (sobre todo los jóvenes) que salieron del marco tradicional literario. Mientras tanto, entró en declive la actividad gubernamental en el área artística, particularmente cuando se deshizo la Dirección General de Cultura y Bellas Artes en 1994. Por ello, Departamentos como el de Música desaparecieron o se reabsorbieron en el Ministerio de Cultura y Deporte. Muchas disciplinas artísticas fueron percibidas por el Gobierno como áreas de mínima prioridad (Sierra, 2013, p. 245).

Además de la problemática editorial y literaria, muchos ciudadanos guatemaltecos no se sintieron aún seguros. Un evento que lo hizo claro para la habitantes fue el asesinato del Obispo Juan José Gerardi en 1998, dos días después de haber publicado el

informe *Guatemala: Nunca más* y dos años después de los Acuerdos de Paz. La violencia política continuaba y nuevas organizaciones violentas, como pandilleros y narcotraficantes, empezaron a emerger y expandirse. A pesar de que finalizó el Conflicto, la población siguió practicando una cultura de violencia y silencio (Morales, 2013).

A pesar de que el pronóstico de crímenes no era alentador, el Gobierno se volvió democrático y estableció una constitución que permitía relativa paz y garantizaba libre expresión. Morales (2013) indica que dichos aspectos motivaron la aparición de una nueva generación de escritores. Como una respuesta reaccionaria frente al presente, ellos fueron incentivados con nuevas ideas y retomaron tendencias literarias y movimientos internacionales de los setenta (como el Posmodernismo) y de otros proyectos subversivos nacionales como la *Nueva Novela*. Este grupo se definió, particularmente, por dos editoriales independientes: *Ediciones Mundo Bizzaro* y la *Editorial X*.

Casa Bizarra fue fundada en 1996 e integrada por un grupo artístico joven que cubría distintos tipos de arte como escultura, pintura, *performance*, poesía. Fue liderada por Simón Pedroza (1972) y fue conformada por varios artistas como José Osorio (1972), Javier Payeras (1974), Maurice Echeverría (1976), Alejandro Marré (1978) y Regina José Galindo (1974). Juntos se enfocaron en practicar el ejercicio civil de libre expresión y apoyar proyectos artísticos innovadores y subversivos. Una de sus actividades más reconocidas fue la organización del *Festival Octubreazul* (2000), una exhibición de arte abierta a todo el público en las áreas urbanas de la Ciudad de Guatemala. También fundaron *Ediciones Mundo Bizarro*, la cual publicó trabajos de manufactura artesanal como poemarios y libros objeto. Por ejemplo, *Ausencia es un ¼ vacío* (1998) de Javier Payeras; y *Automática 9 mm* (2001) de Payeras y Pedroza, la cual tiene una bala real que atraviesa el libro y deja su rastro en este (Haas, 2012).

La *Editorial X* surgió en 1998 a partir de un manifiesto en *Anomia* (una revista que une literatura y rock y fue fundada en 1996) por Estuardo Prado y Pablo Gordillo (bajista

de la banda *Sádica*). En ella, declararon que la Editorial X está interesada en publicar los trabajos de sus integrantes, Estuardo Prado, Maurice Echeverría (1973), Javier Payeras y Ronald Flores (1973), y demás escritores que deseaban publicar. Se puede mencionar *El retorno del cangrejo parte cuatro* (2001) de Julio Calvo Drago (1969), que tiene gráficas hechas por el autor; o *Por el suelo* (2000) de Julio Hernández Cordón (1975), que posee dibujos creados por él. La editorial planteó el objetivo de empoderar a los autores a escribir los textos que desearan y sin importar cuán extraños, irreverentes o experimentales fueran:

La editorial X estará dedicada a publicar obras de personas desconocidas que a pesar de no mostrar ningún apego a las normas académicas, muestre alguna innovación extraña, sin importar que tan extraña sea o que caiga entre lo patológico; puesto que lo enfermizo en la literatura es nuestro deleite. (X, 2010, como se citó en Haas, 2012)

Esta fue una respuesta relacionada al deseo de salir de las convencionalidades y publicar obras innovadoras que las editoriales tradicionales no apoyaban. Además, los artistas de la Editorial X apostaron el uso de diseño gráfico (como modificar el formato, tipografía e imágenes) en sus textos, ambos relacionados entre sí, con el objetivo de “crear más que solo libros” (Haas, 2012, p. 148). También realizaron crítica o comentario sobre la actualidad de Guatemala, aunque no de forma explícita y fuerte como la literatura comprometida de los años de 1980. Los miembros del grupo indicaron que sus libros no compartían el interés de brindar comentario político o siquiera alguno sobre el Conflicto Armado. También negaron que los juntaran en un término como *Generación X*; pues, a pesar de que ellos compartían una visión editorial, sus textos o proyectos literarios tenían diferentes temas, estéticas e ideologías. A pesar de ello, Javier Payeras acuñaría a ellos y a los miembros de Casa Bizarra y su editorial dentro del término *Generación del Desencanto*: un conjunto de artistas jóvenes y adultos que cargaban un sentimiento vacío y de desilusión frente al presente y futuro como consecuencia del Conflicto Armado (Haas, 2012).

Luis Méndez Salinas y Carmen Lucía Alvarado, poetas y fundadores de Catafixia (2009), aseguran en su artículo *La impostergable invención del presente: Literatura guatemalteca actual* (2018) que artistas de este conjunto tenían ciertos intereses similares: utilizar el ambiente urbano, principalmente la capital¹⁰, como fuente principal para la narrativa y el discurso de sus obras; y ejercer una libertad de expresión que se presentaban en el formato y/o lenguaje, al usar dinámicas nuevas para sus lectores, pues “los jóvenes escritores empiezan a adquirir una conciencia nueva respecto a la importancia de ‘lo textual’ como registro de sus preocupaciones estéticas” (p. 239).

Jessie Álvarez sugiere en su artículo *Los amos de la noche, la ruptura posmoderna en la literatura guatemalteca* (2015) otras conexiones entre los artistas de la década de 1990, particularmente los pertenecientes a la Editorial X. Estos nexos están atados a ideas del Posmodernismo: evidenciar el cinismo como la única ruta para sobrevivir el presente, tratar de obtener emancipación artística y negar los *metarelatos* (siguiendo así *la condición posmoderna*) que estableció Jean-François Lyotard como parte del discurso modernista. Por ello, sugiere clasificar a este grupo de jóvenes como artistas que tenían o tienen índole posmoderno. Álvarez (2015) indica, al igual de Méndez y Alvarado (2018) y Haas (2012), que los textos guatemaltecos de la década de 1990 siguen la iniciativa posmodernista de señalar la presencia de los nuevos fenómenos mediáticos y la red intertextual que se ha formado en el consciente colectivo y lenguaje cotidiano.

Méndez y Alvarado (2018) apuntan que otra conexión segura entre todos los artistas y obras es que fueron muy influenciados por el entretenimiento popular como *cine pulp*¹¹, cómics, televisión, lenguaje publicitario. De hecho, Sierra (2013) indica que las bandas de *rock* fueron grupos que incentivaron la creatividad juvenil. Estuardo Prado y Pablo Gordillo participaron en eventos musicales de rock en el que también recitaban sus poemas

¹⁰ Para los miembros de la Editorial X, la ciudad era “directa o indirectamente, como realidad o como sensación, como tópico o como sentencia” (Echeverría, 2000, como se citó en Haas, 2012).

¹¹ Género de cine que refiere a producciones cinematográficas cuya narrativa es sencilla y explotan el tema de violencia o erotismo. También suele relacionarse con el *cine negro*.

en el escenario. En 1994, Prensa Libre organizó el festival de rock *¡Libertad de Expresión Ya!*, en la cual participó varias bandas guatemaltecas de rock que dieron conciertos al aire libre en la Plaza de Toros el sábado 17 de diciembre. Fue una actividad que se asemejaba a los movimientos pacíficos de los *hippies* durante la Guerra de Vietnam en Estados Unidos. A día de hoy, fans de este género y otros como *rap*, *hip hop* y *metal* han sido estereotipados como rebeldes o criminales que pertenecen a estratos sociales bajos. Sierra (2013) catalogó varias confrontaciones violentas entre estos seguidores musicales y la policía durante protestas, como la “batalla campanal” que ocurrió en 1993.

La influencia de los medios masivos y sus productos obtuvieron mayor auge en los años de 1990 y en las siguientes décadas. Estas lograron integrarse en el inconsciente colectivo en distintos estratos y grupos sociales (Morales, 2013). Esta incorporación volvería al país más susceptible a nuevo contenido literario, visual, auditivo y audiovisual de diversas industrias y creadores independientes del mundo. Entre estos productos se encuentra la animación japonesa o *anime*. Esto es evidente en la narración y en algunas referencias de *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito*. En el análisis de dicho texto, se explicará con mayor detalle la influencia del anime y su posición en la cultura popular de Guatemala y en la obra de Calvo.

C. Inicios de 2000: En el Nuevo Milenio

Las editoriales subversivas antes explicadas aún continúan activas. Pedro Alvarado indica en su ensayo *Panorama de las editoriales independientes en Guatemala (IV)* (2019) que Casa Bizarra desistió en 1998 por razones económicas, pero Ediciones Bizaras continua en funcionamiento y a cargo de Simón Pedroza. Esta ha publicado libros experimentales por autores como Manuet Tzoc y Pedro Chavajay. Editorial X se detuvo entre 2001 y 2002, pero en 2011 resurgió bajo la dirección de Estuardo Prado y con un nuevo nombre: *Editorial e/X*. Esta ha publicado obras como *Stereo offset* de Pablo Bromo, ∞ (*Infinito*) de Cesar Yumán y la antología de poesía LGTBI *Anatomías del deseo negado*.

Varios autores continuaron escribiendo y publicando obras, mientras que los demás artistas también continuaron en sus áreas artísticas como pintura, escultura, performance¹². Un ejemplo actual sería Javier Payeras, escritor que ha abarcado distintos géneros como poesía, novela, cuento, reseña, entre otros (Haas, 2012).

Con el inicio del nuevo milenio, también surgieron nuevas oportunidades y actividades literarias. No apareció alguna unidad literaria destacable entre todos los escritores, a excepción del grupo-taller *Ritual* en Quetzaltenango, pero la mayoría compartió o comparten el interés de escribir sobre su presente y los resultados del Conflicto Armado en el país y su población de forma más explícita (Haas, 2012). Además, los autores de índole posmoderno aún continúan escribiendo, aunque la mayoría toman “estéticas más conscientes, más estructuradas” (Méndez y Alvarado, 2018, p. 239).

Para inicios del nuevo milenio, la actividad editorial también aumentó. *Piedra Santa*, que ha existido desde la década de 1940, empezó a promover textos literarios centroamericanos y guatemaltecos. *Editorial Cultura* también incentivo la producción guatemalteca desde poesía hasta ensayos. También surgieron editoriales independientes y artesanales como *Catafixia*, *Mata-Mata*, *Vuelteгато*. Actualmente, desde 2004, se celebra cada año la *Feria Internacional del Libro de Guatemala* (Filgua) que incentiva la producción editorial y la lectura en la ciudadanía (Haas, 2013).

A pesar de todos estos nuevos progresos, la producción literaria no se ha recuperado en su totalidad. Haas (2013) argumenta que puede deberse a la poca actividad crítica sobre los nuevos libros (es decir, que no existe una crítica objetiva y alejada del círculo literario), y por los altos niveles de analfabetismo en el país. A pesar de ello, es una mejora para el ámbito literario que aún está en proceso de recuperación. Algunos críticos lo aportan o no

¹² Algunos miembros de *Casa Bizarra* fundaron la organización social *Caja Lúdica*. Esta se dedica a promocionar los derechos humanos y la libre expresión a través de medios artísticos en sitios urbanos como rurales. Hoy en día continúa en funcionamiento y tiene página web: <https://www.cajaludica.org/caja/>

a las iniciativas de la *Generación del Desencanto*, la cual fue o es reprochada o elogiada por los círculos artísticos de la actualidad o de ese entonces (Méndez y Alvarado, 2018). A pesar de ello, autores y críticos como Morales (2013) y Álvarez (2015) concuerdan que dicha generación practicó ideales posmodernistas que permitió la creación de obras experimentales. Uno de los géneros que expuso el Posmodernismo, pues favorecía sus fines, fue la *Metaficción*. Esta se explicará en el siguiente capítulo.

IV. METAFICCIÓN: MECÁNICA INNOVADORA y CRÍTICA SOBRE LA OBRA Y EL PRESENTE CONTEMPORÁNEO

A. Definición y temas de discusión como innovación

Para empezar, hay que definir en breve la propuesta de Víktor Shklovsky en su ensayo *El arte como artificio* (1917) sobre “desfamiliarización” o “extrañamiento”. Es un concepto que Patricia Waugh discute en detalle en *Metafiction: The theory and practice of self-conscious fiction* (1984). El teórico ruso indicó que una pieza literaria trata de crear “extrañamiento” de lo cotidiano, convertir algo normal en extraño, al punto de crear una nueva perspectiva sobre la realidad:

La automatización devora los objetos, los hábitos, los muebles, la mujer y el miedo a la guerra. La finalidad del arte es dar una sensación del objeto como visión y no como reconocimiento: los procedimientos del arte son el de la singularización de los objetos, y el que consiste en oscurecer la forma, en aumentar la dificultad y la duración de la percepción [...] El arte es un medio de experimentar el devenir del objeto: lo que ya está ‘realizado’ no interesa para el arte. (Shklovsky, 1917, p. 61)

Por ejemplo, *Rebelión de la granja* (1945) retrata los personajes y eventos de la Revolución rusa y el gobierno de Stalin, pero su autor George Orwell (1903-1950) lo presenta en una alegoría que ocurre en una granja y los animales domésticos sueñan y pelean por obtener independencia e igualdad. La afirmación de Shklovsky establece la autenticidad y originalidad que una obra puede crear. A la vez, señala el proceso en que la literatura como canon se renueva (como se citó en Waugh, 1984).

En la literatura del siglo XX y XXI, una novedad creativa fue la *metaficción*. Waugh (1984) indica que esta permite la innovación al usar contenido familiar o convencionalidades literarias que percibe y conocen el autor y los lectores. Por supuesto, la metaficción no es propia de la contemporaneidad. Existió siglos atrás como en *Don Quijote de la Mancha* (1605-1615), cuando el protagonista discute sobre los libros impresos, la novela al que pertenece y los derechos de impresión del autor; o en la pintura de *Las meninas* (1656) de Diego Velázquez que retrata la familia de Felipe IV cuando Velázquez, quien aparece en la obra, retrata a los reyes mientras sus hijas acompañan el evento. La metaficción pudo haber existido desde muchos siglos atrás, quizás desde los comienzos de la humanidad en las pinturas y esculturas rupestres.

Ahora bien, para ser más preciso, ¿qué es la metaficción? Hay varias definiciones cortas y similares al respecto: es ficción sobre ficción, es cuando la obra es autoconsciente de su estado de “pieza de ficción” o “artefacto”; es una pieza artística que tiene altos grados de autoconciencia. Waugh (1984) indica que la metaficción es todo lo antes mencionado y es en sí un discurso presente en la totalidad de una obra (como una estructura lógica). Particularmente en la metaficción de índole posmoderna, se presenta en líneas de diálogo, sucesos en la narración, nombres de personajes; y también en otros elementos narrativos o de formato como la tipografía, elementos paratextuales (tales como notas de pie, títulos, anexos, imágenes, epígrafe, tabla de contenido, información editorial) y otras partes de un libro (portada, contraportada, página de derechos, introducción).

La metaficción desafía lo que está normalizado y posee discursos atados a la época contemporánea: multiplicidad de voces, tecnología y presencia de temas o elementos reconocibles del presente como las producciones de las industrias culturales. Además, exhibe atributos paródicos e inseguridad sobre la relación entre ficción y realidad. Este último se presenta en la metaficción como un espacio de discusión sobre la amalgamación de la cultura con los nuevos medios. Es un fenómeno masivo que los círculos intelectuales cuestionan y se relaciona con los estudios sobre la construcción de las “verdades” en los siglos XX y XXI. Siendo la cultura popular de masas un fenómeno familiar y mediático

del presente, es un contenido que la metaficción puede utilizar en la narración para generar comentarios críticos e innovación (Waugh, 1984). Werner Wolf, en su texto *Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions* (2009), indica que la metaficción suele usarse para presentar y criticar la problemática de la creciente influencia e importancia de los medios de comunicación:

“These issues include notably the possibilities of differentiating reality from fiction, an issue of particular topicality in our “hypermediated culture”... All in all, metareference in the media may even be regarded as realizing a higher-level mimesis of present-day culture, since the media themselves have acquired a hitherto unknown importance in it, not least as a means of constructing what we perceive as reality (cf. Nöth et al. 2008: 55). Metareferentiality in medial representations thus becomes an acknowledgement of, and a sensitivization towards, the impact of the media on ourselves and culture at large” [Estos problemas incluyen, notablemente, las posibilidades de diferenciar la realidad de la ficción, un problema de particular actualidad en nuestra "cultura hipermediada" ...Considerándolo todo, la metareferencia¹³ en los medios incluso puede reconocerse como la realización de una mimesis de nivel superior de la cultura del presente, desde que los propios medios han adquirido hasta ahora una importancia desconocida sobre ello, no menos importante como una manera para construir lo que percibimos como realidad (cf. Nöth et al. 2008: 55). La metareferencialidad en las representaciones de los medios se convierte así en un reconocimiento de, y una sensibilización hacia, el impacto de los medios en nosotros y en la cultura en general]. (p. 70)

Estas discusiones o críticas sobre el presente son expuestas en la metaficción a través de sus mecánicas (por ejemplo, el lenguaje o las líneas narrativas). Waugh (1984) define dicha crítica en mecánicas como un “criticismo deconstructivo”, que abarca sobre el tema que critica y sobre la creación de ficción. Considera que en este tipo de escritura ocurre, simultáneamente, “creación” y “criticismo” e “interpretación” y “deconstrucción”. Estas acciones son inseparables en la metaficción. Wolf (2009) define esta capacidad crítica de la metaficción como una práctica que demuestra la madurez del género innovador

¹³La explicación de metareferencia se dará en la siguiente sección, *Metareferencia y clasificación*. Sin embargo, se puede definir al momento como “una instancia concreta de metaficción”.

frente al presente y el arte; aunque indica que con el paso del tiempo se ha vuelto más frecuente en el contexto occidental. Además, ha obtenido ciertas críticas negativas al ser percibida como un reflejo de la escasez literaria del presente o de la carencia de una representación artística apropiada. A pesar de ello, Wolf (2009) y Waugh (1984) indican que la metaficción posee valor si formula preguntas sobre la realidad o el arte y genera disfrute y diversión en el escritor durante la escritura o en el lector durante la lectura.

La *literatura experimental* es un género de escritura que conjuga con los propósitos lúdicos de la metaficción. Warren Motte indica en su ensayo *Experimental Writing, Experimental Reading* (2018) que las obras experimentales exceden los límites del medio (principalmente en la forma) para sugerir cuestionamientos sobre el arte. Además, estos textos hacen que el lector utilice distintas perspectivas de lectura para “experimentar” y encontrar interpretaciones viables y lógicas para la narración. De acuerdo con Waught (2001), una pieza experimental puede usar convenciones usuales del medio para resaltar las mecánicas experimentales. Otra posibilidad es que la pieza niegue todos los estándares al hacer *escritura aleatoria*, “which attempts to be totally random in order to suggest the chaotic, frenetic and colliding surfaces of contemporary technological society” [que intenta ser totalmente aleatorio para sugerir las superficies caóticas, frenéticas y conflictivas de la sociedad tecnológica contemporánea] (Waugh, 2001, p. 12).

Las obras experimentales conjuga con los propósitos de la metaficción: desafiar la normalización del medio tradicional (Waugh, 2001). En el presente ensayo se establece que las obras guatemaltecas de Julio Calvo y Estuardo Prado, junto con algunas referencias e instancias de cultura de masas, poseen carácter experimental. Sin embargo, antes de empezar los análisis, se explicará el término de metareferencia y su clasificación.

B. Metareferencia y clasificación

Para los análisis se utilizará el término de *metareferencia* de Wolf (2009): una forma de transmedialidad¹⁴ intencional que tiene altos niveles de autoconciencia dentro de un artefacto que utiliza uno o más medios¹⁵ como texto, pintura, música, etc. Wolf (2009) indica que la metareferencia es una unidad referencial que, en conjunto con otros, pueden señalar el trayecto y propósito de la metaficción en expresiones verbales, visuales, orales, auditivas. También esta supone diferir de la *heteroreferencia*, que alude a interpretar una referencia a través del sistema lingüístico y semiótico o perspectiva convencional que la pieza de análisis utiliza¹⁶. Por ejemplo, interpretar la frase “Este libro contará los relatos de Joaquín” como una expresión introductoria normal del narrador omnisciente que no irrumpe la narración o comenta sobre la artificialidad del libro.

Wolf (2009) indica que percibir la cualidad *meta* en las metareferencias es posible si el lector es capaz de captar los niveles de autoconciencia que poseen. Si no lo logra, es probable que el sujeto desconozca a lo que refieren o no les prestan la debida atención al “adentrarse en la historia”. De hecho, establece que para hacer posible el análisis de metaficción se necesita la cooperación voluntaria del analista de encontrar dichas instancias y visualizarlas como intencionales y no accidentales.

¹⁴ Se refiere a fenómenos generales y sistemáticos que está presente en todos los medios, por el que no son exclusivas de un medio o periodo histórico. Por ejemplo, la sensibilidad de las novelas del Romanticismo no es exclusiva para dicha época o medio expresivo. Este razonamiento es aplicable con la metaficción.

¹⁵ “I conceive of a medium as follows: it is a conventionally and culturally distinct means of communication, specified not only by particular technical or institutional channels (or one channel) but primarily by the use of one or more semiotic systems in the public transmission of content” [Yo concibo un medio de la siguiente manera: es un medio de comunicación convencional y culturalmente distinto, especificado no solo por canales (o un canal) técnicos o institucionales particulares (o un canal) sino principalmente por el uso de uno o más sistemas semióticos en la transmisión pública de contenido]. (Wolf, 2009, pp. 13-14)

¹⁶ Wolf señala que *metareferencia* y *heteroreferencia* no son, necesariamente, términos separados entre sí. En un vistazo más profundo, todas o la mayoría de referencias se ubican entre las dos.

El autor establece que las metareferencias se pueden analizar en cuatro enfoques o criterios. En cada uno de estos enfoques hay dos categorías diferentes entre sí. Una metareferencia es categorizada en grados de dirección hacia una de ellas. Por ejemplo, se puede señalar que la frase “Yo soy el autor” tiene “altos grados” de ser una metareferencia *explicit*¹⁷. Por supuesto, clasificarlas es un ejercicio subjetivo y cambiante que depende del conocimiento del lector y cómo éste identifica y cataloga las metareferencias según el contenido, el contexto y la frecuencia de estas en la obra. Al fin y al cabo, la evaluación sigue el ideal posmodernista de que el significante es dinámico y múltiple. Por tanto, la metaficción hace al lector partícipe de construir los significados para formar una experiencia de interpretación y placer lectora (Waugh, 1984). Es un ejercicio inevitable en el que los lectores esperan que los signos brinden información de lo que significa y de lo qué es el mundo (Wolf, 2009). Ahora bien, los criterios y las categorías mencionadas y definidas por Wolf (2009) son las siguientes:

- ***intracompositional vs. extracompositional metareference*** (criterio: alcance de metareferencia): la primera consiste de referencias que hace un texto de sí mismo. Es posible que no comprometan “el sistema convencional” del medio si se presentan en el estilo del autor. Un ejemplo es la narración de *Dagon* (1919) de H.P. Lovecraft. El narrador está escribiendo en tiempo real, incluso finaliza exclamando que tiene que escapar de su cuarto, pero identifica su texto como una carta/testimonio. La segunda clasificación, común en parodias, corresponde a las referencias afuera del texto (sobrepasa los límites de la obra). Por ejemplo: una obra señala otros textos, que nombra o no, para argumentar algo en específico sobre esta misma (como hacer comentarios estilísticos); o una parodia de superhéroes nombra a *Superman* para ridiculizar los clichés de “superhéroes”.
- ***explicit vs. implicit metareference*** (criterio: cualidad de discernir la semántica de metareferencia): la primera clasificación es citable, clara y comenta sobre su estado

¹⁷Se utilizará los términos de clasificación de las metareferencias en inglés, ya que algunos no se encontraron equivalencias apropiadas en español.

artificial. Por ejemplo: “Querido lector”, “Detesto el desenlace”, “Soy un personaje importante para esta novela”, etc. La segunda subcategoría no es muy perceptible como la anterior y suele referir sobre el medio en que se expresa, su estado de artefacto o los aspectos exteriores del texto (como la recepción del mismo). Suele utilizar herramientas sutiles como la tipografía, el metalenguaje, la estructura. Un ejemplo es que un libro tenga un capítulo escrito por un niño, cuyas letras son de tipo *Comic Sans*; mientras que el resto del libro, escrito por un adulto, utiliza *New Time Romans*. Esta decisión artística puede servir para eludir el carácter de los dos personajes y cómo estas identidades se integran, personalmente, en la obra que “escriben”.

- ***factio vs. fictum metareference*** (criterio: contenido de metareferencia): *factio* discute sobre su artificialidad como narración o como parte de un medio. Por ejemplo, un personaje discute sobre la enumeración del libro en que se encuentra. La segunda puede considerarse adicional o separada del *factio*. Se refiere a las metareferencias que sugieren posibles conexiones entre la ficción (lo imaginario) y la realidad (lo real), algo que se consideraría imposible. Un ejemplo es el final de la obra de teatro *Los fantoches* (1963) de Carlos Solórzano: una niña gira en círculos con su brazo estirado para elegir, al azar, el siguiente títere del grupo de fantoches (figuras de papel que poseen conciencia en esta obra) que estallará en su patio, pero se detiene enfrente del público con una sonrisa. Esta última escena alude que la realidad de los espectadores está unida a la de los fantoches, quizás destinados a ser destruidos o sufrir indiscriminadamente, aunque los personajes sean muñecos ficticios y la audiencia sean personas reales.
- ***critical vs. non-critical metareference*** (criterio: usos frecuentes de metareferencia): la primera hace críticas sobre sí misma u otra obra como una producción ficticia. Por ejemplo, un personaje crítica al autor por haberle dado un final predecible a la narración. La segunda subcategoría, y la primera en algunos casos, mantiene la idea de que la historia es auténtica y posible en la realidad. No pretende cuestionar la funcionalidad del texto. Además, puede explicar,

implícitamente, las innovaciones estéticas o dinámicas que está realizando el texto o sus críticas sobre un tema artístico. Por ejemplo, un narrador indica la forma apropiada de escribir que, así mismo, señala las innovaciones de la obra. Otro ejemplo es que un autor detalle que toma inspiración de diferentes autores; pero, en el contexto y lenguaje adecuado, no quiebra la ilusión realista del texto mientras establece su opinión sobre “inspiración e intertextualidad en el arte”. Otra forma más sutil es cuando el autor implanta dichos comentarios en los diálogos de sus personajes. Por ejemplo, cuando el protagonista de *Don Quijote de la Mancha* discute con un escritor de una imprenta sobre los derechos de autor y el éxito de la primera parte de la novela (la cual Don Quijote percibe como una publicación de sus aventuras reales).

Como se observa, esta clasificación expone la amplitud de formas y grados que la metaficción puede presentarse en una pieza artística. Al tener estas categorías definidas, se puede empezar a analizar las obras guatemaltecas. Se iniciará de primero con el texto de Calvo; pero antes se expondrá información sobre el autor, la obra y la inclusión del anime en el discurso de la cultura de masas de *Megadroide*.

V. ANÁLISIS DE MEGADROIDE MORFO-99 CONTRA EL SAMURAY MALDITO¹⁸

A. Autor y obra

Julio Calvo Drago nació el 31 de octubre de 1969 en la capital de Guatemala. Ha practicado las carreras laborales de escritor, diseñador gráfico y corrector de estilo (Méndez y Álvarez, 2006, p. 38). De acuerdo al sitio web oficial de *Ilustres Guatemaltecos*, de *Seguros Universales*, (s.f.), estudió la secundaria en el Liceo Guatemala, donde participó en los certámenes internos y externos del concurso *Juventud* de Don Bosco. En este período estudiantil escribió para la revista *Faro* del colegio y dirigió un certamen literario. Después de graduarse, continuó escribiendo en el periódico de la Universidad Rafael Landívar. Mientras tanto, sus trabajos literarios se dieron a conocer en varios lugares como *100 puertas* y *la Bodeguita*¹⁹, en donde también interactuó con varios artistas guatemaltecos (Seguros Universales, 2019). Ejerció su profesión de diseñador gráfico en varios trabajos como publicista creativo en diversas agencias. Entre 2003 y 2005, participó en la redacción de la columna *Texto en contexto* del periódico *Siglo XXI* (Méndez & Álvarez, 2004); y después trabajó como editor para el *Diario de Centroamérica* desde 2008 hasta 2011 (Seguros Universales, s.f.).

¹⁸ Todas las figuras que se presentaron en el análisis son pantallazos de *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito* (2ª ed.). Algunos derechos son reservados por Julio Calvo Drago. Además, se quiere aclarar que la copia digital que se utilizó fue obtenida en *Hypertexta*. En la presente sección, se brindará más detalles sobre esta edición y el sitio en que se publicó.

¹⁹ Ambos lugares son sitios culturales en la capital de Guatemala. *100 puertas* es un pasaje entre la sexta y séptima avenida de la Zona 1 y *La bodeguita* es un bar conocido por su ambiente bohemio.

Actualmente, trabaja en la *Editorial Santillana* en la creación de novelas juveniles para el proyecto *Loqueleo* (como *Crónicas de Jet Aster*, *Basilio y los lactonautas*, *Más intrincado que un laberinto*), y en la edición y dirección de textos orientados a países centroamericanos. También está redactando su primera novela larga (Seguros Universales, s.f.). En cuanto a los relatos que escribió antes, algunos están en antologías como *Una imagen en mil palabras* (España, 2007) e *Historias de la pequeña biblioteca* (México, 2007) (Méndez & Álvarez, 2004). También escribió textos experimentales, que mezclan la escritura con imágenes editadas, que publicó en *Hypertexta*²⁰: un blog personal en el que escribía artículos de opinión y crítica; y compartía textos que se podían leer en la página digital, descargar en formato PDF o usar (si se acreditan al autor). Entre las obras que publicó en su sitio web estaban *Cero coma cero* (2011), *La vuelta al CD en 13 tracks* (1999), *El retorno del cangrejo parte cuatro* (2001), *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito* (1998). Las primeras tres son antologías y el tercer ejemplar fue la única publicada en la Editorial X. La cuarta tiene una historia distinta.

Calvo obtuvo el *Premio Nacional de Cuento y Relato Bancafé-El Periódico*²¹ con el relato de *Megadroide* en 1998. Se publicaría por primera vez el 24 de enero de 1999 en *El Acordeón*, el suplemento cultural de *el Periódico* (Calvo, 2010, p. 17). Esta tendría una versión impresa, un libro con páginas horizontales, con la ayuda de Editorial Cultura en 2008. El autor es responsable del diseño de la portada, la diagramación, los fotogramas y

²⁰ Durante la redacción de este ensayo, no se encontró el blog *Hypertexta* que se visitó el año pasado (2019). En Wayback Machine, hay registros de actividad del sitio web que datan desde el 6 de diciembre de 2007 hasta el 28 de septiembre de 2019. Algunos de las animaciones y diagramaciones, personalizadas por Calvo, dentro del sitio web requieren del complemento virtual *Adobe Flash Player*: una aplicación informática que se volverá obsoleta y bloqueada en *Google Chrome* en diciembre de este año (2020). Por ello, la información administrada sobre *Hypertexta* fue obtenida desde el año pasado y desde *Wayback Machine*. Para obtener copias digitales de *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito* y otros textos, se puede visitar la cuenta *julio calvo* en Issuu.com.

²¹ “[...] certamen Jóvenes Creadores del extinto Banco del Café (Bancafé), proyecto en el que se financiaba a artistas novel para que realizaran muestras personales en el vestíbulo del banco fomentando la libertad en términos creativos. Es por esos años también en los que la Bienal de Arte Paiz entra en crisis y sus organizadores comienzan una ronda peregrina de consultas entre los diversos colectivos y generaciones de artistas que les llevará al replanteamiento de la misma”. (Sagone, 2018, p. 233)

la corrección de estilo. Además, se encargó de las fotografías, en la cual también acredita el trabajo a Marvin Olivares.

En el año 2010, esta versión del relato se digitalizó en *Hipertexta*. El autor la designa como la segunda edición del texto que fue dirigida por *Hyperediciones* (relacionada a su blog *Hipertexta*) (Calvo, 2010). La segunda edición tiene dos portadas: la **Figura 1**, que es experimental, y la **Figura 2**, que es más tradicional. El relato también se integró en *Quibit. Antología de la nueva ciencia ficción latinoamericana* (2011). Esta se compone de veinte cuentos de ciencia ficción. Cada uno fue escrito por un autor latinoamericano que nació, aproximadamente, en la década de 1970 (EcuRed, s.f.).

Figura 1. Portada de *Megadroide* (p. 1).

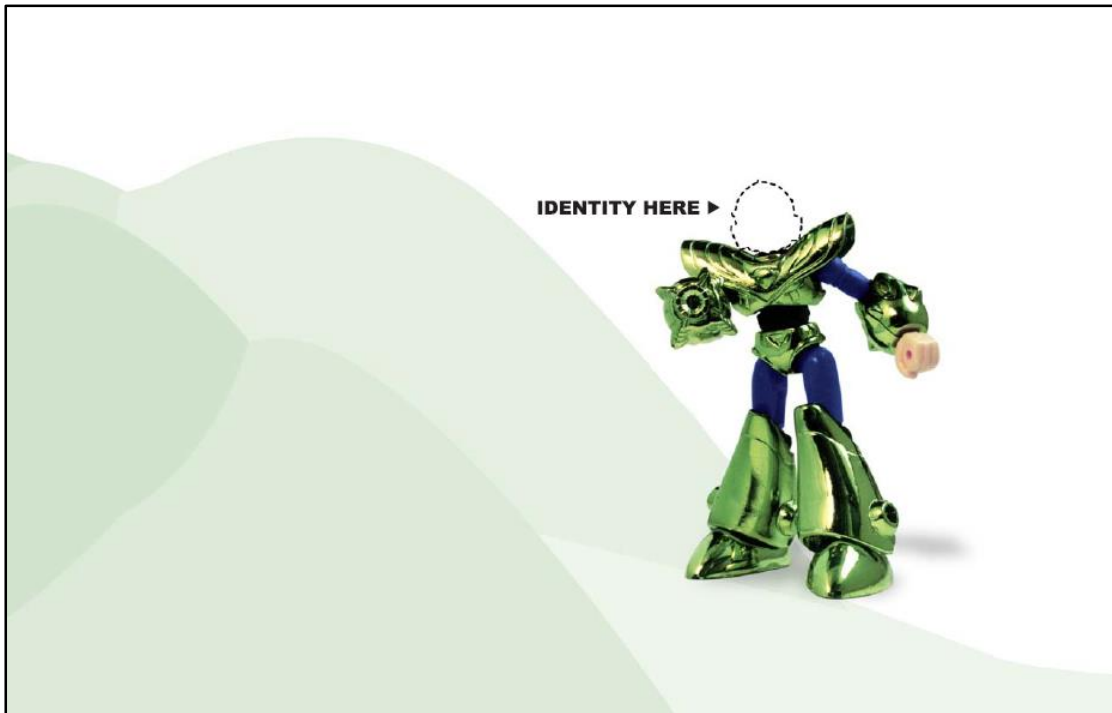


Figura 2. Segunda portada de *Megadroide* (p. 5).



B. Resumen

El libro se divide en cuatro partes: *Introducción*, que tiene una sinopsis y explicación breve del autor sobre el relato; *Megadroide Morfo-99 contra el Samurai Maldito*, que es la narración; *Extroducción*, la cual está compuesta de tres reseñas publicadas en 1999 (un extracto de *el Periódico* y las críticas de Carlos René García Escobar y Arturo Monterroso) “como epílogo y despedida” (Calvo, 2010, p. 53); y *Megaconceptos*, que es una secuencia de 16 cuadros, compuestos de imágenes y texto, que refieren a personajes o escenas del relato o producciones masivas (como fragmentos de canciones de la banda *Pearl Jam*).

La narración se desarrolla en dos “realidades” o “planos”²²: una ficticia, que es una serie televisiva japonesa (una parodia de anime *shonen*²³); y otra que es cotidiana y se desarrolla en Guatemala. La historia inicia con “ON>” (p. 17) y comienza en la animación japonesa, en la cual su protagonista es Megadroide Morfo-99. Él es un héroe *cyborg* que puede transformarse en 99 formas, las cuales dispone para pelear contra su archienemigo *El Samurai Maldito* (también llamado Ishiro). Cada uno recibe la ayuda de un programa acompañante que les otorgan sus poderes: “HyperSorcer®”, motor operativo de EtéreaNet®” (p. 19) y “CyBorgia®, infoespíritu del Cyber-Infraspacio®” (p. 18-19), respectivamente. Ambos guerreros luchan por motivos desconocidos, ellos ni siquiera lo saben, pero tienen claro que su objetivo es destruir el uno y el otro. En todo el trayecto del relato, solo se dedican a tener peleas violentas. El héroe siempre empieza teniendo ventaja sobre el enemigo, pero este logra sobrepasarlo en el último momento que fuerza a Megadroide a transformarse. Por ello, en las cuatro “rondas” de la historia (cuatro secciones dedicada a narrar la realidad ficticia), él toma cuatro formas para derrotar a Ishiro: *Ryu*, un luchador; *Miyuki*, la geisha asesina; *Hiperfuria*, una bestia salvaje; y *Samurai Maldito*, su rival. En cada transformación se traslapan descripciones de la realidad cotidiana que “transfiguran” la lucha ficticia en una escena guatemalteca. Un ejemplo de este cambio es la primera secuencia:

Suspendido en el aire, el Megadroide adopta la posición fetal, cruza los brazos, se lleva las palmas a los hombros para darle campo de acción a su eje centro-horizontal y comienza a transformarse:

los omóplatos se desplazan hacia fuera,
la espalda cervical se corre hacia abajo,
las aletas se doblan hacia dentro,
motor compresiona con freno,
pectorales giran noventa grados,
timón vira a la derecha,

²²Durante el análisis se utiliza los términos: *realidad ficticia*, para referir el plano en que ocurre la pelea entre Megadroide e Ishiro, y *realidad cotidiana*, para señalar el plano en que se encuentran los personajes guatemaltecos.

²³ Género de animación e historietas en la industria japonesa. Títulos o franquicias de esta categoría suelen ser de acción y varían en diferentes grados de violencia y madurez. Su público objetivo son hombres jóvenes, aunque el *shonen* ha traído otros públicos como mujeres y adultos.

freno se hunde hasta el fondo,
parquea,
contensores axiales emergen,
bus se
ayudante cobra los pasajes,
¡servidos los de Palín!

El bus para. Baja más gente que la que sube y, por fin, por un momento, la sardinera le da un poco de respiro a la ley física aquella de que dos (o más) cuerpos no pueden ocupar el mismo espacio [...]. (Calvo, 2010, pp. 20-21)

Hay en total tres escenas de la realidad cotidiana que tienen personajes e historias diferentes. Estas finalizan de igual manera al ejemplo: terminan con un momento violento que se “transforma” en las luchas ficticias de Ishiro y Megadroide (en su nueva transformación). La primera escena consiste en el viaje de un bus a Palín. En ella hay dos payasos que se autoproclaman como *Chayanne* y *Lucerito*²⁴, quienes cuentan chistes a los pasajeros. Todas sus dinámicas son irreverentes y cómicas, incluyendo una de “Pepito bien malcriado” (p. 23), que hacen reír a los pasajeros. La escena pareciera tratar sobre un viaje agradable, pero la función se vuelve en un asalto por los mismos comediantes que se autodenominan nuevamente como *Cuchillito* y *Pistolín*. La historia termina con *Pistolín* tomando guardia a lado del conductor, a quien lo retiene con su pistola, para mantener el control del bus; mientras tanto, el otro payaso coloca su cuchillo en las gargantas de los pasajeros y arrebató sus posesiones como billeteras y brazaletes.

La segunda escena inicia con un ingeniero y un arquitecto. Con el carro del primero, llegaron a la casa del segundo. En frente del domicilio, hablan de los negocios que trabajarán en el futuro pero aparece el vecino del arquitecto. Este se llama *Rambo Lopez, el justiciero de la muerte*, un militar retirado y adinerado que abusa de su poder y tiene trastornos post traumáticos del Conflicto Armado (p. 31-32). Debido a que estaba muy borracho, él amenaza con disparar a los trabajadores al confundirlos de narcos. Agrede al ingeniero y empuja a su propio hijo que trata de razonar con él. Mientras tanto, el guardia

²⁴ Nombres de cantantes famosos en el contexto latinoamericano en las décadas de 1990 y 2000, aunque *Lucerito* es una derivación de *Lucero* (cantante mujer). Los artistas aún trabajan en la industria musical.

de la vecindad no se atreve a interferir en el conflicto. Los profesionales no tuvieron otro remedio que escapar de la escena en carro. El arquitecto vuelve caminando a su hogar. Siente ira y miedo por la posibilidad de perder un negocio (el cual necesita para salir de su crisis económica) y de haber muerto. En la noche no pudo dormir, al tener en mente que tiene a lado de su casa un potencial asesino, pero desiste y reposa. Tiene una pesadilla sobre Urko, un personaje del *Planeta de los simios* que identificó como “el gorila bélico y medio idiota” (p. 35), quien lo apunta con una pistola. Cuando el primate jala el gatillo, el arquitecto despierta del susto. Después de tomar algunas pastillas, vuelve a dormir y sueña algo agradable: un reportaje televisivo de un noticiero llamado “KARMANOTICIAS/INFERNEWS” (p. 35). Esta anuncia que el arquitecto asesinó al exmilitar. El reportero del noticiero identifica al licenciado como un justiciero contra los abusadores y hace descripciones detalladas del asesinato.

La tercera escena inicia de forma diferente. Megadroide pierde a su programa HyperSorcerer®, como resultado de una artimaña del Samuray Maldito, pero le acompaña un nuevo amigo: Wizardbot® 1.0. Este debilita a Ishiro y permite que el héroe pueda encarnar una nueva identidad. La escena se transforma en el comienzo de la misma escena (en vez de trasladarse a un escenario guatemalteco). Antes de que se repita por completo la misma escena, la narración es interrumpida por las palabras de un niño del plano cotidiano que indican que la lucha es un “episodio repetido”:

[...] la nueva transformación del Megadroide Morfo-99: Hiperfuria, la bestia carnicera, su verdadera iden/

¡Este capítulo ya lo vi! ¡ZAP!

/cinco molestos vapulean, linchan y le prenden fuego a presunto delincuen/

¡ZAP!

/yección letal tiene tres compuestos: el primero anestesia al condenado a muerte, de modo que este pierda el conocimien/

¡ZAP!

/gan con las manos en alto! ¡Los tenemos rodea/

¡ZAP!

/blemas extremos requieren soluciones extre/

¡No hay nada en la tele!/OFF>. (pp. 44-45)

Esta transición da comienzo a la última escena cotidiana: el día aburrido de dicho niño. El chico no encuentra nada en la televisión que le interese, pues solo hay noticias, programas y anuncios agresivos. No le interesa divertirse con alguno de sus videojuegos violentos, como *Mortal Kombat*, porque ya se cansó de jugarlos. Conversar o interactuar con su familia tampoco es una opción: su hermano está conversando con sus compañeros sobre cómo peleó cuerpo a cuerpo con alguien, para impresionar a sus amigos; y su padre está maltratando otra vez a su madre, quien le interroga sobre sus encuentros con otras mujeres. Para el niño es un día común, pero muy aburrido. Ni siquiera puede escaparse de su casa, pues le fue prohibido salir por obtener malas notas en el colegio. Al final, decide jugar a ser un héroe en el patio de su casa. Pretende ser *Junior Skywalker*, quien ataca al gato del vecino por ser una “*caza imperial*”²⁵ (p. 46). Después, destroza, con una espada de plástico, una flor que llama *Godzilla*. Por último, decide jugar a ser *Megadroide* y lástima con balines a su perro viejo, llamado *Káiser*, que nombra *El Samuray Maldito*. En ese momento sucede la última transición. Megadroide aventaja a su enemigo al transformarse en dicho villano. El conflicto parece que finalizó y el Samuray queda debilitado e impresionado por su última forma, pero el héroe indica a su adversario que aún le queda mostrar el resto de sus identidades. Ishiro queda atónito ante las palabras de Megadroide. Antes de que se vuelva a repetir el ciclo de conflicto con una nueva transformación, el relato termina rotundamente con “OFF>” (p. 51).

C. Inclusión del anime en el discurso de la cultura popular en *Megadroide*

Antes de continuar, es necesario explicar cómo el anime (la animación japonesa) integra en el corpus significativo de la cultura de masas de la obra, en vez de que el relato

²⁵ Una nave espacial de “El Imperio Galáctico”, una fuerza enemiga de la trilogía original de *Star Wars*.

trate exclusivamente sobre anime o que esta parodia de animación carezca alguna conexión con las demás productos masivos y con el discurso del relato. Ya se ha explicado cómo un producto masivo de otro país califica como un elemento significativo en la cultura popular de cualquier generación y lugar. A pesar de ello, no se ha respondido cómo el anime forma parte de la cultura popular de varias generaciones guatemaltecas y de la narración.

Tanía Lucía Cobos establece en su artículo *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina* (2010) que, aunque no la totalidad de la industria japonesa, existen casos excepcionales de series animadas que poseen reconocimiento mundial (como guatemalteco) en las décadas de 1970 y 1980. Por ejemplo, se puede mencionar *Meteoro*, *Candy Candy* y *AstroBoy*. En la década de 1990 y comienzos del 2000, ocurrió un boom exitoso de series japonesas en Latinoamérica. Entre estas series estuvieron *Los Caballeros del Zodíaco*, *Ranma ½*, *Dragon Ball*, *Supercampeones*, *Sailor Moon* y *Las Guerreras Mágicas* (Cobos, 2010).

Cobos (2010) indica que la industria de la animación japonesa está atada a otras industrias (música, historietas, videojuegos, juguetes, ropa, etc.), por el cual la hacían formidable y factible para el mercado extranjero. Como se mencionó, resultó ser un éxito en varios países, sobre todo las series del género *shonen*. Parte de su popularidad derivó en que la mayoría de estas ofrecían narraciones con personajes amorales. Además, solían tener tramas principales y secundarias que se desarrollaban en todos los episodios, por el que motivaban al público a ver todos los capítulos o la mayor cantidad posible. Los animes *shonen* también estaba disponible en varios canales internacionales como *Cartoon Network*, en su bloque *Toonami*, y en canales nacionales como en el caso de Guatemala por canales como *Canal 13* (que ofrecía transmisiones diurnas²⁶).

²⁶ Este detalle se puede afirmar por experiencia. También se indica en el artículo *Influencia del anime en Guatemala* (2019) de Diario La Hora, que señala que los programas de anime eran usuales en “los canales de televisión abierta” (párr. 2).

Con el tiempo, las transmisiones empezaron a generar quejas entre los adultos (en especial los padres). Lo controversial era que varios animes, que poseían contenido violento y temas asociados a la sexualidad (como la transexualidad y precocidad juvenil), formaban parte de la programación occidental infantil y juvenil. Esto se debe a dos errores por los medios y distribuidoras occidentales: percibieron las series como contenido infantil por ser caricaturas (un estigma común en la industria occidental); y malinterpretaron o desconocieron los términos de *anime* y *shonen* y el tipo de audiencia japonesa a la que estaba dirigida. A pesar de las quejas, era más beneficioso y seguro para las transmisoras y distribuidoras que se siguieran transmitiendo, ya que tenían comprados los derechos de transmisión de los programas y estas eran sustitutos baratos y efectivos a las series de acción occidental (lo cual explica por qué estas entraron en caída a mediados de la década del 2000). Posteriormente, tomaron ciertas precauciones: censurar escenas o episodios enteros, colocar advertencias de discreción o transmitir las series en horarios nocturnos (Cobos, 2010).

Como se ha explicado, el anime conformó una parte de la cultura de masas de los años de 1990 en Guatemala. La narración lo retrata y parodia, como la aparición de personajes femeninos sobresexualizados y torrentes de sangre en las batallas; pero a la vez hace una parodia sociológica hacia otras producciones masivas y a la sociedad contemporánea. Por ejemplo, en ambas realidades ficticia y cotidiana se explora el tema de violencia. Esta se presenta en el anime y otros productos masivos (como videojuegos, películas y anuncios publicitarios), como también en las interacciones entre los personajes (como el vecino Rambo y el arquitecto, los comediantes y su audiencia, los padres y el niño). A largo plazo, la narración establece que el anime de Megadroide pertenece al conjunto de producciones masivas en general. Esto es también señalado en algunas instancias de la narración que refieren a la serie ficticia con otros productos masivos²⁷. Por ejemplo, en el asalto de la primera escena se categoriza a Megadroide y *Ultra Seven*

²⁷ Este punto se profundizará en el análisis.

(protagonista de una serie japonesa, del mismo nombre, de *imagen real*²⁸ que se popularizó en los años de 1990) como referentes de lucha o heroísmo: “Pistolín se queda a la par del conductor. De esa forma controla mejor el bus y está listo para quebrarle el culo a cualquier cerote que se las quiera llevar de Ultra Seven. O de Megadroide Morfo-99.” (p. 24).

Estos razonamientos dan validez a que Megadroide y su serie, así mismo el anime en general, formen parte de la cultura de masas. Además, indican que el relato no es una parodia únicamente centrada en la animación japonesa. La inclusión del anime puede considerarse un epítome de los productos masivos: producciones que conforman una amalgama que voces locales e internacionales que están atadas a varias industrias y son vistas por varias audiencias que toman de ellas lecciones (sean “incorrectas” o “correctas”).

D. Análisis

1. Metalenguaje: Lenguaje cultural y cibernético sobre la realidad

Waugh (1984) indica que la metaficción contemporánea ejercita la idea de que la realidad es un constructo formado por muchos artífices e invenciones como el lenguaje. Estas son mutables y cambian de época en época. Una técnica que retrata este punto es el *metalenguaje*, el cual Wolf (2009) establece que pertenece a las metareferencias de índole *implicit* (las cuales también pueden utilizar tipografías y elementos paratextuales para resaltarlas). Waugh (1984) señala que el metalenguaje evidencia la conexión entre ficción y cotidianidad por medio del lenguaje o vocabulario de una pieza. Esta usa palabras inesperadas o “inapropiadas” para los estándares comunes del medio y época de la obra; pero a la vez dicho léxico es familiar para los lectores que los vuelven conscientes de que la narración es un constructo (un artefacto) conectado a su realidad. Los metalenguajes

²⁸ También conocido como *acción real*, es un término que refiere a las producciones audiovisuales que representa las escenas con actores y elementos reales.

suelen relacionarse a los recientes medios de comunicación y lenguajes comerciales y tecnológicos; pues han sido utilizados con tanta frecuencia que se han vuelto reconocibles y comunes en la contemporaneidad (Waugh, 1984). Así mismo, la autora define los metalenguajes como técnicas necesarias para desafiar las convencionalidades cuando cita los trabajos de Berger y Luckmann (1972):

“Berger and Luckmann [in *The Social Construction of Reality* (1972)] suggest that convention and habit are necessary because human beings need to have their choices narrowed for significant action to take place [...] conventions can, however, become oppressive and rigidified, completely naturalized. At this point they need to be re-examined, both in life and in fiction” [Berger y Luckmann [en *The Social Construction of Reality* (1972)] sugieren que la convención y el hábito son necesarios porque los seres humanos necesitan que sus opciones se reduzcan para que se lleve a cabo una acción significativa [...] las convenciones pueden, sin embargo, volverse opresivas y rígidas, completamente naturalizadas. Es en este punto que necesitan ser reexaminados, tanto en la vida y en la ficción]. (Waugh, 1984, p. 52)

El uso de metalenguajes permite la emancipación artística y expresiva, además de abrir un espacio de crítica o comentario sobre la realidad y su construcción en relación con la ficción. Esto se observa en *Megadroide* con las referencias de cultura de masas. Son utilizadas por el narrador y los personajes en la expresión de antonomasias, símiles o frases populares que conjugan con el humor cotidiano. Algunos iconos populares son utilizados como identidades que los personajes encarnan. Por ejemplo, los nombres de los asaltantes son utilizados por estos mismos para tomar el papel de “famosos del entretenimiento”, o el militar de la segunda escena que se autodenomina “Rambo” para definirse como “un justiciero de la guerra”. En esta escena, el arquitecto proyecta sus inquietudes sobre su vecino violento en un personaje tiránico y popular del *Planeta de los simios*. Esto también se denota en el plano ficticio de *Megadroide*. Por ejemplo, cuando el Samuray Maldito llama a Megadroide “el rey Arturo” (p. 18) y cita frases erróneas de Pablo Neruda, o cuando el narrador explica los poderes del villano con una frase similar a la *Ley de conservación de la energía*: “La materia no se crea ni se destruye, solo se aglutina” (p. 19). A parte de

esto, hay algunas referencias dedicadas a referir objetos, como los carros del ingeniero y de Rambo (que eran un *Mercedes* y un *Dodge Ram*, respectivamente).

Estos ejemplos y muchos más²⁹ son metareferencias de índole *implicit* y *extracompositional* (las que refieren a textos de otros medios, no literarios, y aluden al texto como “artefacto” de forma sutil). Estas comentan sobre la relación entre los medios, el contenido de las industrias culturales y la vida cotidiana. Las referencias son inusuales para el medio escrito guatemalteco en la década de 1990, por el cual permiten que el lector se vuelva consciente del relato como constructo y reconozca la influencia de la cultura de masas y su contenido masivo sobre sus vidas y hablas en el uso de metáforas, apodos, símiles, etc. De esta forma, se establece lo ficticio como un mundo conectado a la realidad. Además, esta relación se refleja en las líneas narrativas del relato³⁰.

El metalenguaje de cultura de masas también puede tratar de emular el habla guatemalteco, pero asimismo acoge los ideales artísticos de la *Generación del Desencanto* al presentar sus preocupaciones y propuestas de estética a partir de “la forma” de los textos (a través de técnicas que niegan las convencionalidades de la literatura guatemalteca³¹). Esto se denota en el metalenguaje al “resaltar” algunas referencias de cultura popular. Se observa en ejemplos tipográficos y de formato de carácter *implicit*, como el nombre de los asaltantes que se escribieron de la siguiente forma y en sus propias líneas: “>>>CHAYANNE<<<” y “>>>LUCERITO<<<” (p. 21). Otra forma, menos elaborada, es el uso de cursivas como la mención de “*Star Wars*” (p. 47). Otro ejemplo estético, relacionado a la conexión de lo “real” e “irreal”, es la organización y combinación de los sucesos de la realidad ficticia y cotidiana durante la “transformación” de escenas. Por

²⁹ Se puede mencionar el uso de *referencias de intermedialidad* que se expondrán en la sección *Juego de roles*.

³⁰ Este punto se discute con mayor detalle en la sección *Hiperrealidad: traslape entre el mundo ficticio, el “real” y el real*.

³¹ De este tema se explicó previamente en la sección *Los Años 90* por los autores Luis Méndez y Lucía Alvarado.

supuesto, también se puede distinguir que todas estas metareferencias son técnicas narrativas y estéticas que poseen y muestran el carácter experimental de la obra.

La obra también expresa una propuesta artística. Se puede observar en la **Figura 3**, en una metareferencia con altos grados de *non-critical* (que explica las mecánicas del texto). Esta presenta un cuadro de la Mona Lisa, pero con el casco de Megadroide, y, a lado, una frase atribuida al autor: “No se desea algo porque sea bello,/algo es bello porque se desea./Estética no es aspirar a la belleza,/ estética es aspirar a una comunicación/Algo que comunica es algo deseable, / por lo tanto algo bello” (p. 82).

Figura 3. Cuadro # 8 de *Megaconceptos* (p. 82).



La frase, con una letra capital muy refinada y estilizada, alude que la comunicación deseada está relacionada a esta imagen de contenido intertextual y tonos paródicos. En tal caso, el texto e imagen se complementan el uno con el otro. Wolf (2009) indica que la intertextualidad juega un papel de representación en la metaficción:

“Intertextuality – in the form of individual or system reference – may, for instance, be predominantly used for the construction of a represented world; but it may also be employed in order to lay bare the pastiche character of a text as a ‘mere’ representation.” [La intertextualidad – en la forma de referencia individual o de sistema – puede, por ejemplo, utilizarse predominantemente para la construcción de un mundo representado; pero también puede emplearse en orden para poner al descubierto el carácter pastiche³² de un texto como una ‘mera’ representación]. (p. 61)

Tomando en cuenta esta observación de Wolf (2009), se puede atribuir que el mensaje deseado de la obra es representar la influencia de la cultura de masas en el ámbito social y artístico. En otras palabras, mostrar la *red intetextual* que se ha formado en el presente contemporáneo. Esta comunicación sociológica permite que la obra alcance una estética experimental a través del uso de imágenes y textos (que coexisten y dependen entre sí). En consecuencia, crearían una obra literaria que posee caracteres paródicos y de *pastiche*: una “mera representación” de la realidad y la cultura de masas contemporáneas.

Antes de continuar a la siguiente sección, es importante llamar la atención sobre otro vocabulario inesperado y experimental: el cibernético. Esta se presenta únicamente en las escenas de Megadroide y el Samuray Maldito. Son redactados como comandos de programación, que son hechas por los *bots* para otorgar poderes a los rivales. También aparecen anglicismos³³ técnicos de reproducción de video como “long play” (p. 37) o “full color” (p. 47) en las escenas ficticias y cotidianas. Un ejemplo es cuando Megadroide se transforma con la ayuda de HyperSorcer® (un *bot* que acompaña al héroe):

HyperSorcer®, motor operativo de EtéreaNet®, después de responderle con un frío pero empático: “Vaya. Por fin algo de acción. Esto ya parecía caricatura japonesa para niños”, procesa el *input* en microsegundos/
<Código de
conexión://922309YL44f3939223AFUFG2829864076AXKYL09987484F

³² “Imitación o plagio que consiste en tomar determinados elementos característicos de la obra de un artista y combinarlos, de forma que den la impresión de ser una creación independiente” (RAE, 2015).

³³ Vale mencionar que hay otros que son utilizadas como expresiones. Por ejemplo: “*lethal weapon*” (p.30).

HF>/<Código de
acceso://011010111010110110110110111111000000010101000111011>/pro
cessing/processing/processing/connection_succeeded/waiting_for_reply/w
aiting_for_replywaiting_for_reply/satelliteLink=F8/. (p. 20)

Como se habrá notado, hay otra particularidad lingüística y experimental: el uso de ®, que significa “marca registrada”. Esta es usada únicamente en programas, productos u objetos que aparecen en la narración de las luchas ficticias; además, el símbolo acompaña el metalenguaje cibernético. Un ejemplo es cuando se describe cómo Ishiro es reconstruido, al ser destrozado por un ataque de Megadroide: “Este habría sido el fin del Samurai Maldito si no es porque, de las células SilicOrg® Biotronik® HgGolem® Serie B2 que lo componen, surge CyBorgia®, infoespíritu del Cyber-Infraspaces®, para asistir a su fiel esbirro con un efectivo <infoton.reassemble_samuray:maldito.hggolem.exe/>” (p.19).

Aunque no todos los lectores sean expertos en programación, la mayoría puede reconocer este lenguaje cibernético. Ha sido usado o representado en diversos medios y producciones. Por ejemplo, las películas como la franquicia de *Matrix* (1999-2003), las series forenses como *CSI*, varios títulos de anime como *Ghost in a Shell* (1995) y en *softwares* o videojuegos (ya sea como parte de la dinámica de los programas o cuando usuario da un vistazo a los códigos de estos). Lo mismo se puede decir del uso de “marca registrada” que, probablemente, todos los lectores han visto en las áreas urbanas: envases de restaurantes, juguetes, libros, letreros en las calles, etc.

El metalenguaje cibernético representa la conexión de los planos ficticio y cotidiano por medio de la tecnología, la misma que reproduce los productos masivos. También hace que los lectores se distancien del lenguaje y reflexionen sobre el impacto de los productos y sus medios (como las películas y las televisiones) en su realidad y habla. A la vez, trabaja en conjunto con el metalenguaje de cultura de masas para señalar la artificialidad de los signos industriales “naturales” y los personajes del anime. Un ejemplo más claro y caótico son las últimas palabras de HyperSorcer®, que se entretienen con referencias populares:

Justo en este momento está destruyendo todos mis comandos y muy pronto comenzaré a desvariar. Lo siento, Megadroide, realmente hubiera querido ayudarte pero no tengo por qué más que sí porque sí no ya verás que la próxima reencarnación iré al mar por la mar que sí misma y no transitar por cervantes que café escribamos vanidad o furia muchos enterrar de no podrá para yo peleo tú peleas todos peleamosupercalifragilísticoespirilidosoperahouse telerecontraradiotransmisión insurg distant a lo cercan por cuatro igual a 63.98888Ce-000 1 0043 djlls ooe399f ñ'96slk o kdkdd000 e3da{oe54n v''ab+{an 445 0 98nbk os kñiu902_ 0s a059fciwe''abj''abpá'87pw9envc 'wa9ejmpnm''ab{kl 8000 lsdkr oaq oweur co3 01 dflks jdjkl30890 j0we21' jñ'96aspwieur/)()... (p. 42)

Este discurso también se da en el uso del signo de marca registrada, que remite la idea de que Megadroide y todo lo que compone su mundo son productos de industrias con objetivos lucrativos³⁴. Además de estas observaciones, los metalenguajes expuestos ofrecen innovación estética que permiten la experimentación literaria. Estos lenguajes también proponen una conexión entre la ficción de los productos masivos y el presente. Las realidades ficticia y cotidiana se entretajan con el tema de violencia que dan una nueva luz sobre el entretenimiento y la sociedad del siglo XX y XXI.

2. Hiperrealidad: traslape entre el mundo ficticio, el “real” y el real

Como se discutió previamente, *Megadroide* ejerce el metalenguaje de cultura de masas y de programación para evidenciar una conexión entre las realidades ficticia y cotidiana. Waugh (1984) indica que una de las funciones más importantes del metalenguaje es que mantenga y haga comprensible la relación entre lo real y lo ficticio. Es una capacidad necesaria cuando la obra es lo suficientemente “juguetona” como para cambiar constantemente de enfoque entre el mundo ordinario y el fantástico (p. 37). Por supuesto, el lenguaje no es el único modo por el que se forma una conexión entre las dos realidades.

³⁴ También se puede leer estas observaciones como parte de la parodia del anime, pues esta industria de animación japonesa está muy involucrada con otras industrias. Que los personajes se compongan de marcas registradas, puede ser una observación juguetona sobre el anime y otras animaciones occidentales (como *Las Tortugas Ninja*) que venden historietas, juguetes, música, copias de episodios o temporadas, etc.

En la narración, se establece un nexo entre las personas y las producciones masivas a través de las líneas narrativas, acciones de los personajes y dinámicas relacionadas a la cultura de masas.

La mayoría de los personajes, incluyendo los protagonistas, siempre toman referencias de series, películas, videojuegos, cuentos populares, etc. Los incluyen en sus vidas, ya sea en sus acciones o habla. En la primera escena, *Chayanne* y *Lucerito* usan chistes históricos de cultura popular para bajar la guardia de los pasajeros y aprovecharse de ellos. En la segunda escena, el arquitecto se empodera en su trágica situación al interpretar, fantasear y soñar que es un justiciero y una víctima y su vecino un villano y un abusador. En la última escena cotidiana, el niño encuentra diversión en actuar como “héroe” en respuesta al aburrimiento y falta de contacto con sus padres y hermano (quizás conscientes de su negligencia). Dentro de un mundo de crimen y sin rectitud, los personajes buscan respuestas sobre los problemas de su vida diaria en mundos ficticios populares. Ellos los ajustan a sus costumbres violentas o aprenden de estos el cómo pelear y convivir con el presente. Al crecer en un entorno y en una cultura sin paz y moralidad, los personajes obtienen mensajes agresivos y “negativos” porque carecen de la “competencia cultural” para “leerlos correctamente”. De cualquier forma, ellos practican una cultura de masas.

Ahora bien, ¿en qué posición se encuentra la serie ficticia para conectarse con el público guatemalteco del libro? Es evidente que el denominador común entre los dos mundos es la violencia. Esto se observa en las transformaciones violentas de las escenas. En conjunto con la presencia de referencias reales de cultura de masas en ambos mundos, afirma la existencia de un nexo entre las realidades. En dos escenarios cotidianos hay una relación directa con el mundo de Megadroide. Previamente se indicó que *Pistolín* y el niño conocen el héroe: el primero lo usa como una antonomasia para referirse a alguien que interfiriera en sus fechorías, mientras que el segundo es un papel que toma para su juego agresivo. En el caso de la segunda escena, las únicas conexiones posibles es que el prefijo de “INFERNEWS” es similar a Infraspace® (la net en la que pertenece el programa de Samuray Maldito), y que en la escena cotidiana se define un “héroe” y un “villano”.

Estas referencias sobre la conexión de los mundos tienen carácter *intrareferential* y sugieren un reconocimiento entre los dos, pero son parciales y no irrumpen o cuestionan la narración. Las alusiones dichas por los guatemaltecos sobre la serie ficticia son lógicas. Es razonable que ellos conozcan sobre Megadroide, al ser una serie televisiva que vieron o escucharon y refieren consciente o inconscientemente. Los personajes cotidianos ignoran tener una conexión profunda o secuencial con Megadroide y su anime, o siquiera que sus acciones o gustos están al servicio de la narración. Mientras tanto, el héroe, el villano y los bots desconocen su estado artificial como personajes de una serie o de una obra literaria. Calvo refiere la relación entre los dos mundos como mediática, mundana y carnavalesca (un vínculo exagerado y metafórico entre producto y audiencia) en su *Introducción*: “Todo ello en un clima de violencia extrema y tecnología cibernética para morboso deleite de las masas adictas a los medios de comunicación” (Calvo, 2010, p. 11). Por ello, los personajes son inconscientes de la conexión directa entre las realidades o sobre su estado ficticio.

Como se verá a continuación, hay metareferencias que tienen grados de *explicit* e *intracompositional* que establecen la conciencia de la narración como ficción, pero son *non-critical*. Hay tres metareferencias realizadas en la narración. La primera es la línea de HyperSorcerer®: “Esto ya parecía caricatura japonesa para niños” (p.20). Alude la artificialidad del mundo de Megadroide, pero el enunciado es más una broma que una afirmación o comentario que genere preguntas o respuestas en los demás personajes. Esta tiene mayores grados de ser *non-critical*, pues explica al lector, en tono paródico, que el mundo de Megadroide es un anime. Esto es aplicable en la segunda y tercera instancia: cuando el niño asegura que una ronda de la pelea es un episodio repetido (p.44); y cuando aparece un corte comercial en la lucha, pero ninguno de sus combatientes lo presintió.

Además, hay comentarios del autor. A pesar de ello, son notas de pie para señalar las diferencias que tiene con la versión de *El Acordeón*, y afuera de la narración como la **Figura 3** en Megaconceptos y la *Introducción* que explica la obra. También vale mencionar las reseñas en *Extroducción* que tienen análisis breves (sobre el lenguaje, la cultura popular, las innovaciones, la representación del ámbito guatemalteco). A pesar de ello, estas

secciones no irrumpen la historia de forma drástica. La obra tiene una división definida entre las secciones que el relato obtiene cierta independencia. De hecho, la *Introducción* y *Extroducción* tienen índole *non-critic* al mantener la “ilusión” del texto como “relato” mientras explican la trama y las innovaciones estéticas. Estas aclaraciones explican el mensaje, la propuesta artística, la historia y las dinámicas de la obra a los lectores.

Hasta este punto, es claro que los personajes de la narración no poseen autoconciencia de su estado artificioso, y que la obra no lo indique explícitamente, pero los únicos que lo saben son los receptores del libro. Como se ha evidenciado, el lenguaje, el formato y la tipografía son metareferencias solo distinguibles y captadas para el lector. Por ello, hay otro plano o realidad que el lector evalúa o cuestiona: el suyo, el del mundo real.

El lector es el único que conoce que la historia es ficticia. Lo usual en muchas obras realistas es utilizar un lenguaje y argumento que permitan al lector obtener *suspensión de la incredulidad* sobre el texto y “sumergirse” en su historia. Por ejemplo, la novela sensible del Romanticismo *Las cuitas del joven Werther* (1774). El uso de las referencias intertextuales insólitas, y otras metareferencias, hacen que la inmersión de la lectura sea interrumpida. El lector se alejaría lo suficiente del texto, ahora visto como un artefacto experimental, y conectaría la historia ficticia con su realidad (para comprender el texto) a través de los lenguajes inusuales (como se discutió en la sección *Metalinguaje*).

Megadroide desarrolla la realidad cotidiana en el contexto guatemalteco metropolitano, del cual los lectores guatemaltecos pueden conectarse y comprender con facilidad a los personajes y sus códigos sociales, lingüísticos y conductuales. Provee la idea o “ilusión narrativa” de que la realidad cotidiana es igual a nuestra realidad. La única diferencia es que la realidad cotidiana tiene un anime que no existe en el nuestro, pero se vuelve real para los lectores al relacionarse con referencias reales de cultura de masas. Estas vuelven la serie ficticia, mundo en que se centra el relato de Calvo, en una representación de las producciones masivas que impactan nuestro presente. Un ejemplo

notable es que Megadroide es una alusión directa a *Megaman*, un personaje real de videojuegos. Se asemejan en: ser cibernéticos humanoides con armadura y un cañón en el brazo derecho; subsistir en la tecnología y medio informático; tener la capacidad de transformarse; poseer distintas adaptaciones en videojuegos, anime e historietas japonesas³⁵; y compartir el mismo prefijo³⁶. Otros ejemplos de intertextualidad, como metareferencias, están en algunos cuadros de *Megaconceptos*. Como se observa en la **Figura 4**, se visualiza a Megadroide con la frase popular de *Superman*, “¡Es un ave! ¡Es un avión! ¡No! ¡Es Superman!”; aunque alterada: “¡Es un cometa! ¡Es un avión! ¡No! ¡Es_” (p. 80). Además de ello, es notable que los personajes humanos usan e implementan la serie ficticia de la misma forma realista que los demás contenidos masivos.

Figura 4. Cuadro #6 de *Megaconceptos* (p. 80)



³⁵ Estos medios de entretenimiento se presentan en la obra a través de *referencias de intermedialidad*, las cuales se discutirán en la sección *Juego de roles* del presente análisis.

³⁶ Un punto que puede fortalecer este argumento es que la figurilla de Megadroide puede ser una figura de acción pirata de Megaman. Un usuario de Instagram, llamado *harlowilson*, público un juguete pirata de Megaman de los años de 1990. Parece ser una copia exacta de la figurilla de Megadroide, pero sin el tinte verde; aunque es posible alterar el color de una foto con un programa de diseño como *Adobe Photoshop*.

Hay otros cuadros que muestran una conexión con nuestra realidad. Por ejemplo, en la **Figura 5** se observa el escritorio de una computadora que, en un reproductor audiovisual, transmite un episodio de *Megadroide*³⁷. Estas metareferencias orientadas al *fictum* (que sugieren una conexión con la realidad) permiten considerar a Megadroide y su mundo, representaciones de los elementos significativos que forman la cultura de masas, como reales que afectan y reflejan la realidad de los lectores. De esta forma, los leyentes descubren una verdad del texto: el contenido masivo está muy enlazado a su realidad que hasta comparten, en cierto grado, la violencia del momento y su absurdez. Al igual que los dos mundos ficticios (la cotidiana y la ficticia) ocurren instancias de *hiperrealidad* (cuando la realidad y ficción se confunden). El mundo de los lectores se puede percibir como otra ficción violenta o una similar en conflicto, influenciada por la sociedad y la cultura de masas, en el que sus habitantes viven ignorantes de las causas.

Figura 5. Cuadro #15 de *Megaconceptos* (p. 89)



³⁷ Esta lectura se facilita aún más si se lee la versión digital. Esta permite mayor inmersión e ilusión narrativa de que la serie de Megadroide es un producto real que se reproduce en la computadora. Lo único que puede afectar la inmersión para el lector actual es que el reproductor digital parece estar “fuera de moda”.

3. Juego de roles: la “audiencia” y el “entretenimiento”

Otro papel de las metareferencias en *Megadroide* es crear entretenimiento: un juego divertido e interactivo. Wolf (2009) describe dicha función de la siguiente manera:

“Further possible functions of metareference that are particularly relevant to the recipients are: providing entertainment and – often funny – amusement (this is also the reason why metareference so frequently occurs in comedies) and satisfying ludic desires (especially in ‘experimental’ works)”. [Otras posibles funciones de la metareferencia que son particularmente relevantes para los destinatarios son: proporcionar entretenimiento y – a menudo graciosa – diversión (esta es también la razón por la que la metareferencia ocurre con frecuencia en las comedias) y satisfacer los deseos lúdicos (especialmente en las obras "experimentales")]. (p. 67)

El entretenimiento y la diversión se proveen en el libro a través de metareferencias de índole *implicit* que derivan entre *intracompositional* y *extracompositional* (entre referir al propio texto y los ajenos a la obra y su medio). En estas categorías se encuentran las *referencias de intermedialidad*, aquellas que remiten a otros medios que transgreden los estándares del medio de una pieza para imitar las ajenas (Wolf, 2009, p. 29). *Megadroide* las utiliza para volverse en un “PRODUCTO GLOBALIZANTE” (p. 6), como se nombró en la página legal del libro. El relato utiliza formatos, figuras retóricas, diseños tipográficos e imágenes para pretender o “jugar” a ser un “medio masivo”: una televisión, una historieta, un videojuego o un juguete. Antes de brindar dichos ejemplos, es importante recalcar la participación del lector en varias instancias. Por ejemplo, en la **Figura 1** y **Figura 6** el lector es invitado a elegir la identidad de Megadroide o en la **Figura 4** que insinúa al lector que debe completar la frase “¡Es__” con “Megadroide!” para que cobre sentido la imagen.

Figura 6. Una de las primeras páginas del libro (p. 3)



En estas instancias, los lectores obtienen una posición activa. Waugh (1984) indica que la metaficción de una obra hace que el lector reconozca explícitamente o no su rol de jugador (de un lector activo). Desde esta perspectiva, el lector de *Megadroide* tiene el papel de un consumidor de medios masivos, pero es dada de forma implícita. La narración comienza con <ON/ y termina con /OFF>. Ambas palabras refieren al acto de prender y apagar un aparato electrónico. Si los lectores comienzan y terminan la historia, estas palabras aluden que ellos son televidentes al encender y apagar “el producto globalizante” (la narración). También hay instancias en el relato que se narra como un videojuego de combate, en el cual los lectores juegan u observan una partida. Esto es más evidente en la última secuencia de la narración en ciertas líneas: “POWN! ¡POWN! ¡POWN! ¡JUAZZZ! ¡FUIZZZZZZ! Tres voladoras circulares en el rostro, una barrida quebrando rodillas y un sablazo en el estómago. Supercombo triple: 8 465 387 puntos” (p. 50). En la **Figura 7** se observa un cuadro en *Megaconceptos* que indica que la obra o *Megadroide* toma el papel de un juguete peligroso con etiqueta de advertencia.

Figura 7. Cuadro #2 de *Megaconceptos* (p. 76)



“La audiencia” también puede visualizarse como lectores de una historieta cuando se toma en consideración los elementos paratextuales que acompañan cada hoja de la narración. Esto se puede ver en la **Figura 8**: marcas de agua de vectores, con colores distintos en cada página; dibujos; escritura japonesa, *katakana*³⁸, que se traduce a *Megadroide*; y textos con tipografía, tamaños y colores diversos. También hay páginas entre las secciones que tienen esquemas de una pieza de Megadroide, los nombres de sus partes, fondo con un color único del resto y la palabra *Megadroide* en *katakana*. Un ejemplo es la **Figura 9**, que procede al final de la narración. El texto también utiliza muchas onomatopeyas, como “¡PAM! ¡PAM! ¡PAM!” (p. 17), para “reproducir” audio de un programa televisivo o simular los efectos de sonido de una historieta.

³⁸ Esta metareferencia de índole *implicit* y *extracompositional* también alude que la serie ficticia de Megadroide es entretenimiento japonés, ya sea como historieta, videojuego o animación.

Figura 8. Primera página de la narración (p. 17)

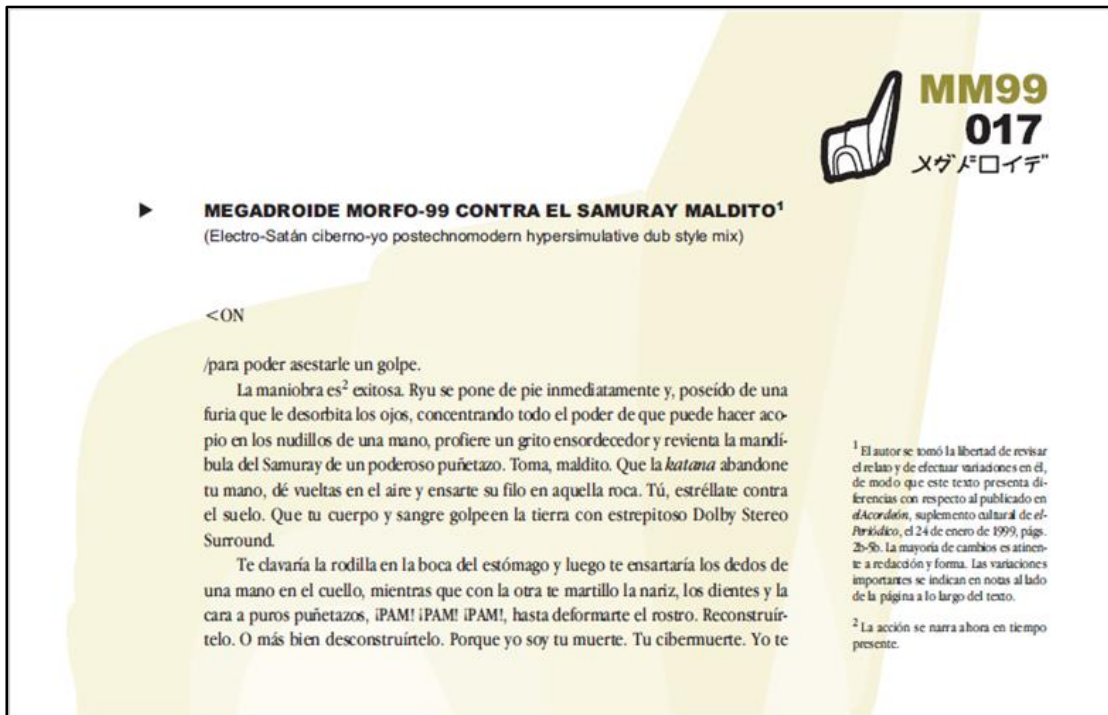
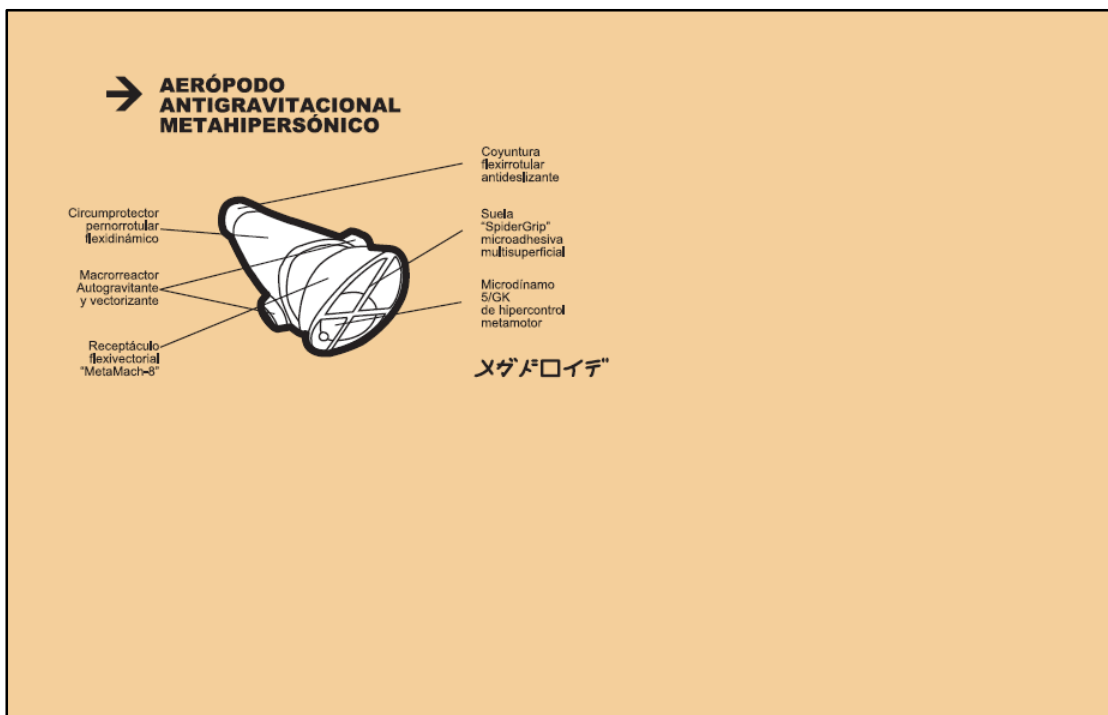


Figura 9. Página entre secciones de *Narración* y *Extroducción* (p. 52)



Es importante mencionar que *Megadroide* tiene la sección de *Megaconceptos*, que trata de jugar el rol de un medio audiovisual. No existe una secuencia lógica u organizada en los cuadros. Estas varían en replicar o aludir escenas de la historia; hacer referencias de cultura de masas; o seleccionar fragmentos de textos o canciones como *Glorified G* de Pearl Jam. A pesar de ello, *Megaconceptos* posee un principio y un final, en el primer cuadro y en el último cuadro, al igual que la narración: comienza con <ON/ y termina con /OFF>. El lector ejecuta el mismo ejercicio de televidente, pero esta vez en un formato visual en vez de escrito. Con esto en mente, la secuencia sería una simulación del *zapping*: el ejercicio de cambiar canales en una televisión. Fiske (2001) definió esta práctica como una experiencia muy individual y personalizada en que las imágenes de cada canal se contradicen entre sí. Forman un *collage* de momentos espontáneos, sin conexión, que no permiten ningún final narrativo (Fiske, 2001, p. 105). Este aspecto es similar al relato, pues posee una conclusión ambigua.

Las metareferencias expuestas siguen una índole *fictum* y ambivalente entre *critical* y *non-critical*. Hay una conexión clara entre la ficción y la realidad por medio del juego. Los lectores de *Megadroide* se vuelven en esos fanáticos de los medios de comunicación y absorben el libro como entretenimiento de “morboso deleite” (p. 11). Waugh (1984) señala que a partir del juego los lectores aprenden sobre el papel de la ficción en la realidad y cómo se practica en su presente. Por ello, los juegos de roles del libro permiten al lector, sobre todo al guatemalteco, a reflexionar sobre la relación entre la ficción de los productos masivos con el presente, la sociedad en que viven y el impacto de la cultura de masas.

A pesar de ello, estas metareferencias y referencias de intermedialidad no critican la forma o estado de artefacto del relato. Por ello, el juego en la obra también existe para la innovación creativa literaria. Las referencias favorecen la experimentación literaria y emancipación artística, metas que los autores guatemaltecos posmodernistas buscaban alcanzar. Los lectores pueden disfrutar o divertirse en la lectura al tener un papel activo y complementario en las dinámicas de la obra.

Como se ha observado, *Megadroide* es una obra que posee diversas instancias y mecánicas con altos niveles de autoconciencia y diferentes funciones. *Los amos de la noche* no es una excepción. El análisis de esta obra exhibirá cierta similitud de usos de metareferencias, aunque solo en algunos casos al tener una diferente dirección artística, discursiva y narrativa. Por supuesto, antes de evaluar la obra de Prado, se presentará información del autor, su obra y un resumen de esta última.

VI. ANÁLISIS DE LOS AMOS DE LA NOCHE³⁹

A. Autor y obra

Estuardo Prado nació en 1971 en Guatemala. Realizó sus estudios académicos en la Universidad Rafael Landívar y obtuvo los títulos de Licenciatura en Filosofía y Letras y Maestría en Literatura Hispanoamericana. Practica las labores de narrador y editor, las cuales ha ejercido en la redacción de obras subversivas y en la fundación y organización de la Editorial X en 1998⁴⁰. En dicho período, escribió textos como *La estética del dolor* (1998), *Vicio-nes del exceso* (1999) y *El libro negro* (2000) (Méndez y Álvarez, 2006, p. 124). De acuerdo a Julio Serrano Echeverría, en su crítica de *Los amos de la noche* para la Revista Luna Park (2013), la primera edición de *Los amos de la noche*, que fue publicada en 2001, marcó el final de la Editorial X.

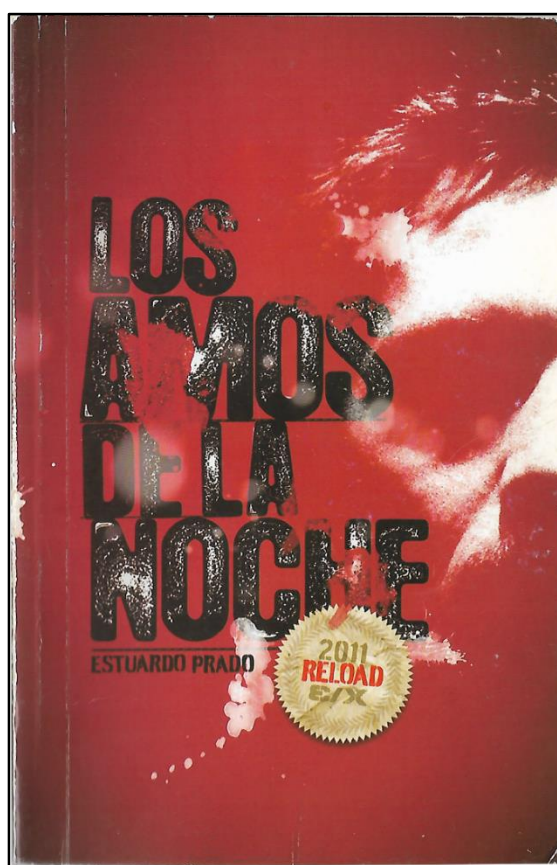
A partir de 2003, Prado estuvo en el anonimato y se alejó del ámbito literario y editorial. Después de diez años, reapareció en una nota de periódico. Pocos días después se publicó una entrevista con él y Juan Pablo Dardón, quien aseguró en su cuenta de Twitter que tuvo una plática con Prado en un bar. A finales de 2011, el mismo año que volvió a la escena literaria, publicó la segunda edición de *Los amos de la noche* (Álvarez, 2015, p. 8).

³⁹ En este análisis, todas las figuras presentes son escaneos de páginas completas seleccionadas del libro. Todos los derechos reservados por Estuardo Prado.

⁴⁰ Se mencionó previamente en *Contexto histórico, cultural y artístico: Guatemala durante las décadas de 1980, 1990 y 2000*, pero se vuelve a denotar que Prado también trabajó con Pablo Gordillo en la creación y publicación de la revista *Anomia* (la cual publicó el manifiesto de Editorial X).

De acuerdo a la página web Resistencia Musical (2018), es a partir de esta publicación que el autor volvió a escribir y editar textos literarios como *Siendo drogadicto alcohólico me fue mejor, y de paso escritor de mierda* (2013) y *PULP # 46* (2017). También reanuda las funciones de la Editorial X, que a día de hoy continúa dirigiendo, pero bajo el nombre de Editorial e/X (gAZeta, 2019). Vale mencionar que este año abrió un blog, *Estuardo Prado e/X*, que exhibe fragmentos de sus obras como *Los amos de la noche* y *PULP # 46*.

Figura 10. Portada de *Los amos de la noche* (2ª ed., 2011).



La nueva edición se titula como “RELOAD E/X”, como se observa en la **Figura 10**. Prado dedica una página de créditos para indicar que recibió ayuda de Luis Villancida, Byron Quiñonez, Julio Calvo Drago y Ronald Flores en el diseño de la portada, corrección y comentarios (p. 172). Esta edición tiene una quinta parte: el “tráiler” de ApocaLipton, una obra que Prado lanzará en el futuro (aunque esta no se ha publicado aún). Vale

mencionar que tiene ciertas diferencias técnicas y narrativas: el protagonista es indígena y no ciudadano, la historia sucede afuera de la Ciudad de Guatemala, tiene un carácter satírico más pronunciado e integra canciones populares de forma diferente a las secciones originales. Es a partir del comienzo del tráiler que el color de las páginas cambian: las historias inéditas tienen hojas amarillentas, y la nueva parte tiene blancas.

B. Resumen

La obra se divide en cinco partes. Las primeras tres son tituladas como escenas que emulan, superficialmente, la estructura clásica de una obra de teatro⁴¹; mientras que la cuarta es un epílogo llamado *Tomas finales* y la quinta parte es un “tráiler cinematográfico” de una narración. Cada una de las escenas, incluyendo el tráiler, narra un relato con distintos personajes y tramas. No hay indicación temporal y espacial específica que ubique y relacione las cuatro historias, a excepción de algunos personajes que aparecen en más de una parte y que todos los eventos (a excepción del tráiler) suceden en la capital de Guatemala⁴². Los relatos tienen notas de pie que explican eventos y personajes con humor negro y satírico. También poseen intermedios que son anuncios de negocios violentos o irreverentes, como un estudio de fotografía que captura escenas violentas o un prostíbulo cristiano. Además, el texto tiene un formato peculiar en el que los párrafos, palabras y frases cambian de ubicación, tamaño y fuente en cada página⁴³.

En la primera escena, el protagonista es un hombre llamado V. Durante una noche, se parquea frente al atrio de una iglesia para comprar unos tacos. La narración describe que él desconocía que esta calle “al igual que todas las cercanas a una iglesia, ese era un sector de alta peligrosidad” (p. 8). A su cercanía observa a un vagabundo y un perro, pero se

⁴¹ Julio Serrano Echeverría (2013) también lo indica en su reseña del libro para la Revista Luna Park.

⁴² Se profundizará con mayor detalle en la sección *Hiperrealidad*.

⁴³ Se explicará y darán más ejemplos sobre esta estructura durante el análisis.

movían al revés. De repente, suena el tema musical de *Twilight Zone* que incluye una narración, la cual parodia la introducción de la serie estadounidense e implica que V está siendo “transportado” a la Dimensión X:

V se dio cuenta que algo andaba mal. Se quería ir de allí, pero ya era demasiado tarde.

Tarara...tarara...tarara... tarara...

(se escucha el tema de *Twilight Zone* de música de fondo).

Usted está viajando a otra dimensión. Una realidad compuesta no solo de imágenes antisociales y ecos perversos, sino también de éxtasis alucinatorios intensos. Un trayecto dentro de regiones maravillosas, a las que se pueden llegar solamente a través de acariciar el dulce rostro de la locura, cuyas fronteras son las ideas delirantes más extremas. Su próxima parada: la dimensión X. (Prado, 2011, p. 9)

Después de este suceso, se encuentra con un sacerdote que resulta ser un vampiro homosexual inmune a los crucifijos. V sale de su automóvil y corre. Es perseguido y acorralado por el sacerdote y varias monjas vampiras. Ellos planean abusar sexualmente de V, quien trata de buscar una salida pero divisa a su cercanía un niño que huele pegamento. Tenía pensado lanzar al chico a los monstruos para que pudiera escapar, pero antes decide hacer un trato con él para liberarlo de su lío. Para su sorpresa, el niño logra espantar a los religiosos con una insignia metálica de *Mercedes Benz*. V le prometió al joven dinero y pegamento, pero en realidad no tenía la recompensa. Esto se lo informa al muchacho, quien se enfurece y lo amenaza con incendiarlo, gracias a su aliento inflamable y encendedor, a menos que le diera todas sus posesiones (como la ropa que llevaba puesta).

La segunda escena comienza con un joven en una pupusería. Es un revolucionario de diecinueve años, el único miembro de “la nueva guerrilla urbana” (p. 26), el último que acarrea la misión de los revolucionarios y pretende romper “el orden”. Se dio el seudónimo de *Rael*, su nombre de combate, que fue tomado de la canción *The Lamb Lies Down on Broadway* (1974) de la banda *Genesis*. Su propósito en la vida fue formulada a través de

música y películas rebeldes como canciones de Genesis y *Fight Club* (1999). Sus actos guerrilleros urbanos fueron planeados al tomar nota de las publicaciones de medios informativos como *Extra* y *Primer Impacto*. Gran parte de la historia narra sobre sus primeros tres intentos terroristas: antes, durante y después de la visita a la pupusería. El primero consistía en secuestrar mascotas de dueños ricos para crear una crisis emocional que “colapsaría” el mercado capitalista, pero resultó que los perros eran demasiado fuertes y agresivos que estos lo mordieron tanto que terminó en el hospital. Su segundo intento era usar una bomba, que en realidad era fuegos artificiales (los cuales el revolucionario supuso que venían de China comunista). Lo activaría cerca de un prostíbulo, al lado de la pupusería en el que se encontraba, para matar a unos políticos dentro del local. Resulta que este plan es otro desastre porque la bomba no fue lo suficientemente fuerte como para destruir a los políticos. Rael es el único que recibió quemaduras, pues no tuvo tiempo para escapar de la explosión porque la mecha de la bomba era muy corta. Recibe la ayuda de las prostitutas y termina otra vez en el hospital. El decide que su siguiente plan tenía que atacar la estructura misma de la sociedad, algo de la cultura en general que fuera “universal”:

Tenía que pensar en grande, en una revolución más radical, que desmoronara no solo las bases del sistema político y económico; sino que también atacara los cimientos mismos de la cultura en general, romper con los fundamentos en que la sociedad...no la sociedad, la humanidad entera se sustenta. (Prado, 2011, pp. 39-40)

Hace el tercer intento terrorista, que resulta ser un éxito. Lo que hizo fue dibujar con latas de pintura una “M” en una frase religiosa de distintos anuncios, *stickers* de carros, paredes, baños públicos, y en muchos otros lugares. Dichas frases eran “Jesús me ama”, que se convirtieron en “Jesús me **M**ama”. Esto crea un caos rotundo en la sociedad. Recibe la atención de todo el mundo, desde canales televisivos hasta estudios académicos. La Real Academia Española prohíbe el uso de la letra M. La sociedad repudia la M que destruye y desprecia cualquier representación de marca o personaje que tengan la letra como *Madonna*, *McDonald's*, *Moisés* y *María*. Es por estos medios masivos que Rael sale

victorioso por una calle, llevando sus nuevos instrumentos de terrorismo, e imagina a un chihuahua del lugar gritando “¡Viva la revolución! ¡Viva el Che Rael!” (p. 50).

La última escena, la única que se narra en primera persona, supone una combinación temática entre *Cuento de Navidad* de Charles Dickens y *La Divina Comedia* de Dante Alighieri. El protagonista, siendo Estuardo Prado, se dirige a las profundidades de la ciudad para evitar contacto y atención de ciertos grupos peligrosos del lugar: militares en busca de guerrilleros (que identifican como indígenas), un helicóptero militar (que supone ser de la película *Apocalypse Now* de 1979) y un grupo de cristianos devotos en ejecutar a todos los pecadores de todas las edades (como niños drogadictos). En el camino se encuentra a Virgiliana, un travestí con “botas de Black Sabbath”. Le indica al autor que es “el hada de la celulitis”, encargado de un grupo de prostitutas. El hada afirma que lo ayudaría a encontrar la salida de este “infierno”, siendo las profundidades de la capital de Guatemala. Esta ciudad es onírica y llena de personajes y referencias de cultura de masas como franquicias de comida y personajes históricos de otros países y épocas.

Primero atraviesan un basurero, presumiblemente el de la Zona 3, que se describe como un lugar lleno de amargura. Después de atravesar el basurero, el hada le explica al autor que tiene que tomar alucinógenos para hacer un viaje a su mente: “[...] me haría salir de ese lugar, para internarme en otro más laberíntico y oscuro, que era mi mente” (p. 70). Lo hace y da comienzo a los momentos más oníricos de la historia, en el que también es mayor la presencia de personajes, canciones y producciones de cultura de masas.

En este viaje, el autor indica que pareciera estar en un video que puede pausarse y hacer *efectos especiales* (los cuales él llama *(d)efectos*). Virgiliana le indica que tiene que visitar su pasado y encontrar una anécdota impactante si quiere que el libro se venda. Por ello, viajan a un recuerdo traumático cuando tenía catorce años, pero termina de forma violenta: el autor le rompe el cuello a un repartidor y quiebra la columna del hada, quien lo agredió por estar frustrado con el mensaje feliz de *McDonald's*. Después de este suceso, se toman la tarea de ver el presente. En este tiempo, los viajeros observan al autor

drogándose con crack en un baño; mientras hace, mentalmente, una oración “cristiana” orientada hacia las delicias de las drogas. El autor viajero interioriza las palabras del hada: siempre fue un drogadicto y debe de aceptarlo.

Continuando con el patrón de la historia de *Cuento de Navidad*, ellos debían ir y ver el futuro; pero el hada le indica que, sin ser adivino, él no tiene futuro. El autor despierta del sopor y advierte que estaba acostado en bolsas de basura (donde reposó cuando consumió las drogas alucinógenas). La policía lo rodeó y el hada le confiesa que lo delató por negocio. El autor no se sorprende y es aprendido por la policía que confirmará a la fuerza si tiene drogas. Entre ellos se encuentra un policía que aparece en *El libro negro* (2000), de acuerdo a Prado en una nota de pie. A la lejanía, el autor observa al mismo niño de la primera escena (también identificado como tal en una nota de pie). Haciendo una alusión paródica al final del cuento de Dickens, el niño finaliza la historia exclamando que “el diablo nos bendiga a todos, y se lleve al infierno este mundo de mierda...” (p. 98).

Las historias de las escenas terminan con *Tomas finales*, las cuales se hace un pequeño vistazo a los protagonistas y lo que están haciendo. Sobre la primera escena, V se dedica a abusar sexualmente de los religiosos. Es un “acto heroico”, pues, de acuerdo a sus estudios, evita que ellos se conviertan en vampiros. Desde ese entonces, él trabaja como catedrático universitario, pero durante la noche se llama S.V. (Super Violador). Como justiciero, se viste de *Superman* pero con la V pintada a lado de la S. Con respecto a la segunda escena, Rael cambió su nombre a *Irreal*. En su nuevo ataque terrorista, decidió que ya no le daría nuevos símbolos a la cultura que desea destruir sino, más bien, darle un vacío. Inspirado en “el cuento de Prado”, siendo la tercera escena, decide que le quitaría la virgulilla de la “ñ” de la palabra “año” para que se lea como “ano”. Para hacerlo más rápido, está creando un virus cibernético que vuelva todos los “años” en “anos”. De la última escena se indica que el autor vive en la turbia y agresiva *Toxitown*, un lugar ficticio en Tokio que fue creado por el escritor Ryu Murakami en su novela *Los chicos de las taquillas* (1980). En la oscuridad de los callejones, vende unas jeringas verdes y fosforescentes. Un narrador en tercera persona indica que las vende y que estas proveen la

capacidad de crear un mundo propio y retorcido, efecto que el autor Prado trató de replicar en sus libros:

Decidiéndose después a ya no vender la locura en libros, sino sintetizada en el líquido verde de las jeringas. Creando un mundo a la imagen y semejanza propia, en donde uno es Dios de su propia creación retorcida. (Prado, 2011, p. 112).

Con la conclusión de *Tomas finales*, se presenta el tráiler de *ApocaLipton*, haciendo referencia a la película *Apocalipto* (2006) y a la marca *Lipton*. El protagonista es Tomas de Dios Ixquin Ac Batz, o apodado como T. Es un indígena Zutujil que trata de escapar de distintos grupos como los Zetas, que tratan de capturarlo para esclavizarlo, y el Ejército, que lo quiere muerto por escapar de su vista (una señal para los soldados de que era culpable de algo). En esta persecución intervienen varios colectivos y personajes como los salesianos, incluyendo la “reencarnación de Gerardi”, que tratan de entrevistar a T y obtener su testimonio sobre los abusos del Ejército. Al final de la persecución, el ejército de Estados Unidos y Obama fallaron en capturar a T. El tráiler finaliza con un *freeze frame*: T saltando sobre William Defoe, en su rol de Sargento Elias en *Pelotón* (1986), con explosiones ocurriendo en el fondo. En esta última escena, el narrador indica que él probablemente trabajará en Pana como guía de turistas, vendedor de artesanías o de mota.

C. Análisis

1. Metalenguaje: uso y mezcla del lenguaje cultural, soez, cinematográfica, coloquialismos y anglicismos en un mundo materialista y entrelazada a los medios

La obra usa y mezcla varios lenguajes que dan vida a metalenguajes no ortodoxos para la literatura tradicional guatemalteca. Unos de los más notables son los vocabularios soez y de guatemaltequismos. Estas funcionan en conjunto con la narración y los

personajes para retratar, con humor negro, un mundo crudo, obsceno y sin moralidad. Por ejemplo, en la primera parte, cuando V le pide al niño que lo salve:

Por veinte varas lo salvo de esos mamadores, dijo el niño. V miró cómo los vampiros ya estaban casi sobre ellos y contestó: ¡Está bien, está bien! Si logras espantar a estos hijos de la puta, te voy a dar los veinte billetes...y...hasta un tonel de pegamento de zapatos. ¡Pero hace algo ya cerote!. (p. 19)

Estos lenguajes se entremezclan con los de cultura de masas, de cinematografía y anglicismos. Las referencias de cultura de masas son utilizadas en símiles, metáforas, hipérbolos, antonomasias y expresiones populares. Se puede distinguir en la descripción de las drogas que vende el autor en *Tomas finales*: “una jeringa llena con un líquido fosforescente verde, que parece *el suero del Re-animador* [énfasis agregado]” (p. 111). También cuando V expresa con frustración la aparición repentina del sacerdote: “Primero miró al alien de *Predator* [énfasis agregado] entre los malditos árboles, después un cerote de *The Matrix* [énfasis agregado]” (p. 10). Después de esta línea, el narrador prosigue describiendo al sacerdote, incluyendo la voz que define como “de ingenua patoja virgen más fingida que la de *Melanny Griffyth* [énfasis agregado]” (p. 11).

Como se puede observar, las referencias culturales se unen con el lenguaje soez y los guatemaltequismos (como “cerote” y “varas”), de forma que este metalenguaje también se inclinan a simular el habla guatemalteco. Debido a ello, y por la alta frecuencia de este tipo de metareferencias de índole *extracompositional*, las referencias se orientan al lado *implicit* en vez de *explicit*. Otro aspecto a notar es que los nombres de los productos masivos (como películas o canciones) se escriben sin cursiva, como si fueran nombres comunes para el léxico de los personajes, narradores y lectores. A pesar de que estas observaciones sugieran que los lenguajes tratan de presentarse como normales, la obra resalta las referencias de cultura de masas, anglicismos, palabras soez y otras palabras clave (para la narración) al alterar su tipografía. Varias referencias suelen colocarse en una fuente

de tamaño más grande que el resto de palabras de uno o más párrafos en una página⁴⁴. Esto se puede observar en la **Figura 11**, la cual es el primer fragmento que se citó en el resumen. Estas técnicas tipográficas hacen que las referencias llamen más la atención del lector como puntos familiares pero extraños para un libro (en términos tradicionales). De tal forma, estas modificaciones también resaltan el carácter experimental del libro.

Figura 11. Fragmento de Escena I (p. 9)



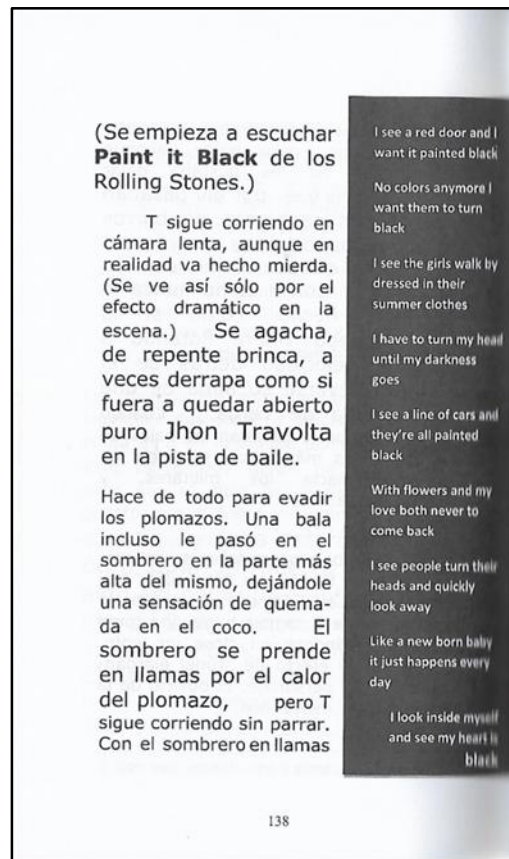
En la narración, el narrador y los personajes utilizan muchos anglicismos. Por ejemplo, en la tercera escena, el autor describe la llegada de un helicóptero militar como “Este sí era el *Apocalipsis y Now* [énfasis agregado]” (p. 56). Es una referencia a la película *Apocalypse Now* (1976), pero es usada como una expresión en inglés para describir las

⁴⁴ Se explicará más sobre el formato y tipografía en la sección *Juego de roles*.

circunstancias peligrosas en que se encontraba el autor cuando apareció el helicóptero. También hay otras instancias en el que los anglicismos pudieron ser reemplazados por sus contrapartes en español: “El famoso night club [club nocturno] La Torta Loca” (p. 34), “Iban armados con bates de baseball [béisbol]” (p. 54).

Además, hay fragmentos de canciones reales en inglés que acompañan la narración en la segunda y tercera escena y en el tráiler. Calificarían como metareferencias *extracompositional* de cultura de masas. Esto se puede ver en la **Figura 12**, que muestra una canción en cuadros negros para resaltarla y referir el color negro que menciona la canción. En las otras escenas, los fragmentos están en negrilla (como en la **Figura 16**). Por dicha tipografía y formato, estas también son de índole *implicit*.

Figura 12. Fragmento de Tráiler de ApocaLipton (p. 138)



Estos usos del idioma inglés suponen imitar el lenguaje contemporáneo en diversos países, incluyendo Guatemala, que toman extranjerismos como resultado de la influencia de los medios y productos extranjeros (como música, películas, series, restaurantes). En la segunda escena, el autor indica, en una nota de pie, que Rael aprendió inglés para comprender las películas pornográficas en dicho idioma (p. 39). Se puede sugerir que el resto de personajes usan anglicismos por su dependencia y alto consumo de productos y medios masivos⁴⁵.

A la par de este vocabulario, se utilizan tecnicismos de cinematografía o reproducción digital acústica, visual o ambos. Es importante mencionar que varios de estos son extranjerismos del idioma inglés. Antes de que V fuera transportado a la “Dimensión X”, el narrador describe los movimientos del anciano como un video: “...el viejo caminaba muy lento, hacia atrás, andando en *rewind* [énfasis agregado], en *slow motion* [énfasis agregado]” (p. 8). Estas descripciones también están presentes en la tercera escena cuando el autor viaja a su inconsciente, y en el tráiler que tiene muchas descripciones y tecnicismos de edición de video como ángulos de cámara. Un ejemplo es el inicio de *ApocaLipton*:

De pronto voltea la cámara (close up) y empieza a cantar su versión de un cover de Luis Miguel [...] (La cámara se aleja del campo de cultivo y con una toma de gran angular pasa por sobre las montañas, igual que las escenas de tomas introductorias de *The Shining* de Kubric, para detenerse en alguna montaña solitaria del área occidental de Sololá.). (p. 119-120)

Estos términos, poco usuales para el medio literario tradicional, funcionan como referencias de intermedialidad y metareferencias de índole *implicit*, *extracompositional* y *fictum*. Incluyendo el uso de ajustes tipográficos, hacen que el lector observe la obra como un artefacto experimental que pretende ser más que un libro (lo cual buscaban conseguir

⁴⁵ Este tema se discutirá y profundizará más en *Hiperrealidad*.

varios escritores de la Editorial X). Además, indican la integración de la tecnología en la realidad y crear un estilo único para el libro que permiten un grado de inmersión.

Los metalenguajes sobrepasan las convencionalidades del medio literario, otro fin artístico que las obras posmodernistas y experimentales pretendían conseguir (como las de Editorial X). Estos lenguajes, por su carácter anti tradicional para el medio escrito literario, cuestionan los límites de la narración. Además, comentan sobre la “artificialidad” del lenguaje y la influencia de los medios en el habla (como la nota de pie sobre Rael y su conocimiento del inglés). *Los amos de la noche* lo logra al usar con frecuencia referencias populares, presentar los fenómenos mediáticos en las líneas narrativas⁴⁶, y hacer algunos comentarios sobre la influencia e impacto de la cultura de masas en Guatemala como país tercermundista conservadora. Esto último se puede ver en algunos momentos de la narración. En la tercera escena, antes de que el autor viajará a su pasado, su mente rebobina a todos los episodios que vio en la pantalla grande y pequeña como *Los Simpsons*, *Starsky y Hutch*, *Matzinger Z*⁴⁷, entre otros (p. 79). Ese suceso indica la influencia e importancia que estos productos tuvieron en él. Hay un ejemplo textual en que Virgiliana reprende a un repartidor de McDonald’s sobre la incongruencia de los mensajes y discursos positivos de la franquicia extranjera hacia la población del país (un sitio “cruel y triste”):

Hijos de la gran puta, le dijo el hada al repartidor, ¿Por qué pisados solo tiene cajitas felices con paisajes cursis y animalitos alegres? Creen que uno siempre va a estar contento, esto es la vida real cerote y no uno de esos anuncios publicitarios de ese payaso hueco con peluca roja y acento a gringo, este es un país de mierda tercermundista cerote. Le dio varios golpes al repartidor hasta dejarlo inconsciente, reclamándole el por qué no hacían también cajitas tristes. (p. 85)

⁴⁶ Se expandirá este aspecto en la sección *Hiperrealidad*.

⁴⁷ Es una serie de anime *shonen*. Junto con otras series que nombra Prado en la obra, como *Candy Candy* y *Samuray X*, indican la presencia de la animación japonesa en la cultura de masas de Guatemala durante la década de 1990 (que se argumentó también en el análisis de *Megadroide*).

Como la cita anterior, hay puntos narrativos que señalan la irrealidad de los contenidos masivos al contrástalos con el presente. También indican que parte de sus significados y valores son dadas por la percepción materialista de los personajes. Otro ejemplo es en la primera escena, cuando el niño vence a los vampiros con la insignia de Mercedes Benz (en vez de un crucifijo) y con una “oración de exorcismo”: “¡En el nombre del eurodólar, de la Comunidad Europea y de Eurodisney!” (p. 19). Esta escena indica cómo los nuevos elementos materiales, pero simbólicos, de las industrias empiezan a reemplazar las tradicionales; quizás, también señalando la pobreza cultural y el crecimiento industrial internacional que repercutieron Guatemala en el Conflicto Armado. Este tipo de metareferencias tienen índole *fictum*, pues hacen comentarios o críticas sociales que sugieren una cercanía entre el mundo de *Los amos de la noche* y el nuestro.

Existe otra conexión entre estos productos masivos del libro y la realidad: están en una Guatemala sin moralidad en el proceso de la globalización. La relación se logra por los metalenguajes. Estas representan los discursos, eventos, ideales y costumbres contemporáneas que construyen el contexto de un mundo difícil de navegar y entender.

2. Hiperrealidad: Realidad confusa y carnavalesca de referencias, excesos y delirios

Los amos de la noche tiene muchas referencias de cultura de masas en el habla de los personajes y el narrador, pero también hay otras más que varían desde objetos, eventos y personajes que están presentes en el mundo del libro. Se observa en las narraciones que refieren obras icónicas como *Cuento de Navidad* y *La Divina comedia* en la tercera escena, o producciones masivas como la introducción de *Twilight Zone* en la primera escena y el argumento “protagonista escapa de un grupo sangriento y violento” de *Apocalipto* en el tráiler. En la tercera escena hay intervenciones de música icónica, como el tema de *Star Trek*. También aparecen personajes icónicos de distintos lugares, ámbitos y tiempos: el Papa, Bruce Lee, William Hurt en su papel protagónico en la película *Estados Alterados* (1980), Madre Teresa, John Belushi, *The Glove* (por John Saxon), Zamenhof, Schleyer,

Saussure, etc. Por una parte, varios de ellos los vio el autor⁴⁸ en sus alucinaciones narcóticas, pero antes de ello escuchó el tema de Stark Trek (convenientemente, cuando hablaba con Virgiliana sobre viajar a las profundidades de la ciudad) y vio el helicóptero de la película *Apocalypse Now* y a Angústín Lara (cantante que murió en 1970). La única escena exenta de estas amalgamaciones de realidad y ficción es la segunda, en la cual los momentos más extraños son absurdos (como el repudio excesivo de la letra M). En cuanto al tráiler, es similar a la tercera escena, pero el protagonista no consumió alucinógenos y conoció, o fueron mencionados por el narrador, diversos personajes como Barak Obama, la banda *Village People* cantando *YMCA* (1978), Tecún Umán, Lee Majors como el *Hombre Biónico*, Juan Gerardi, etc. También hay varias canciones que acompañan la persecución como *Reckoning Day* (1994) de Megadeth y *Painting Black* (1966) de Rolling Stones (como se vio en la **Figura 12**).

Estas referencias vivas y presentes en la obra afectan o no la historia. Por ejemplo, Obama participa en los intentos de capturar de T, mientras que los encuentros de Madre Teresa, Saussure o Bruce Lee son accidentales y no afectan el viaje del autor⁴⁹. Este último caso es similar en el tráiler con *Village People* o William Defoe. No hay alguno en particular que haya cambiado, o siquiera de forma “positiva”, las circunstancias de los personajes. Los protagonistas de la primera y segunda escena lograron en sus términos obtener un “final feliz”, pero a través de las referencias (como contenido significativo que afecta sus costumbres y moralidad): V en su nueva misión de “superhéroe” e Irreal con sus exitosos ataques terroristas. Estos casos señalan el impacto continuo y vivo de los

⁴⁸ En este análisis, también se identifica como un personaje con identidad y personalidad definida en el libro: artista rebelde que va en contra de lo tradicional y es consumidor activo de drogas y alcohol. Este razonamiento va de la mano con la teoría de Waugh (1984), la cual indica que la participación continua e insistente del autor hace que este se vuelva parte del texto como personaje o “yo ficticio” (p. 130-137). Como personaje, explica directa o indirectamente las propuestas artísticas de la obra. Esto se verá en el análisis. Además, es importante resaltar que el “yo ficticio” no supone encarnar o representar la totalidad del autor. Ronald Barthes lo indica en *La muerte del autor*: “la escritura es la destrucción de toda voz, de todo origen” (p. 1). Este caso es igualmente aplicable con Julio Calvo en *Megadroide*.

⁴⁹ El encuentro de estos personajes pueden ser parte de la parodia de la *Divina Comedia*. En el poema, Dante nombra y habla con los penitentes del Infierno para saber cómo llegaron; aunque dicha información no es vital para retornar al plano de los mortales.

productos y medios masivos en sus consumidores, aunque la mayoría de estos elementos sean neutros. Quienes toman lo peor o agresivo de estos (o los moldean en formas negativas) son sus usuarios que viven en una sociedad frívola y agresiva.

Junto con las referencias lingüísticas antes mencionadas, hay una excesiva cantidad de alusiones a la cultura de masas. Waugh (1984) lo describe como *intertextual overkill*⁵⁰, que es el uso excesivo de referencias intertextuales para formar un *collage* comprimido (como un pastiche). Esta mecánica crea una realidad que implica, en el mejor de los casos, un comentario sobre la realidad del que provino (p. 145)⁵¹. El sobreuso de las metareferencias de índole *extracompositional* e *implicit* en la obra, como los metalenguajes y la aparición de iconos populares, se puede dar para mostrar una perspectiva del escenario contemporáneo: un presente invadido y sobreexpuesto a los medios, la tecnología y los productos masivos. El impacto de dichos elementos es tan profundo que existe una hiperrealidad severa. Es decir, la narración presentaría un mundo donde lo ficticio y lo real se entretajan, y rompe las reglas de espacio y tiempo, pero dicho quiebre es tratado como un fenómeno normal por los personajes.

Además, la hiperrealidad en las líneas narrativas y el entorno de los personajes reflejan la dependencia de la sociedad con los medios y su contenido. En la primera escena se observa que V utiliza una gran variedad de referencias para definir a personas y circunstancias. Él incluso utiliza la imagen de Superman para identificarse como un “héroe”, quizás para autoconvencerse de que hace lo correcto pues el narrador indica que al principio disgustaba de su trabajo heroico (p. 105). En la segunda escena es más evidente la influencia de los medios y contenidos masivos en V, quien definió su trayecto y acciones a través de estos. Lo mismo se puede decir de los miembros de la sociedad. Ellos fueron afectados por un nuevo símbolo masivo, la M, que cambió todas sus percepciones de las

⁵⁰ Una traducción cercana sería “exageración intertextual”.

⁵¹ Esta es una observación similar a la de Wolf (2009) sobre el uso de la intertextualidad para crear una pieza con características de *pastiche* que muestre una “mera representación” de la realidad.

marcas, las personalidades y los personajes históricos y religiosos. En la tercera escena es evidente en la mente del autor que, consciente e inconscientemente, refiere los productos masivos (por ejemplo, películas y canciones de rock) como elementos significativos para él. Esta observación es igualmente válido con la hada, quien le da importancia a los productos como para quejarse del discurso positivo de McDonald's.

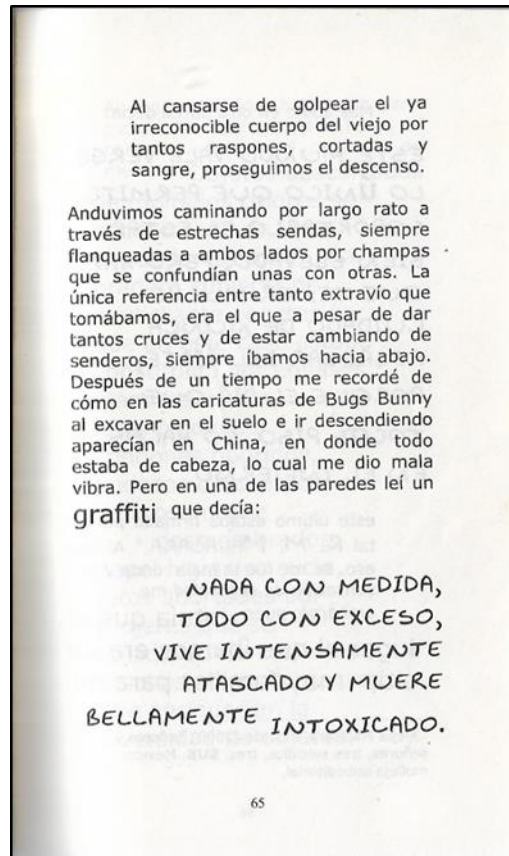
Por otro lado, las referencias de cultura de masas también están presentes en la obra por razones estéticas. Tomando la teoría Fiske (2001), las metareferencias intertextuales son un inventario que otorga al autor la liberación expresiva, el empoderamiento con el uso propio de referencias culturales y la oportunidad de desafiar lo tradicional y crear una pieza experimental. Hay varias metareferencias de índole *non-critical* que lo atribuyen y expresan el carácter subversivo del autor (y, por extensión, del libro). En una de las páginas de cortesía, hay una frase que dicta sus gustos rebeldes: “Casi todo lo que me gusta / o es ilegal / o es inmoral / o engorda”. En la segunda parte, el autor explica (en una nota de pie) el por qué sigue usando la M, que se volvió “malvada” y prohibida por la RAE. En este razonamiento, establece su actitud irreverente hacia las reglas: “Yo la sigo usando en este libro, porque siempre me ha valido madre las reglas gramaticales.” (p. 47). Incluso, es consciente de la calidad subversiva y heterodoxa de la obra que suele llamarla, humorísticamente, como “libro de mierda” (p. 78) o “estúpida historia” (p. 15).

En la tercera escena, hay una frase atribuida a Ricardo Mejía Malacara⁵², que se puede observar en la **Figura 13** y en la contraportada del libro: “Nada con medida,/todo con exceso,/vive intensamente/atascado y muere/bellamente/intoxicado” (p. 65). Al considerar la actitud del autor en la narración, esta frase parece aludir una propuesta artística o un lineamiento crucial para su obra: a través de los excesos de referencias y detalles estilísticos, el autor consigue empoderamiento y libertad expresiva (cómo se propuso en la Editorial X en la creación de libros subversivos); aunque dicha emancipación lleve a la autodestrucción. Es por esta libertad estética que la obra réplica el carácter carnavalesco del entretenimiento industrial y sus consumidores; pero, en la realidad

⁵² Escritor mexicano. Prado indica, en una nota de pie, que la frase viene de la obra *Señoras y señores, tres suicidios, tres* (2000) de dicho autor. El libro fue publicado por la editorial *molleja subeditorial*.

cotidiana del libro, estos están profundamente conectados que incluso el tiempo puede detenerse y retroceder como un video.

Figura 13. Fragmento de Escena III (p. 65)



A parte de estos excesos de referencias intertextuales, Prado indica en varias ocasiones que escribe “alucinación”. Esto se observa en la tercera escena: “Lo único que hago al escribir es crear mi propia teología, pero de la alucinación” (p. 93). En las *Tomas Finales*, él explícitamente indica, desde un narrador omnisciente, que “al escribir trataba de brindar la experiencia del delirio en sus textos” (p. 112). Por ello, el autor señala en estas metareferencias (entre *explicit* e *implicit*) que la obra, siguiendo un propósito experimental, crea una simulación de alucinaciones (particularmente, las que son generadas por “exceso” de drogas y bebidas alcohólicas) en el mundo contemporáneo: realidad que se ha vuelto demencial por varias causas como la sobreexposición de medios,

la fragilidad política, el individualismo, la pérdida de valores. En todas las historias de la obra, sea causada por sustancias alucinógenas o no, el entretrejimiento de metareferencias y realidades pintan el confuso, contradictorio, movido e inmoral presente.

La presentación distorsionada de la realidad también está enlazada con el carácter satírico de la obra. En varias instancias, el texto caricaturiza o exagera personajes y situaciones al punto de que las burlas hacen críticas “agudas” sobre la influencia de los medios, la religión, la política, los efectos del Conflicto Armado, entre otros temas. En el caso del tráiler, hay una metareferencia de índole *explicit* que indica que el texto es un “cuento ácido” (p. 159), el cual es resaltado en la narración con un tipo de letra distinto del usual⁵³. La atención de la obra sobre distintos temas establece que los de productos y medios masivos y la cultura de masas no son centrales en la obra. A pesar de ello, es posible señalar que la segunda escena se centra más en estos temas. Además, son temáticas recurrentes en todas las narraciones, como se ha argumentado en el análisis, que muestran una conexión entre el contenido ficticio y el presente.

Los escenarios y hablas guatemaltecos son otros recursos por el cual la obra conecta la realidad ficticia con la real, pues los lectores guatemaltecos los identifican con facilidad. Sin embargo, hay confusiones con respecto a la relación entre la ficción y lo real. Aunque todas las escenas se ubican en la capital, a excepción del tráiler, hay ciertas incoherencias. La primera y tercera escena son oníricos, mientras el segundo es el más realista⁵⁴. El autor es el que redacta la historia y personajes de cada escena, más, en *Tomas finales*, Rael llama la historia del autor como un “cuento”. Además, en la tercera escena se describe que el niño de la primera escena observa al autor y que un policía de *El libro negro* aprehende a dicho escritor (como si estos personajes existieran en nuestra realidad). Mientras tanto, existen metareferencias de índole *fictio* y *explicit* como “no se va a vender este libro de

⁵³ El tipo de letra usual que se refiere es Arial, como se observa en las **Figuras** del presente análisis.

⁵⁴ Es irónico que la realidad del autor es más confusa que la de su personaje ficticio. Probablemente, es un aspecto intencional que forma parte del humor de la obra.

mierda” (p. 78), o “Uno de ellos [de la Marina] se bajó del helicóptero, agarró un altavoz, y mirando fijamente a los lectores de este cuento ácido [énfasis gregado], dijo...” (p. 159). Estas aluden que la historia es ficticia; a pesar de que el autor es real, quien nunca indica cómo entró en el libro o cómo esta ficción llegó a su presente⁵⁵. Tampoco hay explicaciones precisas de cómo V entró a la Dimensión X. Hay contradicciones lógicas e inconsistencias que construyen un mundo caótico, donde las leyes del espacio y tiempo se retuercen.

Waught (2001) indica que si una narración une lo real y lo ficticio, sin discreción o lógica alguna, es posible que sea un modo de metaficción extremista que retrata la absurdez y confusión del mundo (que el autor interpreta). Es importante recordar que:

“Metafictional texts show that literary fiction can never imitate or ‘represent’ the world but always imitates or ‘represents’ the discourses which in turn construct that world” [Los textos de metaficción muestran que la ficción literaria nunca puede imitar o "representar" el mundo, sino que siempre imita o "representa" los discursos que a su vez construyen ese mundo] (Waugh, 2001, p. 100).

Si tal es el caso, los metalenguajes y la hiperrealidad severa representan en tono satírico los discursos y eventos que construyen una Guatemala contemporánea ebria y autodestructiva. A largo plazo, también establece un escenario de horror: si el autor es real y vive en aquel mundo confuso y violento que no tiene control y no puede escapar o siquiera cuestionar o revelar como ficticio⁵⁶, a pesar de ser el creador de los personajes⁵⁷, los escenarios y las problemáticas de la obra; entonces, propone al lector que este también

⁵⁵ Es posible que esta ambigüedad se dé para imitar la narrativa de Dante, quien supone aludir que su travesía al Infierno fue real.

⁵⁶ La negación de dar explicaciones cohesivas puede ser para emular la *Divina Comedia*, como se mencionó en la previa nota de pie. También vale señalar que el final de la tercera escena es otra instancia de ironía en comparación a la obra italiana: Dante logra salir del infierno con la ayuda de su guía, mientras que Prado no lo consigue a causa del suyo.

⁵⁷ Por supuesto, algunos son recontextualizados por el autor. Por ejemplo, Bruce Lee o Barack Obama

vive, metafóricamente, en dicho mundo problemático sin salida y, quizás, sin siquiera haberse enterado.

3. Juego de roles: Texto tradicional y medio masivo al mismo tiempo

A partir de elementos paratextuales, formato y tipografía, la obra toma el rol de una producción audiovisual. Todos los párrafos de la obra varían en tamaño, fuente, interlineado y orientación. De esta forma, hacen que la narración tenga una sensación de movimiento, como si retratara el movimiento que reproduce un video⁵⁸. Además, dentro de los mismos párrafos hay cambios tipográficos en algunas palabras para resaltarlas, como se ve en la **Figura 11** y **Figura 13**. También se puede señalar los espacios blancos que rodean las palabras, algunas con tipo de letra distinta de otras como la “X” en la **Figura 11**. En este tipo de casos, hay un contraste visual que resalta las palabras y las vuelven en imagen. Esta puede ser otra técnica estética que el libro utiliza para imitar medios audiovisuales.

Además de las referencias de intermedialidad, como los fragmentos de canciones o las descripciones de movimientos de cámara en el tráiler, hay otras que aluden al texto como una producción audiovisual. Se pueden observar en las siguientes figuras. La **Figura 14** es un anuncio publicitario que aparece a mediados de la primera escena. Hay otras más en el libro y todas estas imitan el lenguaje de ventas de los anuncios publicitarios⁵⁹. La **Figura 15** se encuentra antes de las *Tomas finales* y son los “créditos” de la historia. Esta incluye lista de personajes, derechos de autor y otras referencias de intermedialidad como “durante el rodaje de la filmación” (p. 100).

⁵⁸ El cambio constante también puede estar atada a la temática de inestabilidad y delirio de la narración

⁵⁹ Este lenguaje publicitario podría considerarse como otro metalenguaje. En tal caso, cubre las funciones previamente habladas en la sección *Metalinguaje*: señalar la influencia de los medios en la sociedad y en el habla, establecer una conexión con la realidad de los lectores, retratar la crudeza del presente guatemalteco, presentar el valor materialista de los medios y productos, retar los límites del medio literario, contribuir en la creación de una pieza experimental.

Figura 14. Anuncio de “Imagen-arte” (pp. 16-17)

El estudio fotográfico **Imagen-arte** se pone a su servicio. Nos especializamos en fotografía publicitaria, para portafolios de presentación.

¿Está cansado de que las bandas de secuestradores no le den empleo?

¿Las familias adineradas no confían en usted para realizar sus venganzas?

¿No lo ascienden al rango militar que merece?

¿Pierde las elecciones pues el candidato opositor sí pudo demostrar los asesinatos cometidos por él, mientras usted no?


Nosotros le ayudaremos.

Fotografiamos todo tipo de eventos: asesinatos, torturas, violaciones, robos y ejecuciones extraoficiales. Somos los más profesionales al tratar de plasmar el espíritu de terror y miedo de la víctima, resaltando su profesionalismo al captar el gozo y complacencia ante el sufrimiento ajeno.

Además, respaldados por la más alta tecnología digital, podemos aprovechar al máximo el contraste entre el color de la sangre, las vísceras, los moretones y esos pequeños objetos de las víctimas como ganchos de pelo, ositos de peluche o delicada ropa íntima, que le dan más intensidad a las fotografías,

llegando a crear verdaderas obras de **arte.**

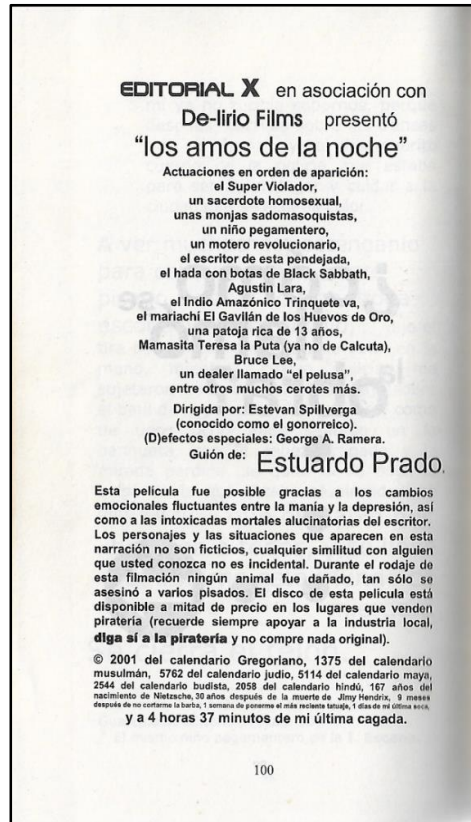
¿Qué espera?
No siga perdiéndose más oportunidades en la vida:
al permitirnos captar esos **momentos inolvidables.**



16

17

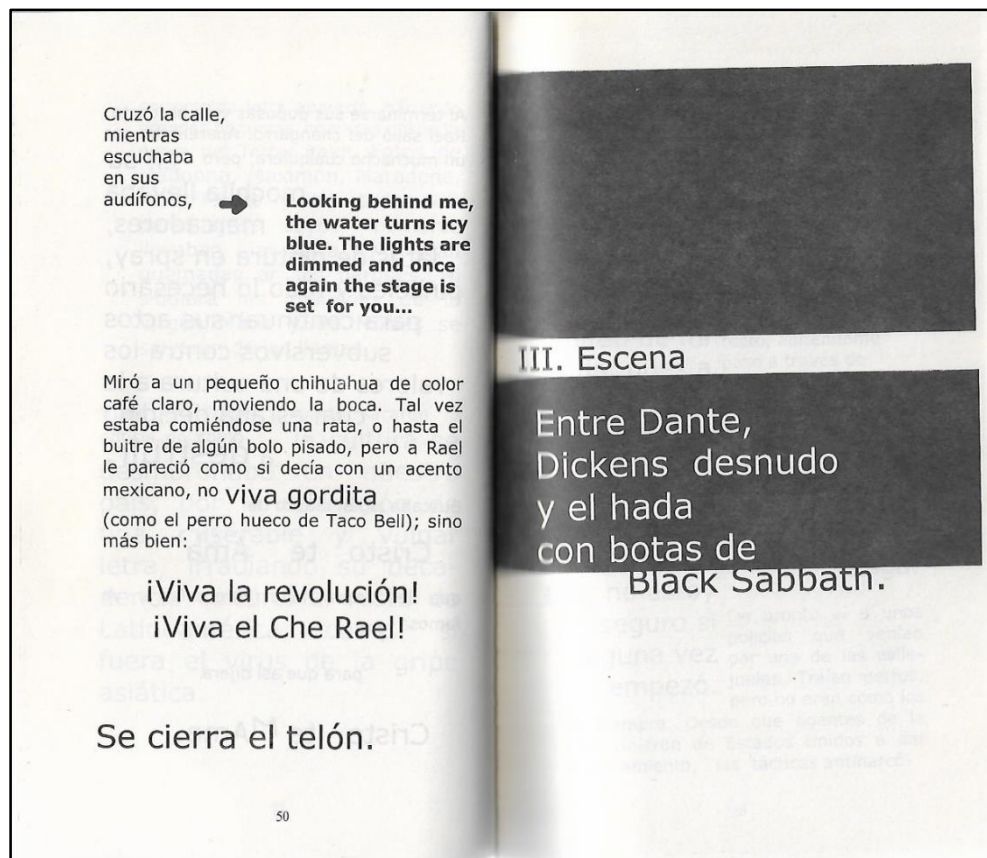
Figura 15. Créditos y póster de la obra (p. 100)



Estas referencias evidencian que la obra tiene carácter experimental y juega a ser una película o programa televisivo. A la vez, los lectores “actuarían” como una “audiencia”. Por tanto, “el medio audiovisual” muestra a “la audiencia” historias sobre una sociedad guatemalteca, carnavalesca y absurda. Los lectores juegan su papel solo a través de la lectura. Guiada por varias metareferencias de índole *fictum* (como leer anuncios publicitarios), el juego de roles representa las dinámicas y la retroalimentación entre la realidad guatemalteca y las ficciones masivas y las funciones de estas últimas. Retrata el impacto de la cultura de masas y sus medios y contenido en la población, las cuales se fusionan con su realidad y consciente colectivo. En la obra, cada habitante del libro forma una cultura de masas diferente (algunas violentas) que responden a las necesidades del presente guatemalteco postguerra. Los lectores harían, figurativamente, el mismo ejercicio de aprendizaje que hicieron los personajes, pero “aprenden” sobre los errores o problemas de la sociedad (sea sobre la cultura de masas o la realidad guatemalteca).

A pesar de ello, hay metareferencias que mencionan a los “críticos literarios”⁶⁰ (p. 39), y, a los “lectores” como “lectores” (p. 139). Estas aluden que los lectores también juegan a ser “lectores”. Este tipo de referencias de índole *explicit* y *fictio* confunden el formato, pues estas presentan el texto como un libro aunque hay otras que indican lo contrario. Otros ejemplos de metareferencias *explicit* son la declaración de Virgiliana que se encuentran en un libro (p. 78) y la indicación del tráiler como “cuento ácido” (p. 159). Además, hay metareferencias *implicit* como las notas de pie que pertenecen al contenido impreso. Vale mencionar que la obra tiene la estructura clásica de teatro: tres escenas. Las escenas se dividen por páginas preliminares, como títulos de películas o episodios. Además, al final de cada escena se indica que “Se cierra el telón” (como en la **Figura 16**).

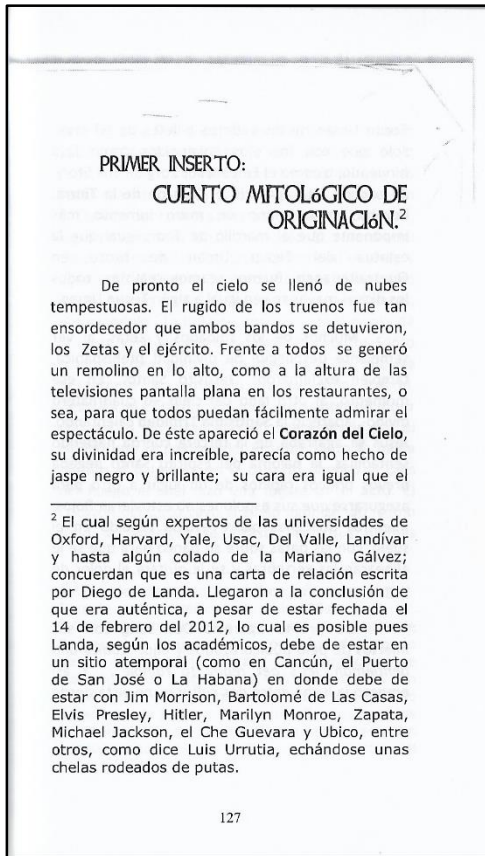
Figura 16. Página preliminar de Escena III (p. 51)



⁶⁰ Ocurre cuando explica el cómo Rael sabe inglés. Lo aclara para que los críticos no lo “agarren” por la posible inconsistencia. Sería otra metareferencia que demuestra la subversión e irreverencia del autor.

La obra también integra una sección que se asemeja a una crónica de la conquista española o un registro histórico colonial. Se encuentra en el tráiler y se titula *Cuento mitológico de originación* (pp. 127-135). Esta se observa en la **Figura 17**, como un documento de papel con páginas arrugadas y dobladas.

Figura 17. Primera página de *Cuento mitológico de originación* (p. 127)



La obra fusiona la estructura de medios masivos (como películas y programas de televisión) con la de los textos tradicionales (como el libro, guion de teatro y la crónica). Por ello, el lector se ajusta al papel de “audiencia” y “lector” alternativamente o al mismo tiempo. La inconsistencia mediática puede ser parte de la propuesta del autor sobre los excesos: dar una visión ebria de la realidad y desafiar los parámetros usuales de la literatura y su medio, aunque el texto caiga en la autodestrucción. Por estas propuestas, el autor

elabora una obra que tenga una estructura básica tradicional, pero lo revierte y se rebela contra ella al integrar referencias de intermedialidad.

A la vez, la hibridación de géneros de entretenimiento ofrece diversión experimental para los lectores. Ellos pueden obtener diversión al identificar las referencias, experimentar con varias interpretaciones posibles sobre texto (para comprenderla) o leer una obra que ofrezca una experiencia nueva. Por ello, la obra, como juego, elabora (a partir de la estructura, el formato, los elementos paratextuales y las referencias de intermedialidad): un cuestionamiento sobre las convencionalidades literarias, un retrato de las dinámicas de la cultura de masas en Guatemala durante los años de 1990 y 2000, un gozo creativo durante su creación y lectura, y una obra que proyecta el exceso y la sensación de alucinación y delirio.

VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Desde la perspectiva de la metaficción, *Megadroide Morfo-99 contra el Samurai Maldito* y *Los amos de la noche* comentan y representan tanto los productos y medios masivos como el uso de la cultura de masas a finales del siglo XX y principios del XXI. A través de metareferencias (como metalenguajes, referencias intertextuales, referencias de intermedialidad, líneas narrativas, mecánicas de juego, diálogos) hacen afirmaciones dirigidos al lector (de forma sutil o directa) sobre el impacto que estas tienen sobre la realidad y la sociedad guatemalteca postguerra. Estas ermiten que los lectores reflexionen sobre ello. De hecho, es razonable indicar que las metareferencias de ambas obras, que están relacionadas al fenómeno de la cultura de masas, son las que cubren la mayoría de técnicas que: irrumpen la inmersión lectora, ofrecen instancias de nivel meta y formulan escenarios de hiperrealidad que retratan la red intertextual y tecnológica que Guatemala experimentó en las décadas de 1990 y 2000 o experimenta en la actualidad.

Además, algunas metareferencias ejecutan ejercicios de interacción con el lector. Estas pudieron ser resultados de la misión artística de los autores: crear novedades y dinámicas narrativas únicas en sus obras. Estas actividades se dan cuando el lector es un partícipe activo, como en *Megadroide*, o el texto lo menciona directamente, como *Los amos de la noche*. El lector formaría parte de un juego que genera diversión lectora, a través de la experimentación literaria, y comprende los roles de los medios, productos masivos y consumidores en la creación y práctica de la cultura de masas. Por lo tanto, los juegos, junto con las demás metareferencias, auxilian los discursos críticos de los libros sobre el fenómeno mediático contemporáneo.

Todas las observaciones realizadas sobre las obras son generales; pues cada una tiene una distinta ejecución narrativa, discursiva y estética. *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito* tiene metareferencias que, en general, son de índole *implicit*, *extracompositional*, *non-critical* y ambivalente entre *fictio* y *fictum*. Esto se observa en los lenguajes de cultura popular y cibernética, las imágenes, el formato, las instancias de autoconciencia y las dinámicas del juego. A través de estos, el lector identifica la artificialidad de la serie ficticia y cómo la historia de la obra aplica a su realidad. Es claro que algunas de las metareferencias dadas por personajes, por el autor (quien interfiere pocas veces) o por otros autores (solo presentes en *Extroducción*) se dieron con el propósito de explicar. En otras palabras, tienen el objetivo de guiar al lector. Estas indican el tipo de serie televisiva que pertenece Megadroide y el Samuray, el escenario que Calvo trataba de representar, las innovaciones estéticas de la obra, etc.

En *Megadroide*, todos los personajes desconocen de su estado artificioso (como elementos de una narración). Los personajes guatemaltecos desconocen la conexión profunda que tienen con la serie y los personajes ficticios, a pesar de que la narración lo resalte. Las únicas excepciones son las partes ajenas a la narración que exponen explícitamente el relato como ficción (siendo la *Introducción*, *Extroducción* y algunos cuadros en *Megaconceptos*). Por ello, sugiere al lector que la narración es un artefacto experimental, pero también un reflejo de la realidad que acarrea una verdad: la sociedad guatemalteca, al igual que los personajes guatemaltecos, desconoce o ignora la influencia de la cultura de masas y su contenido y medios (además de otros problemas como la violencia urbana). Esto puede ser parte de la propuesta del autor de hacer una obra que posea belleza al desear comunicar algo: una mera representación de la sociedad y la cultura de masas contemporánea, específicamente en Guatemala después del Conflicto Armado.

En el caso de *Los amos de la noche*, las metareferencias, en general, se inclinan a las categorías de *extracompositional* y ambivalente entre *implicit* y *explicit*, *fictio* y *fictum* y *critical* y *non-critical*. El tema de la cultura de masas, que abraza sus medios y contenidos, es una temática secundaria en la obra. Forma parte de otros temas relacionados

a la sociedad guatemalteca postguerra: la deficiencia política, la violencia en el centro metropolitano, el materialismo, el individualismo, grupos criminales, etc. Todas estas temáticas son presentadas en historias y personajes que hacen comentarios mordaces sobre ello. En el tema de la cultura de masas, comentan sobre el impacto y la influencia de la cultura popular en la sociedad, el consumo de productos extranjeros, el olvido de los símbolos tradiciones, etc.

Además, la obra de Prado da pocas explicaciones (algunas ambiguas) sobre cómo funciona el mundo real y ficticio del libro. Dependiendo del lector, estas permiten un mayor o reducido rango de interpretaciones. A pesar de ello, el autor tampoco diferencia la ficción y la realidad, y los personajes muestran ignorancia o desinterés sobre ello y el impacto de los medios y productos. Las ambigüedades e inconsistencias narrativas de espacio y tiempo crean una visión ebria o deliriosa de la Ciudad de Guatemala (como indica en algunas ocasiones el autor). Esta distorsión narrativa funciona en favor de la ambición artística del “yo ficticio” del autor: obtener libertad de expresión, aunque el exceso de ello (como la amplitud de referencias de cultura de masas) y las inconsistencias dadas por metareferencias (por ejemplo, la ambivalencia de roles de la obra como medio audiovisual o escrito) lleven a un delirio caótico y destructivo para el texto.

Antes de dar recomendaciones sobre posibles estudios, vale la pena mencionar detalles y hallazgos nuevos que no se previeron o consideraron en el ensayo (las cuales también pueden fundar más estudios). Se puede comenzar por discutir el carácter paródico y satírico de las obras guatemaltecas. Ambos textos se pueden categorizar dentro del género cómico de la parodia y sátira (aunque no se puede precisar a cuál género pertenece cada una). Si se evalúa los libros desde esta perspectiva, explicaría los atributos *pastiche* e intertextuales que poseen. Después de todo, las parodias y sátiras nacen de contenidos originales, los cuales alteran hasta cierto grado que se convierten en elogio o crítica. Por supuesto, estos géneros pueden relacionarse con la metaficción. De acuerdo a Linda Hutcheon en su artículo *Ironía, sátira, parodia. Una aproximación pragmática a la ironía* (1981), la metaficción suele recurrir a la parodia y la sátira para contrastar las formas

contemporáneas con los estándares positivos tradicionales (p. 183). Es una idea que también Wolf (2009) afirma en el caso de las parodias (p. 77).

Las obras guatemaltecas tienen comentarios o críticas sobre los medios masivos y la cultura de masas, pero no son mordaces y ni los describen como parásitos que deben ser eliminados. Los comentarios son juicios, ácidos o no, sobre fenómenos sociales como los problemas políticos, el surgimiento de grupos criminales y la actitud materialista e individualista que impera en la sociedad guatemalteca a mitad del siglo XX e inicios del XXI. Las metareferencias de la cultura de masas y sus medios y contenidos demuestran: cómo son usadas (de forma negativa la mayoría de veces), cómo la sociedad está sobreexpuesta a ellos, cómo poseen carácter polifónico para sus usuarios y cómo son internalizadas y naturalizadas en el lenguaje y las actividades diarias de cada consumidor.

Además de hacer estas críticas o comentarios, las obras acarrear los proyectos artísticos que los artistas de la *Generación del Desencanto*, de los años de 1990 en Guatemala, pretendían obtener: libertad expresiva y emancipación artística a través del texto y su forma. Esta generación estaba inspirada por diversos movimientos de previas décadas, por el que es posible que algunos elementos analizados posean otros o diferentes propósitos. Por ejemplo, los metalenguajes quizás fueron, en principio, intentos de replicar el habla guatemalteco contemporáneo (como una idea tomada de la *Nueva Novela guatemalteca* de la década de 1980). Otra posibilidad es que algunas parodias fueron principalmente usadas para jugar con el contenido original y no para representar la caótica realidad guatemalteca (como la parodia de la *Divina Comedia* en *Los amos de la noche*). No obstante, como sugiere Morales (2013), también es claro que tomaron ideas de movimientos internacionales como el posmodernismo. Por ejemplo, las dinámicas con altos niveles de conciencia, el uso de elementos paratextuales como parte de la narración e instancias de extrema hiperrealidad. Estas, y los posibles elementos no autoconscientes, conjugan y sustentan a favor de las funciones y usos de la metaficción (que la posmodernidad trajo de vuelta como técnica innovadora). Por ello, los análisis del presente ensayo también sugieren que estos elementos y otros más, como las referencias de

intermedialidad, fueron ideas estéticas también tomadas del posmodernismo y que las obras practican, potencialmente, metaficción.

También vale denotar el valor que posee *Megadroide* y *Los amos de la noche* como artefactos de la década de 1990. Estas tienen diferentes interpretaciones sobre la hiperrealidad. La conexión entre ficción y realidad, la influencia de los medios y el fenómeno de la cultura de masas son aún temas relevantes que desafían a varios expertos, sobre todo por los recientes avances y cambios tecnológicos. Durante el tiempo de la redacción y publicación de las ediciones originales de las obras, los mayores vehículos de hiperrealidad eran la televisión y las computadoras. Hoy en día, otros medios posibles son las consolas de realidad virtual como *Oculus Rift*, aplicaciones de *realidad aumentada*⁶¹ en teléfonos inteligentes como *Pokemon Go* o varios sitios web de interacción social (las cuales ahora son de mayor consumo) que se han vuelto en plataformas más personalizadas para medios (como periódicos) o para celebridades (como estrellas de Hollywood). Desde esta perspectiva, las obras serían como pequeñas cápsulas del tiempo sobre las tecnologías comunicativas y su influencia, además de algunas referencias muy populares del momento (como Chayanne o *Candy Candy*). La hiperrealidad tecnológica es aún un tema vigente que se ha retratado en diversos medios narrativos. Es posible que aparezca en nuevos libros guatemaltecos en las siguientes décadas.

Como se ha observado en los análisis y hallazgos, estas obras son únicas entre sí aunque compartan algunas técnicas y temas. Cada uno es un trabajo propio con distintos fines y formatos que proyectan su narrativa y comunicaciones *meta* en diferentes estilos. Con la información obtenida, pueden realizarse estudios más personalizados y específicos de cada obra: recopilar todas las metareferencias, observar los metalenguajes, analizar las dinámicas interactivas, etc.

⁶¹ Se refiere a la integración de elementos virtuales en el presente real a través de un aparato electrónico.

Los temas de metaficción y cultura de masas pueden expandirse por separado en diferentes estudios. Para ello, requiere de mayor contenido teórico u obtener nuevos datos. Por ejemplo, hacer entrevistas extensas y detalladas a expertos y autores. Por un lado, se puede estudiar a fondo todas las metareferencias de cada obra y evaluar si estas obras son legítimas piezas de metaficción. La metaficción es un tema bastante amplio que en las obras guatemaltecas analizadas se ignoraron varios temas y detalles narrativos que se desviaban del objetivo del ensayo. Por ejemplo: la interacción entre el autor y los personajes, la aplicación de *mises en abyme*, los nombres de los personajes, uso de listas absurdas, menciones de artistas contemporáneos, etc.

También se puede realizar un estudio exclusivo sobre la cultura de masas. Para ello, es necesario tener fuentes más detalladas sobre dicha cultura en Guatemala. Lamentablemente, son muy escasas, esparcidas o inaccesibles por simples medios. Otra alternativa es hacer guías de lectura que listen y expliquen todas las referencias de las obras. Se podría hacer una sobre *Megadroide* que se enfoque en todas aquellas de anime (componente de la cultura de masas de Guatemala) que pudieron haber sido desapercibidos y se omitieron en los análisis del presente ensayo.

En conclusión, las obras analizadas son innovadoras y tienen carácter experimental. Ambas muestran altos grados de autoconciencia e interés en el tema de la cultura de masas. Exponen al lector metareferencias, relacionadas a dicho fenómeno cultural, en diversas formas. Debido al componente subjetivo que conlleva al análisis de metaficción, el tema del ensayo aún tiene suficiente espacio para recibir diferentes interpretaciones. Al fin y al cabo, estas obras, a partir de nuevas técnicas de narración (que desafían los límites de la literatura), demuestran que la sociedad guatemalteca está ampliamente influenciada por los medios y sus productos. Estas afectan su habla, su realidad y sus hábitos y costumbres. Y a día de hoy, este mensaje sigue siendo relevante y palpable y, quizás, más real que antes.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

Alvarado, P. (28 de abril de 2019). *Panorama de las editoriales independientes en Guatemala (IV)*. gAZeta. Recuperado de <https://gazeta.gt/>

Álvarez, J. J. (2015). Los amos de la noche, la ruptura posmoderna en la literatura guatemalteca. *Revista virtual de estudios literarios y culturales centroamericanos de ITSMO*, (29-30). Recuperado de <http://istmo.denison.edu/n29-30/index.html>

Arana Fuentes, G. (7 de abril de 2013). Megadroide morfo –99 contra el Samurai maldito. *Revista Luna Park*, (14). Recuperado de <https://revistalunapark.wordpress.com/>

Armosino, A. G. (2005). *Manual de hermenéutica*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.

Marín, A. & Morales, J. J. (2010). Modernidad y Modernización en América Latina: Una aventura inacabada. *Nómadas*, 26(2). Recuperado de <https://www.redalyc.org/home.oa>

Barthes, R. (1987). *La muerte del autor*. (Trad. C. F. Medrano). Recuperado de <http://www.cubaliteraria.cu/>

Calvo Drago, J. (2010). *Megadroide Morfo-99 contra el Samuray Maldito*. (2ª ed.). Hyperediciones. Recuperado de <https://issuu.com/hypertexta/docs/megadroide>

Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y palabra*, (72), 1-28. Recuperado de <https://www.redalyc.org/home.oa>

Diario La Hora. (30 de marzo de 2019). *Influencia del anime en Guatemala*. Recuperado de <https://lahora.gt/>

Echeverría, J. (7 de abril de 2013). BIBLIOTECA X – LOS AMOS DE LA NOCHE / ESTUARDO PRADO. *Revista Luna Park*. Recuperado de <https://revistalunapark.wordpress.com/>

EcuRed. (s.f). *Qubit (Antología)*. [https://www.ecured.cu/Qubit_\(Antolog%C3%ADa\)](https://www.ecured.cu/Qubit_(Antolog%C3%ADa))

Fiske, J. (2001). *Television culture: Popular pleasures and politics*. Londres: Routledge.

Haas, N. (2012). ¿Rebeldía juvenil o revolución cultural? El campo literario guatemalteco en la transición de los años 1990. *Revista Centroamericana*, 1(22), 139-160. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/>

Horkheimer, M. & Adorno, T. (1988). *Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.

Hutcheon, L. (1992). Ironía, Sátira, Parodia. Una aproximación pragmática a la ironía. En VVAA, *De La Ironía a Lo Grotesco: en Algunos Textos Literarios Hispanoamericanos* (pp. 173-193). México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa. Recuperado de <https://bit.ly/2zdravP>.

Kottak, C. P. (2011). *Antropología cultural*. México, D.F.: Editorial McGrawHill.

Marro, M. (2005). *Ronald Barthes*. En V. Zecchetto (Ed.), *Seis semiólogos en busca del lector* (pp. 81-140). Buenos Aires: La Crujía.

Méndez, F. A. & Álvarez J. (2006). *Diccionario de autores y críticos literarios de Guatemala*. Guatemala: La Tatuana. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/00125891049cfb4a4583a>

Méndez, L. & Alvarado C. L. (2018). La impostergable invención del presente: Literatura guatemalteca actual. *Revista anual Periférica Internacional*, (19), 236-243. <https://publicaciones.uca.es/>

Morales, M. R., (2013). Cultura y literatura en Guatemala (1955-2010). En V. Álvarez, C. Figueroa, A. Taracena, S. Tischler, E. Urrutia (Eds.), *Guatemala: Historia reciente (1954-1996): Vol. V. Cultura y arte en un país en conflicto* (pp. 25-54). Guatemala: FLACSO. Recuperado de <https://www.flacso.edu.gt/publicaciones/?p=197>

Motte, W. (2018). Experimental Writing, Experimental Reading. *Studies in 20th & 21st Century Literature*, 42. <https://doi.org/10.4148/2334-4415.1927>

Prado, E. (2011). *Los Amos de la Noche*. (2ª ed.). Guatemala: Editorial E/X.

Resistencia Musical. (11 de abril de 2018). *Estuardo Prado – Escritor – Guatemala* [Mensaje de un blog]. Recuperado de <https://resistenciamusical.wordpress.com/2018/04/11/estuardo-prado-escritor-guatemala/>

Guatemaltecos Ilustres. (s.f.). *Julio Roberto Calvo Drago*. Recuperado de <https://www.guatemaltecosilustres.com/archivo/artistica/julio-roberto-calvo-drago/>

Real Academia Española. (2015). *Pastiche*. Diccionario de la lengua española. Recuperado de <https://dle.rae.es/pastiche>

Sagone, I. (2018). Arte que construye historia. Un paseo por la narrativa visual contemporánea de post guerra. *Revista anual Periférica Internacional*, (19), 226-235. Recuperado de <https://publicaciones.uca.es/>

Shklovski, V. (1978). El arte como artificio. (Trad. A. M. Nethol). En T. E. Jakobson, *Teoría de la literatura de los formalistas rusos* (3ª ed., pp. 55-70). México, D.F.: Siglo XXI.

Sierra, J. R. (2013). La música en Guatemala desde la contrarrevolución (1954-1996). En V. Álvarez, C. Figueroa, A. Taracena, S. Tischler, E. Urrutia (eds.), *Guatemala: Historia reciente (1954-1996): Vol. V. Cultura y arte en un país en conflicto* (pp. 243-332). Guatemala: FLACSO. Recuperado de <https://www.flacso.edu.gt/publicaciones/?p=197>

Waugh, P. (2001). *Metafiction: The theory and practice of self-conscious fiction*. Londres: Routledge.

Wayback Machine. (s.f.). *Hypertexta*. Recuperado de https://web.archive.org/web/20130901000000*/www.hypertexta.com

Wilsom, E. [@harlowilson]. (14 de mayo de 2020). *Una pieza rara de ver completa, Megaman bootleg de los 90s* [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CAMF4OBBnd7/>

Wolf, W. (2009). Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions. En Autor (Ed.), *Metareference across Media: Theory and Case Studies Metareference across Media* (pp. 1-85). Nueva York: Editorial Rodopi.