

Memoria y resistencia desde el lenguaje del cómic y la ciencia ficción

Memory and resistance from the language of comics and science fiction

SILVANA MIREYA AMOROSO PERALTA

Universidad Intercultural de las Nacionalidades y Pueblos Indígenas del Ecuador “Amawtay Wasi”

silvana.amoroso@uaw.edu.ec / ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-1269-2449>

RESUMEN: El objetivo de este texto es realizar un análisis y, sobre todo, presentar las potencialidades de memoria social y resistencia de una obra inédita creada por los artistas ambateños Diego Lara Saltos y Roger Ycaza en el año 2000. Esta obra, en vistas de los eventos actuales que tienen repercusiones colectivas en Ecuador, como la conmoción social y política, los riesgos medioambientales y las voces de las minorías que luchan por ser escuchadas, respetadas e incluidas, adquiere una resonancia especial. La obra se compone de dos momentos distintos. En primer lugar, encontramos la monografía Cuna del Sol, titulada así para fines de este texto y con conocimiento de los artistas. En dicha monografía se llevó a cabo una investigación exhaustiva sobre mobiliario urbano, planificación urbana, personajes y el contexto ecológico, político y social, sentando las bases para la creación artística. El segundo momento surge como una derivación directa del primero y se materializa en el cómic titulado Gameranos. Cap. 7. El Rescate de Jeremías. Ambas producciones se enmarcan en el género de la ciencia ficción, concretamente dentro del movimiento conocido como *New Weird*.

PALABRAS CLAVE: cómic ecuatoriano, ciencia ficción, *new weird*, arte ecuatoriano, memoria y resistencia, Diego Lara Saltos, Roger Ycaza

ABSTRACT: This is a text that aims to analyze, but above all to show, the potential of social memory and resistance of an unpublished work by the artists Diego Lara Saltos and Roger Ycaza, conceived, written and illustrated in the year 2000 and that in the light of current events with collective repercussions in Ecuador —social and political unrest, environmental risk, voices of minorities struggling to be heard, respected and included— resonates. The work is divided into two moments. The first corresponds to the monograph Cuna del Sol —titled this way for the purposes of this text and with the knowledge of the artists—, research carried out on urban furniture, urban planning, characters, ecological, political and social context for creation. The second moment derives from the first and corresponds to the creation of the comic Gameranos. Chap. 7. El Rescate de Jeremías, both productions framed in the field of science fiction, particularly in the New Weird movement.

KEY WORDS: ecuadorian comic, science fiction, new weird, ecuadorian art, memory and resistance, Diego Lara Saltos, Roger Ycaza

RECIBIDO: 24 de abril de 2023 / **APROBADO:** 29 de junio de 2023

1. INTRODUCCIÓN

En el año 2000, Diego Lara Saltos y Roger Ycaza, artistas ambateños que actualmente se dedican a prácticas artísticas y comunicacionales en el campo del diseño gráfico, colaboraron en la creación del cómic *Gameranos*. Cap. 7. *El Rescate de Jeremías*. Esta obra surge como resultado de una investigación monográfica realizada como parte de su formación en Diseño Industrial. Tanto la monografía como el cómic fueron concebidos como prácticas artísticas a través de las cuales exploraron temas como la crisis medioambiental, la coexistencia con formas de vida artificial, la influencia de las minorías en los cambios sociales, la vigilancia constante y la omnipresencia de la tecnología. Estas inquietudes, reflejadas en una sociedad distópica, no fueron ampliamente exploradas en sus contextos locales a principios de siglo. Sin embargo, en el contexto contemporáneo ecuatoriano y global, adquieren una relevancia particular como manifestaciones de memoria y resistencia a través de la expresión artística del cómic.

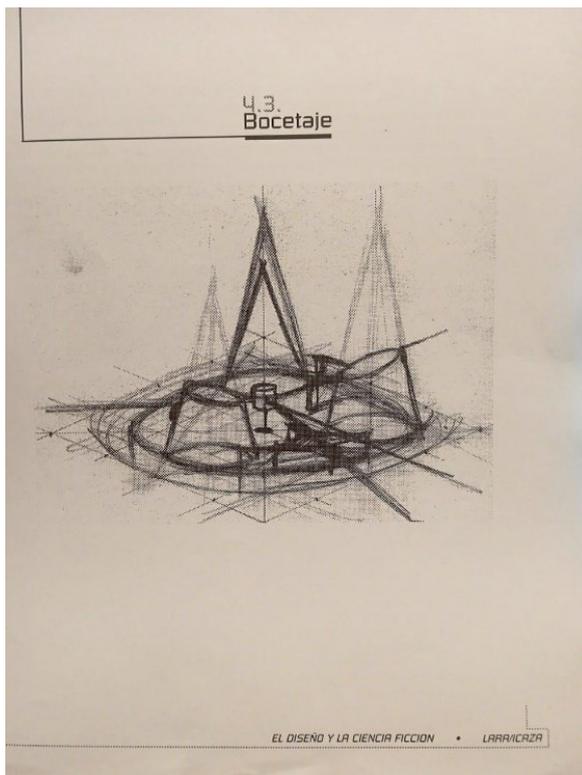


Ilustración 1. Bocetaje
(Cuna del Sol, 2000, s.p.)

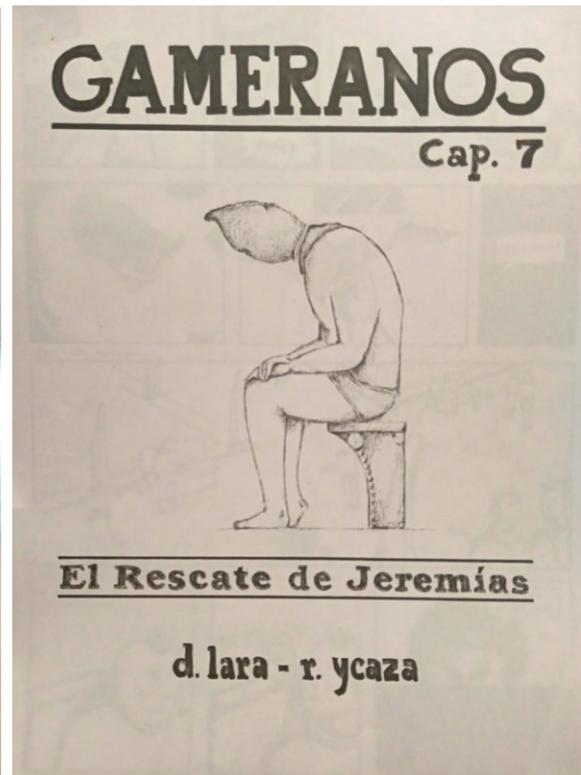


Ilustración 2. Portada
(*Gameranos*. Cap. 7.
El Rescate de Jeremías, 2000, s.p.)

2. DESARROLLO

2.1 El contexto como advertencia

Lo primero que se lee en Cuna del Sol es la advertencia escrita por Lara Saltos (2000):

Todavía con el sabor de la tensión del pre-milenio en la boca, volvemos a tomar nuestros lugares en el pedazo de vida que nos tocó transitar, seguimos tan tenues como antes, pero somos un poco más cautelosos y vigilantes ahora, y como primer paso hacia el siguiente amanecer retomamos a la fantasía como esencia primordial y como semilla de todo proceso creativo, así al ser este documento más de la imaginación que de la necesidad, más de lo lúdico que, de la muchas veces cruel, realidad, sale fuera de los cánones establecidos para ese trabajo de fin de carrera, esperamos que eso no sea ningún problema para el lector... (sin paginación)

El año en el que Cuna del Sol y Gameranos se consolidan es el 2000, un contexto peculiar y determinante para las intenciones estéticas e ideológicas de estas obras. Por un lado, Cuna del Sol cuestiona, a través de una distopía que surge de la destrucción de la ciudad y la propuesta de mobiliario urbano, temas como el autoritarismo, el irónico absurdo presente en el poder gubernamental, la concepción del progreso desde una perspectiva de la modernidad, los ideales de un “estilo de vida exitoso” promovidos por el capitalismo de la época, la crisis climática y la vigilancia omnipresente.

Por otro lado, Gameranos, la historia en formato de cómic que materializa las proyecciones arquitectónicas y objetuales de Cuna del Sol, canaliza a través de sus personajes y una trama específica, que deliberadamente comienza y termina como si nunca hubiera comenzado o terminado en realidad. Esta característica sin un inicio o final definido crea una atmósfera de eslabón en una cadena narrativa desconocida, revelando posturas relativas al empoderamiento femenino, la relación entre los seres humanos y las máquinas, las tensiones entre resistencia, violencia y abuso de poder, la segregación racial y la lucha de clases. Todo esto se desarrolla en una atmósfera de una sociedad futurista ideal donde la tecnología nunca es suficiente.

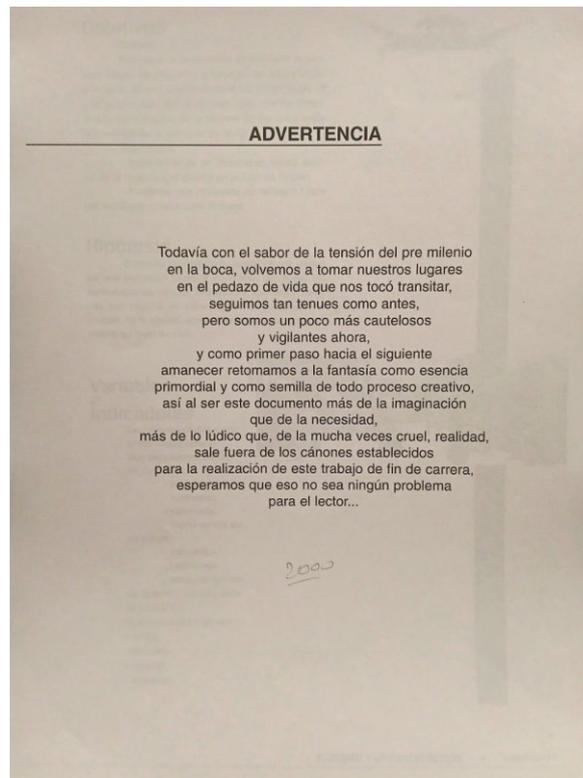


Ilustración 3. Advertencia

(Cuna del Sol. 2000: s.p.)

A nivel global, la llegada del año 2000 fue acompañada por una serie de eventos que despertaron en la población tanto miedo como curiosidad y expectativa. La incertidumbre ante el comienzo del nuevo siglo generó especulaciones sobre el fin del mundo, incluyendo el conocido Efecto 2000, que generó temores de un colapso mundial en los sistemas informáticos y las cuentas bancarias. Por otro lado, el nuevo milenio también despertó un imaginario de progreso tecnológico, una especie de fiebre futurista al estilo de los “Supersónicos”.

En Ecuador, la realidad se teñía de un crudo realismo mágico durante los años 1996 y 1997. En ese periodo, el país presenció el ascenso al poder de Abdalá Bucaram, conocido como “El loco”, quien se convirtió en presidente desde el desaparecido Partido Roldosista Ecuatoriano (PRE). Su gobierno populista fue caracterizado por excentricidades y actos desmedidos, lo que llevó a su destitución. Bucaram no solo convirtió al país en su propio circo, sino que perpetró represiones policiales contra rockeros y travestis. Uno de los episodios más violentos de represión ocurrió en la ciudad de Ambato, durante el festival “Under Live in Concert”. En ese evento, las fuerzas militares irrumpieron en San Cayetano, el lugar del concierto, emboscaron a los asistentes y amenazaron con rifles a

aquellos que vestían de negro, obligándolos a subir a camiones. Los golpearon y, en algunos casos, incluso les cortaron el cabello (Coque, 2019, p. 42-43)

En marzo de 1999, durante la presidencia de Jamil Mahuad, miembro del partido político de derecha neoliberal Democracia Popular (DP), Ecuador experimentó una crisis financiera conocida como el Feriado Bancario. Mediante el Decreto Ejecutivo 685, se decretó un congelamiento de los depósitos bancarios de los ahorradores durante 365 días. Esta tragedia económica desencadenó la dolarización del país, lo que significó la desaparición de la moneda nacional, el sucre. La población, incluidos los jubilados, se sumió en la desesperación al perder sus ahorros, lo que generó una gran angustia en toda la sociedad.

Este evento podría considerarse como uno de los impactos económicos más severos que ha enfrentado el país, dado que la moneda se devaluó en más del 50 %, según el Banco Central del Ecuador. El efecto de esta crisis tuvo consecuencias desoladoras para la sociedad ecuatoriana; uno de los resultados más dolorosos y alarmantes fue el aumento de la migración hacia destinos como Estados Unidos o Europa, principalmente de manera irregular. Según datos del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), entre 1999 y 2000 un total de 903 974 personas emigraron del país en búsqueda de mejores oportunidades (Erazo, 2022).

En dicho escenario, tanto Lara Saltos como Roger Ycaza se encontraban cursando sus estudios universitarios en Ambato, en una carrera novedosa: Diseño Industrial. Sin embargo, sus intereses artísticos superaban ampliamente los límites impuestos por dicha disciplina. Durante la década de los noventa, Diego Lara Saltos y José Luis Jácome fundaron y difundieron el fanzine *Cerebro Obtuso*, el cual se convirtió en una plataforma para la crítica política y social a través del cómic, la música, la poesía, el collage y la autogestión.

Es importante también destacar la situación geográfica de Ambato, a dos horas y media de la capital, Quito. Era inevitable entonces comparar las limitaciones de esta ciudad pequeña en relación con la capital y surgía el concepto de “patio de atrás” de Quito, generando un imaginario en torno a la noción de “provincia”. La sensación de que en la ciudad pequeña “no se hace nada” o de que “no pasa nada” impulsaba el deseo de buscar, concebir y actuar para que “pase algo” (D. Lara Saltos, fragmentos comunicación personal actualizada en diciembre de 2022. Las comillas me pertenecen) dando pie a un

movimiento intelectual “*underground*” ambateño, que es de los más efervescentes de la época.

2.2 La fantasía nunca fue el pretexto

En el marco de Cuna del Sol, Lara Saltos e Ycaza plantean como pregunta de investigación y especulación teórica la destrucción de la ciudad de Ambato para poder reconstruirla con mobiliario urbano “moderno”. El uso del término “moderno” es un eufemismo para el término “futurista”. Pareciera que en ese instante el cómic era el pretexto para poder realizar una propuesta teórica que se sustente en los principios, a veces álgidos, a veces recalcitrantes, del diseño industrial y así se le llega a justificar:

En calidad de egresados de la Escuela de Diseño Industrial, es necesario que tomemos en nuestras manos el mejoramiento de la ciudad, su reforma y el cuidado de su hábitat, para eso se tratará de presentar una propuesta conveniente para todos los elementos que la conforman, todos (...) En lo referente al mobiliario urbano no se profundizará en el tema, es decir, en su historia o estudio actual, por cuanto este trabajo está relacionado más con la libertad creativa para el desarrollo de una estética más abierta a nuevos lenguajes visuales (Lara Saltos e Ycaza, 2000, p. 3)

Entre las problemáticas, una de las preocupaciones de trasfondo es el tema ecológico y la crisis ambiental. Se menciona como uno de los puntales para la reflexión estética la ausencia de áreas verdes en el casco urbano, se habla de la apatía de los ciudadanos con su ciudad y la despreocupación de las autoridades locales en cuanto a la satisfacción vital de los ciudadanos en un espacio habitable y vivible. El diseño, la tesis, el trabajo académico es en realidad el pretexto para la creación artística tanto de Cuna del Sol como de Gameranos..., espacios que les permitirán reflexionar y criticar su Ambato de ese momento con un Ambato posible, disfrazado de promesa del futuro, necesariamente distópico, permitiéndoles increpar e increparse desde ese complejo extrañamiento que posibilita la ciencia ficción.

2.3 Nueva Ambato: crisis ambiental y destrucción de la ciudad

“Ambato, tierra de flores, tierrita linda, cuna del sol, bajo tu cielo no hay sinsabores, solo hay canciones del corazón...” (Extracto de la canción *Ambato, tierra de flores*. Grupo Tradición.)

Imagino que escuchaban esta canción como un mal himno juvenil mientras los padres o abuelas la zapateaban de alegría cada febrero, en las fiestas importantes de la ciudad, que no es ni su independencia o fundación, como suele ser en otros lugares similares, sino es su carnaval, que además no es uno en el que el exceso quepa del todo. Imagino que escuchaban la canción y emitían alguna risa, quizá sarcástica o quizá solo una que abarcara una generación de crítica cultural profunda, desligada de los escaparates tradicionales del arte local y se derramaban entre la vida subterránea del fanzine, el cómic, el hip hop y el rock, lenguajes artísticos periféricos e invisibilizados en la historia del arte ecuatoriano y en sus plataformas más institucionales.

Una constante en la memoria social ambateña es el terremoto del 5 de agosto de 1949. Pese a que el epicentro de este desastre natural fue en el cantón de Pelileo, a esta tragedia natural se le recuerda como el Terremoto de Ambato. El evento fue potencialmente destructivo, con una magnitud de 6.8, se calcula que tomó la vida de aproximadamente 6 000 personas, dejando damnificadas a 100 000. Ambato registró una destrucción del 75 % en toda su área. La ciudad cercana de Pelileo fue duramente golpeada, llegando a registrar una destrucción total, según José Egred. Esto llevó a la necesidad de reconstruirla en un nuevo lugar, lo que resultó en la división de la población en Pelileo Nuevo y Pelileo Viejo. Este último se convirtió en el sitio de las ruinas de la ciudad devastada, que posteriormente fue repoblada. El Instituto Geofísico de la Escuela Politécnica Nacional cataloga este evento como uno de los fenómenos naturales más desastrosos del siglo XX en Ecuador, cuyos efectos socioeconómicos tuvieron resonancia en todo el país incluso años después, y cuyo efecto psicológico persiste hoy en día en la población, sobre todo en la adulta mayor (IGEPN, 2013).



Fotografía 1. Ruinas de la Iglesia de Santa Rosa
(Fotografía del portal del IGEPN)

Es este el prelude para la obra; la trama tanto de Gameranos como de las propuestas de Cuna del Sol, provienen de este suceso. Como punto de partida se toma, en ejercicio simbólico, la exactitud de 100 años después, desde 1949, para destruir Ambato. En la punta del iceberg, la destrucción la ocasiona otro terremoto de proporciones similares que destruye nuevamente la ciudad, la población se convence de que el terremoto es la reacción de la naturaleza ante factores humanos de insensibilidad ecológica, pero también percibe en el suceso una especie de castigo/llamado divino, debido a la exactitud profética del evento. Esto es relevante para la obra, ya que la manipulación a la población por parte del poder político, tiene como canal el dogma religioso.

En la obra, la destrucción es tal que obliga a reconstruir la ciudad en un lugar aledaño, imaginándola en la ubicación actual de la parroquia Izamba, a escasos minutos de la urbe ambateña. Los autores aquí traspolan, en su ficcionar, lo acontecido en Pelileo, a Ambato, de allí que imaginan y crean una ciudad reconstruida: “Nueva Ambato” que entra en guerra civil con la ciudad en ruinas, “Vieja Ambato”, terruño en el que sobrevivirán y se organizarán las células rebeldes, los *outsiders* que no comulgan con las disposiciones gubernamentales de la nueva ciudad.

Se enfatiza “punta del iceberg”, porque la trama oscura que se va desovillando nos lleva a intuir que no es la naturaleza la que “reacciona” con un terremoto, sino que ha sido una devastación ecológica calculada, premeditada y provocada por una minoría que quería ejercer el poder, es decir, un hecho artificial con trasfondos políticos, sociales y económicos, para la neutralización y dominación de la población.

En su ensayo titulado “Perspectivas ecocríticas desde América Latina: retratos del arte en uno de los centros mundiales de exploración de la naturaleza” (2022), Ana Rüsche aborda la responsabilidad y el poder del arte para generar conciencia sobre la apremiante realidad medioambiental contemporánea. La autora destaca la urgencia de esta problemática, y presenta datos alarmantes que amenazan la existencia de numerosas especies y, sin lugar a dudas, afectan también a la humanidad. Estos datos han logrado escapar de la atención del público en general, debido en gran medida a la influencia de gobiernos con agendas profundamente capitalistas, que han contribuido de manera preocupante y ridícula a perpetuar la ignorancia al respecto. En este contexto, el arte emerge como una trinchera privilegiada que no solo busca democratizar esta información, sino también crear los espacios incómodos necesarios para impulsar una reacción:

La emergencia del cambio climático se hace cada día más palpable, sin embargo, parece considerarse como algo pasajero, una cuenta extra al final del mes, y no como la irrupción de una realidad que altera la vida en el planeta. Hay una preocupación permanente en las personas que trabajan con este asunto: el nivel de disonancia cognitiva sobre el tema es preocupante toda vez que amenaza la sobrevivencia de la humanidad como especie. De tal modo que uno de los papeles del arte crítico es también elevar esas preocupaciones para tratar con este tema a un nivel comunitario. (Rüsche, 2022, p. 2-3)

Desde este marco, la obra de Lara Saltos e Ycaza escarba en lo fatídico de ignorar estas advertencias, en las consecuencias psicosociales que un evento natural puede llegar a tener en una población —en caso de seguir existiendo población— modificada no solo a niveles físicos, sino también mutada en su dinámica social, en su relación con el medio ambiente, en una búsqueda de equilibrio que demora, en una lucha inclusive por maneras de resiliencia.

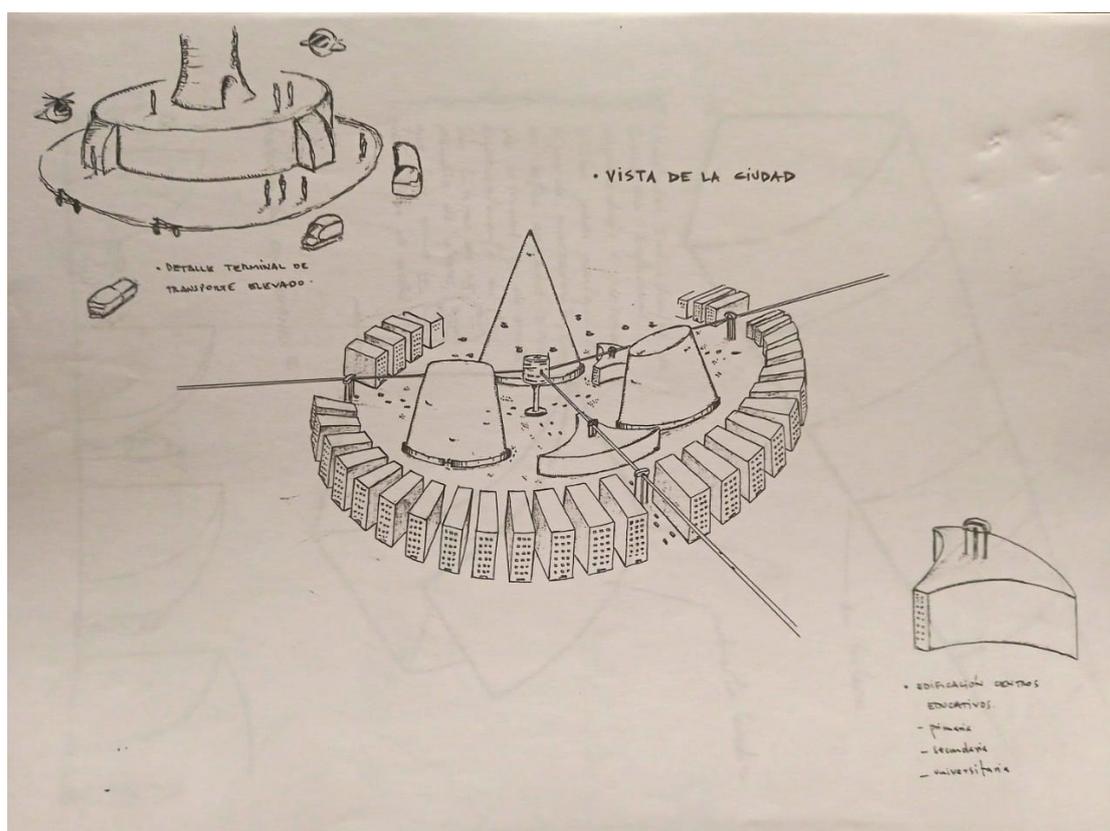


Ilustración 4. Vista de Nueva Ambato. Edificación de centros educativos. Detalle terminal de transporte (Cuna del sol, 2000, s.p.)

2.4 “La maldición del agua viva”

Otra temática que Rüsche (2022) trae a colación es la huella de perjuicio medioambiental que deja siglos de colonialismo, sobre todo con la idea de progreso, donde el rol que desempeña el arte es el de la resistencia:

Siglos de colonialismo inducirán a una máxima común: Diezmar el medio ambiente es sinónimo de progreso. Dentro de la emergencia que vivimos, es importante que el arte sea comprendido como una herramienta de resistencia y también de discusión sobre este tema tan complejo, que nos afecta de diferentes maneras. Todavía más estando en uno de los centros de exploración de la Naturaleza, América Latina. (p. 5)

El protagonismo del agua en Cuna del Sol y los Gameraños... es esencial. El agua es el antídoto que usan los gobernantes para dominar a su población envenenada por ellos mismos, de tal modo que el escape de la ciudad implica la muerte. La vida solo es posible gracias al consumo del agua que está modificada molecularmente como antídoto, como contraveneno, de tal modo que aquel que quiere vivir debe beber del “agua de la vida”, pero esto implica permanecer bajo el control de los descendientes de Gamera, quienes controlan la ciudad, una ciudad futurista, moderna, enclave del progreso y la tecnología, pero de la cual sus ciudadanos solo anhelan huir. A quienes huyen les espera la muerte, causada por la no ingesta del agua, patrimonio —desde lo patriarcal y hegemónico— de la nueva ciudad.

La privatización del agua desempeña un papel fundamental en esta distopía, ya que implica el ejercicio de poder político y social a través de este recurso vital. De hecho, el agua se convierte en el elemento central que guía la imaginación del diseño urbano y las construcciones institucionales en Nueva Ambato, así como en las viviendas que se conciben a partir de una “geometrización” del agua. Más allá de esta creativa metáfora, surge una reflexión constante sobre las implicaciones de estas distopías: la escasez de agua y combustible revela un perverso equilibrio basado en la explotación y contaminación de los recursos naturales, lo cual tiene un profundo impacto en la calidad de vida de los seres vivos en nuestro planeta.

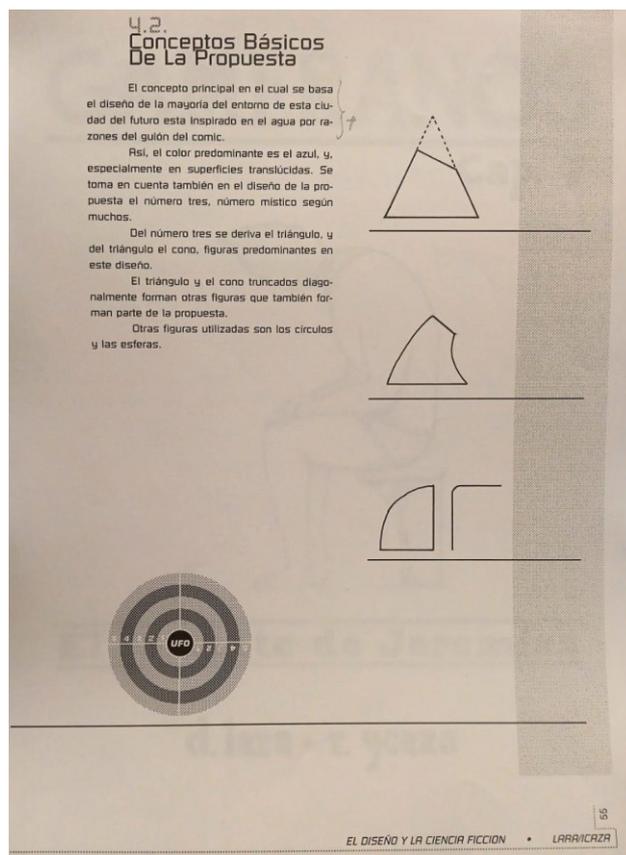


Ilustración 5. Geometrización del agua para diseño de edificaciones

(Monografía. Lara Saltos e Ycaza, 2000, p. 55)

Abajo: Descripción de lo acontecido para la construcción de Nueva Ambato, que transcribo aquí para mejor lectura:

Miles de personas quedaron desamparados y sin absolutamente nada, el gobierno del país demoraba la ayuda. Es entonces cuando los Gameranos (descendientes de Gamera, monstruo clásico de la literatura de ciencia ficción) aprovechan la coyuntura y hacen un llamado público a los sobrevivientes y ponen a disposición su ciudad casi por nada sino solo haciéndose creyentes de su religión, los ambateños ante la situación, y sin pensarlo dos veces, entregaron ciegamente su fe.

Solo el diez por ciento de los sobrevivientes decidió quedarse en las ruinas de la ciudad destruida y en las afueras de la ciudad Gamerana, que luego se transformó en la ciudad de Nueva Ambato, formándose así un cinturón de pobreza alrededor de la fortaleza de la nueva ciudad. Era fácil entender la posición de los sobrevivientes, y por su lado los Gameranos ofrecían vivienda, empleo

(necesitaban mucha mano de obra para reconstruir la parte de la ciudad afectada y para ampliarla).

La ciudad se consolidó con el nombre Nueva Ambato, pero los Gameranos no contentos con ser los gobernantes, y ante el miedo de que la gente de la antigua ciudad se levante en armas, planean una estrategia para envenenar con radiación a todos los habitantes; con el pretexto de una desinfección general del pueblo, la gente es sometida a grandes dosis de extraña radiación a todos los habitantes que provocaba la muerte si no se ingería rápidamente el antídoto en el lapso de 24 horas, la iglesia entonces mantenía su poder con el contraveneno que echaban en el agua de consumo público, y los pocos que quisieron escapar murieron al poco tiempo de salir de la ciudad.

Muestran entonces los Gameranos, con aquella perversión su lado más oculto. Todo se vuelve un régimen absolutista basado en la opresión, la fuerza y el terror psicológico. Al ser el agua de Nueva Ambato el único antídoto para la muerte llamada “La maldición de agua viva”.

Se formaron entonces entre la gente que se asentó en las afueras, distintos grupos rebeldes que intentaban derrocar el sistema, ya que toda la riqueza se concentraba en la ciudad, y aunque no tenían que sufrir por los efectos de radiación, eran extremadamente pobres, y tenían que luchar día a día por un poco de comida.

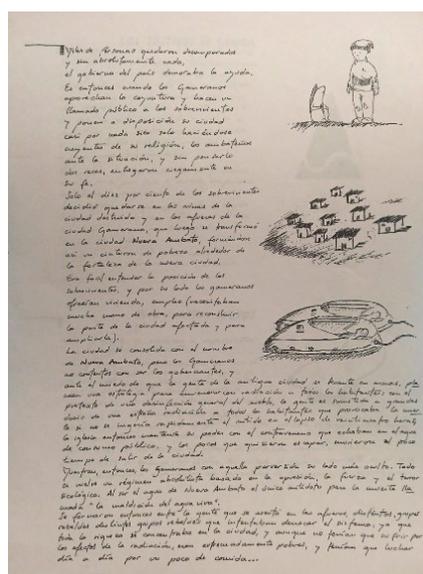


Ilustración 6. Descripción del origen de Nueva Ambato

(Cuna del Sol, 2000, s.p.)

2.5 La extrañeza necesaria

Las obras *Cuna del Sol* y *Gameranos*, Cap. 5. El rescate de Jeremías, no se concentran exclusivamente en la ecocrítica. A falta de tiempo y espacio me voy a limitar a mencionar otras particularidades de esta maravillosa obra, que nos permite, desde las posibilidades del *New Weird*, particularmente a partir de su reflexión sobre lo monstruoso y del ser humano pequeño/empequeñecido/y grande a la vez, repensar no solo nuestra relación con el medio ambiente y la tecnología, también cuestionar y reflexionar la dinámica social, los estereotipos, las luchas sociales, la resistencia como reivindicación de derechos esenciales, la calidad de vida, el éxito, los vínculos comunitarios, acaso, al final del día, la felicidad, acaso la curiosidad disfrazada de inocencia como canal para la empatía, para un extrañamiento al estilo brechtiano que permita esa distancia necesaria para focalizar y aclarar la percepción, el sentir, el comprender, el accionar/reaccionar.

Cabe mencionar que entre los personajes protagónicos resaltan dos personajes femeninos, que son primordiales en la rebelión contra los *Gameranos*, uno de ellos es Idoru, una joven afrodescendiente que guía la rebelión. Está también Samira, una lideresa “neoshamanista”.

Aparece también la presencia de lo *cyborg*, tanto en la ciudad como en el personaje Zero, un transhumano líder del gremio social *Cyberpunks*. Otro de los personajes es el General Suárez, humano, conocido también como “el desalmado”, jefe máximo de las fuerzas militares y policiales.

El personaje denominado Obispo, es el Obispo de los Testigos de Gamera, la dignidad máxima de la ciudad. No se conoce nada sobre él, se sospecha que es un monstruo con características insectoides, cuyo origen se remonta al principio de los días, llegó a la Tierra, según la descripción del personaje: “De un lugar desconocido entre el espacio sideral y el infierno, posee extremidades de insecto ocultas bajo sus ropas, todos se inclinan ante él, todos...” (Lara Saltos e Ycaza, *Cuna del Sol*, Personaje Obispo, 2000)

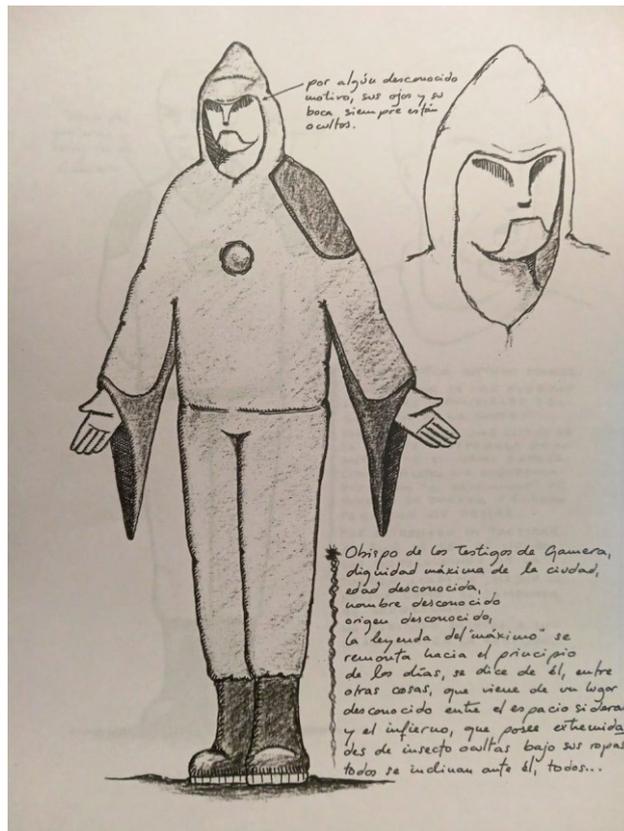


Ilustración 7. Obispo

(Cuna del Sol, 2000, s.p.)

El mobiliario también se convierte en persona semiótica. Su presencia e interacción con la vida de la Nueva Ambato dan cuenta de la dinámica social y del poder político: cápsulas de sonido que emiten mensajes subliminales de obediencia, vigilancia absoluta a través de mobiliario y artefactos de intercambio de datos a través de pantallas, desde pupitres hasta tiendas populares, bocinas de advertencia, bandas de formación para el ingreso a determinados espacios, transporte público cuya función simbólica es el miedo.

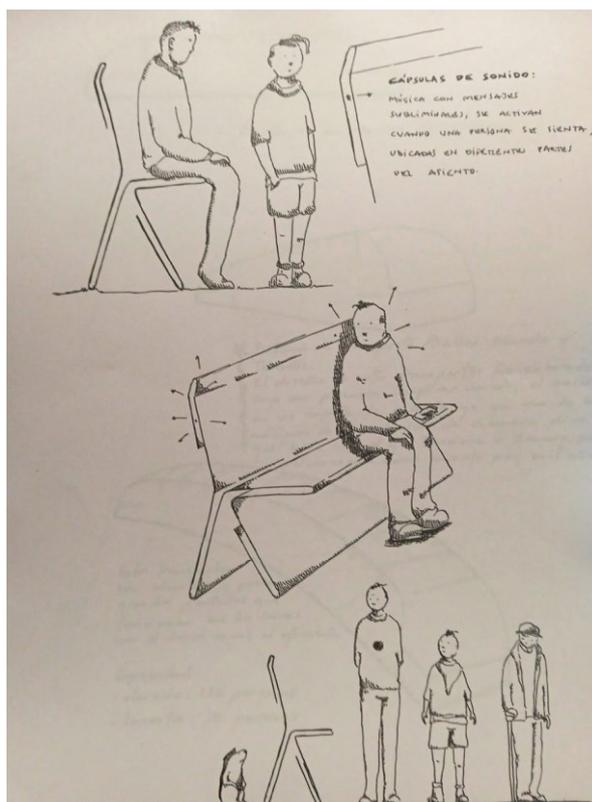


Ilustración 8. Cápsulas de sonido con mensajes subliminales

(Cuna del Sol. 2000, s.p.)

Y en medio de todo esto algo peculiar aparece, una fauna especulativa que se presenta, sin ser descrita, sin ser catalogada, anómala a la ciudad. En diseño una anomalía es un recurso de forma que sirve para fijar la atención en aquello que ha salido de la forma familiar, al igual que en el extrañamiento, la anomalía en el diseño nos permite una desconexión momentánea. Esta fauna, me permito entenderla como una anomalía, pero la función no es la de la reflexión, como sucede en el extrañamiento. Me gustaría pensar que es una pequeña versión narrativa de agujero de gusano que me permite, a través de este “avatar” entrar como un otro, como otra especie, descolocarme de la mía y estar, curiosa, en este entramado, tratando de comprender qué pasa, pero también a la expectativa.

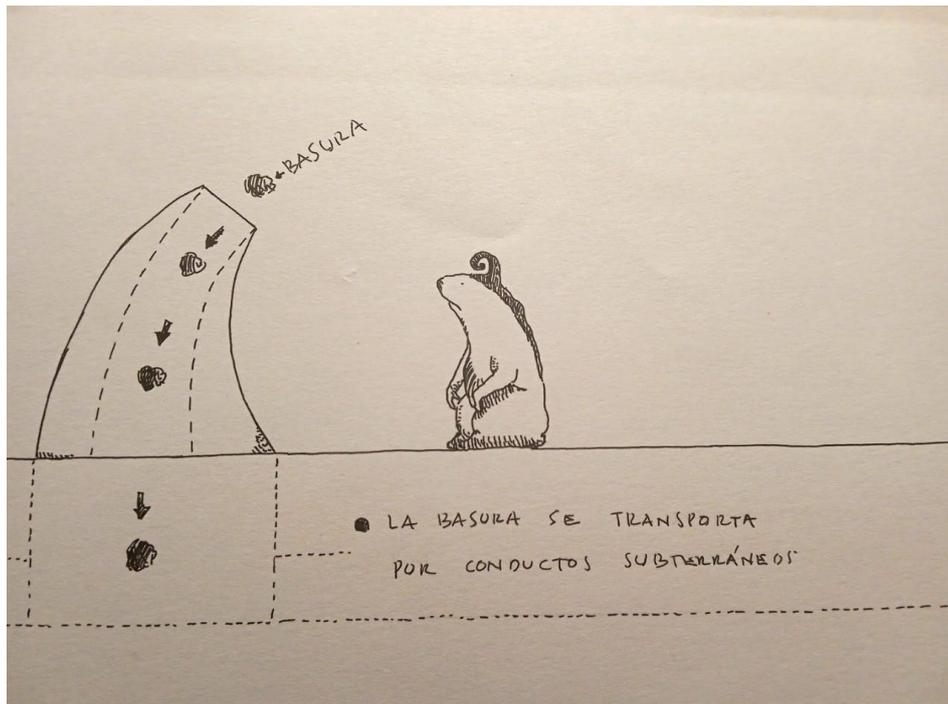


Ilustración 9. Fauna

(Cuna del Sol, 2000, s.p.)

3. CONCLUSIONES

Los comentarios finales de los autores en Cuna del Sol, acompañados de una gráfica de Judge Dreed con la viñeta: “¡No es el fin del mundo!” se expresan así:

Difícil tarea el tratar de imaginar el entorno real de la ciudad del mañana. Para unos las propuestas ecológicas serán la mejor solución, para otros no. Importa realmente no descuidar la inventiva y la creatividad para salvar problemas y poder sobrevivir. Sí, sobrevivir, porque el futuro, como van las cosas, se presenta difícil, en cualquier caso. La reflexión acerca del presente es el mejor aliado que se puede tener al querer hallar soluciones a los posibles problemas que el planeta y sus seres enfrentarán (...) Las mutaciones del ser humano y de su entorno, físicas y psicológicas, aunque sean mínimas, proporcionarán los códigos sobre los cuales se construirá el futuro, si será vibrante o si será decadente es una interrogante que podemos comenzar a hacernos desde hoy. (Lara Saltos; Ycaza. Cuna del Sol. 2000, p. 40)

Cuna del Sol, como la llamamos aquí, como monografía nunca se llegó a disertar y el cómic Gameranos... no se publicó, es en el contexto de este ensayo que acudí a esta obra.

Le pedí a Diego me compartiera el material original para revisitarlo y quedé alucinada. Ahora entiendo el verdadero entramado y su potente intención y sentido como resistencia y memoria desde el quehacer artístico, un trabajo involuntariamente olvidado, que también sin querer, hoy, a 23 años de esta creación, en el contexto político-social que se vive en el Ecuador, cobra la extrañeza necesaria.

Las ilustraciones y los textos originales de la obra fueron realizadas en formato A3, escritas y dibujadas todas ellas a mano. Ningún original existe al día de hoy; sin embargo, se realizó para la presentación de la monografía, reducciones a tamaño A4, en papel bond, que fueron guardadas por José Luis Jácome en su momento y recuperadas por Diego Lara Saltos hace pocos años. Para este estudio Diego me entregó la única reducción de los Gameranos, a excepción de tres hojas que ni Diego ni Roger recuerdan su contenido, y lo que queda de Cuna del Sol.

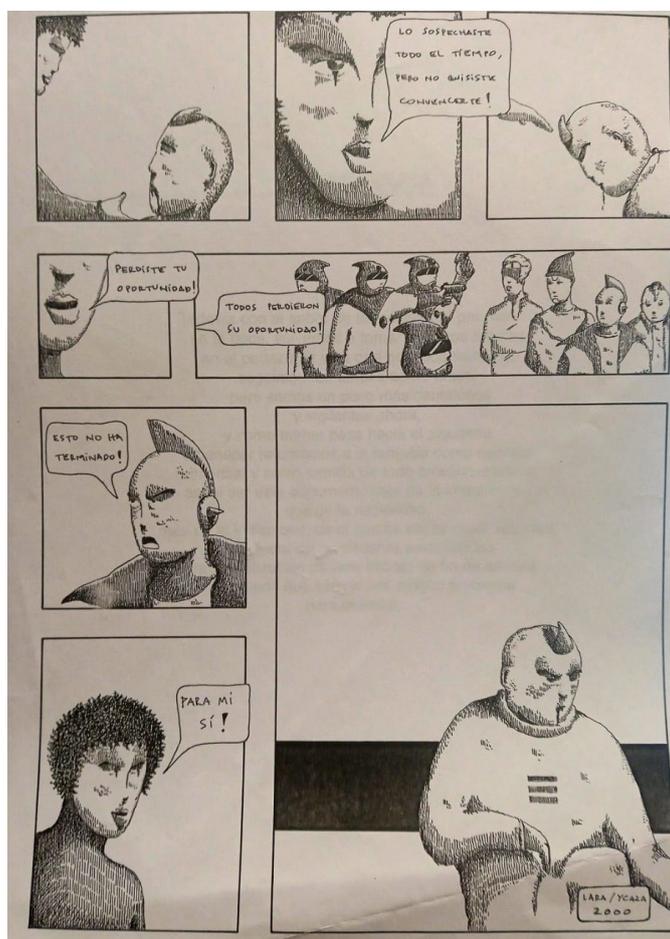


Ilustración 10. Página final de Gameranos

(Gameranos. Cap. 7. El rescate de Jeremías. 2000, s.p.)

BIBLIOGRAFÍA

- Amaral, G. (2020). O New Weird e a potência de transformação da realidade. *Fantástica*. (451), 129-135.
- Cabezas, A. (2016). Brecht y el extrañamiento. Su influencia en el teatro latinoamericano. Indagación en la actualidad de las estrategias de extrañamiento [Tesis de maestría. Universidad de Chile]
- Coque, Ch. (2019). Políticas sociales implementadas por el gobierno de Abdalá Bucaram sobre las prácticas juveniles del movimiento roquero. [Tesis de pregrado. Universidad Central del Ecuador] <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20401/1/T-UC-0010-FIL-721.pdf>
- Erazo, V. (8 de marzo de 2022). Se cumplen 23 años del Feriado Bancario en Ecuador. Wambra medio comunitario. <https://wambra.ec/23-anos-feriado-bancario-ecuador/>
- Gameranos. El rescate de Jeremías #7 (2000).
- IGEPN (5 de agosto de 2013). Terremoto del 5 de agosto de 1949. Instituto Geofísico Escuela Politécnica Nacional. <https://www.igepn.edu.ec/cayambe/805-terremoto-del-5-de-agosto-de-1949>
- Lara, D. & Ycaza, R. (2000). El diseño en la ciencia ficción aplicado al rediseño futurista del mobiliario urbano de la ciudad de Ambato aplicado en un cómic. [Pontificia Universidad Católica de Ambato].
- Lara, D; Ycaza, R. (2000). Cuna del sol. (s.p.).
- Rüsche, A. (2022). Perspectivas da ecocrítica a partir da América Latina: retratos da arte sobre um dos centros mundiais da exploração da Natureza. Seminario Clacso. Lutas e memória na Arte Latinoamericana.