

Revista

rúbrica

de Radio UNAM

Radio UNAM / Julio 2016 / Año 7 / número 82

Italo Calvino

Utopías y
distopías
genéticas

Drogas
sonoras

Armando Zayas,

igualdad, fraternidad y educación
a través de la música


Editorial

A través de la palabra escrita la Revista *Rúbrica* ha tratado de darle otra dimensión al trabajo verbal de Radio UNAM. Y es que si bien la radio está destinada a una especie de oralidad, la escritura tiene un carácter de no-inmediata; en este sentido podría pensarse que la escritura es incapaz de dialogar con algún interlocutor de modo tan directo como la palabra hablada. Y a pesar de esta presupuesta incapacidad de la escritura, esta publicación se ha esforzado por generar un diálogo con los lectores.

De esta forma, podemos mencionar el esfuerzo hecho en la emisora para acercar *El Quijote* al público en general. O, por otro lado, los trabajos hechos por el maestro Armando Zayas quien fue uno de los mayores impulsores de la cultura que ha tenido la estación.

En otro sentido, la revista ha difundido aspectos de la cultura general: literatura, cine, música, ciencia y tecnología han tenido cabida en las páginas de *Rúbrica*. Un literato que, por ejemplo, ha considerado variadas perspectivas es Italo Calvino quien en sus diversos personajes y textos pone de manifiesto algunas de las ideas científicas de su tiempo.

Calvino previó un mundo diferente, parecido al que tenemos hoy en día: un mundo tecnológico, breve, rápido. En la actualidad además tenemos drogas sonoras, sonidos que se suman a las drogas existentes; videojuegos que conciben un mundo virtual en el que podemos sumergirnos como experiencia estética; avances científicos con los que podemos manipular la esencia misma de la vida.

Así, arrancados de nuestra mundanidad por una especie de estado místico posmoderno, les dejamos este número con el que los invitamos a reflexionar sobre nuestro mundo contemporáneo. 

Contenido



Rúbrica 82

La fiesta en la que Italo Calvino... por QFWFQ



Les dicen "drogas sonoras"



Armando Zayas



Utopías y distopías genéticas



El Quijote radiofónico



Uno de los sueños virtuales



DIRECTORIO

UNAM

RECTOR

Dr. Enrique Graue Wiechers

SECRETARIO GENERAL

Dr. Leonardo Lomelí

SECRETARIO ADMINISTRATIVO

Ing. Leopoldo Silva Gutiérrez

SECRETARIO DE DESARROLLO

INSTITUCIONAL

Dr. Alberto Ken Oyama

SECRETARIO DE ATENCIÓN A LA

COMUNIDAD UNIVERSITARIA

Dr. César Iván Astudillo Reyes

ABOGADO GENERAL

Dra. Mónica González Contró

DIRECTOR GENERAL DE

COMUNICACIÓN SOCIAL

Mtro. Néstor Martínez Cristo

COORDINACIÓN DE DIFUSIÓN CULTURAL

COORDINADORA

Dra. María Teresa Uriarte Castañeda

DIRECTOR GENERAL DE RADIO UNAM

Renato Dávalos López

RÚBRICA

DIRECTOR

Carlos Narro

EDITOR

Oscar Gama Herrera

COORDINACIÓN EDITORIAL

Héctor Zalik

Andrea Castañeda

REDACCIÓN

Axel Nájera

CONSEJO EDITORIAL

Renato Dávalos López

Santiago Ibarra Ferrer

Josefina King Cobos

Marta Romo

MESA DE REDACCIÓN

J.C. Salgado

Cintia Carranza

Irma Solano

Montserrat Muñoz

Mar Saldaña

DISEÑO EDITORIAL

Alejandra Hernández A.

Ricardo Jaimes

Natalia Cano

PORTADA

Josué Somarriva

DISEÑO GRÁFICO

Idu Julián

Aziel González Mancilla

Miguel Navarro

Lizet M. Uribe

Héctor Valdéz

Omar Romero

COLABORADORES

Tone Xochitiotzin

Dulce Huet

Eduardo Díaz

Baltazar Domínguez

VERSIÓN DIGITAL

www.radiounam.unam.mx/rubrica

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS

redaccionrubrica@hotmail.com

5623-3273



La fiesta en la que Italo Calvino...

Por QFWFQ

Cuento (inspirado en la obra de Italo Calvino): TONE XOCHITIOTZIN
Imagen: IDU JULIÁN

Yo soy QFWFQ. De Italo Calvino sólo he leído algunos de los cuentos en los que traza mi rastro; *Las Cosmicómicas*. Sé que de él son también *El barón rampante*, *Si una noche de invierno un viajero* y *Las ciudades invisibles*. Seguramente tiene otros libros que desconozco. En una sobremesa debatimos el tema de la levedad. Era verano. Dijimos cosas muy inteligentes, quizá porque teníamos el estómago muy pesado y la cabeza muy ligera; por no decir el estómago muy lleno y la cabeza muy vacía (en una cabeza vacía, las ideas tienen suficiente espacio para volar).

Tiempo después le pidieron dictar unas conferencias en Estados Unidos y la levedad fue uno de los temas que eligió. No sé si repitió lo que dijimos ese verano. Si sé que después publicó las conferencias con el título de *Seis propuestas para el próximo milenio*. Nunca las leí. ¿Qué milenio era? Sobre su obra no sé más. Sin embargo conozco a Calvino mejor que nadie y mucho mejor de lo que él dice que me conoce a mí. Por eso, cuando me piden escribir un cuento sobre él, me permito trazar su paso por la fiesta a la que fue otra noche de invierno. Creo que ese es el punto en el que se da cuenta de lo que implica escribir.

Sé lo que pasa en la fiesta porque he estado ahí cada vez. La conversación se repite, casi siempre invariable. Hay ocasiones, es cierto, en las que alguien se demora una milésima de segundo en una pausa y otras, más raras todavía, en las que se cambia la posición de un pronombre. Al final, sin embargo, la trama y el desenlace son los mismos.

Ya no sé cuántas veces he sido testigo de la escena. Hace mucho que dejé de contar las revoluciones del tiempo y del espacio. Aprendí que es mejor pasar la existencia flotando que bien anclado en la tierra. Algo



así le dije a Calvino con el estómago lleno. En fin, cuando Witten atraviesa la puerta ya no me detengo a pensar que lo he visto infinidad de veces llegar a la fiesta directo del trabajo, ni que lo seguiré viendo infinidad de veces. No, no me agobio; mientras se instala en el sofá, junto a Meitner, dejo mi plato vacío en la mesa y me incorporo al grupo de Italo, al otro lado de la sala.

—Los átomos de nuestro cuerpo —alcanzo escucharle decir a Leslie— alguna vez fueron parte de una estrella, y volverán a serlo.

—¿A qué te refieres? —Euler finge ignorancia.

—La materia se transforma continuamente pero nunca se pierde.

—Lomonósov. —Agrega Euler.

—Lomonósov-Lavoisier. Hace mucho tiempo una estrella estalló y su materia se dispersó. La gravedad la volvió a reunir en cuerpos que formaron planetas. En uno de los planetas, a partir de la materia de la estrella, surgió la vida. Eso somos nosotros, nuestros cuerpos literalmente vienen de la Tierra y la Tierra viene de la estrella, de la misma que le dio origen al resto del sistema solar. Al morir regresaremos a nuestro origen más próximo. Cuando la Tierra muera, será engullida por el sol y éste estallará y sus átomos se esparcirán como semillas y luego se agruparán otra vez y volverán a formar cuerpos que volverán a ser planetas. Nuestro origen más lejano también regresará a su forma primigenia y el ciclo se repetirá.

Nadie dice nada mientras las palabras de Leslie son procesadas. Él, se sirve otra rebanada de pizza.

—¿Pero se repite sólo la forma o también el fondo? —Jorge rompe el silencio.

—Es justo en lo que estaba pensando. —Dice Bernstein—. No puede ser siempre la misma tierra. Los átomos no pueden agruparse exactamente del mismo modo cada vez.

—Sí podrían —contradice Jorge y añade—; lo que no sé es si la manera de los cuerpos de relacionarse entre sí sería distinta o no. En otras palabras: ¿la historia de la materia cambiaría o permanecería siempre igual?

—Imaginemos que no cambia —interviene finalmente Calvino, que sabe de ciencia mucho más de lo que cree la gente—. La misma forma repitiéndose una y otra vez

con el mismo fondo. Estaríamos resurgiendo continuamente. En ese caso esta fiesta ya habría pasado hace millones de años y, dentro de millones, volvería a pasar. Nosotros habríamos estado presentes en cada ocasión, exactamente como somos ahora, diciendo las mismas palabras. Nos encontraríamos en una rueda interminable.

Nueva pausa en la que el grupo se distrae fugazmente con un globo que flota hasta posarse junto al foco del techo. Al otro lado del salón Witten habla con Meitner de sus cosas.

—¿Qué pasado? —Me atrevo a decir para ver cómo reacciona Calvin y para llevar la plática hacia la sobremesa de verano. En ese entonces todavía no hemos hablado de la levedad, pero se me olvida.

—¿Y cómo podríamos saber —pregunta Bernstein retomando el curso de la conversación— si esta fiesta de ahora es en efecto igual a las otras? Si algo no se repitiera exactamente del mismo modo se necesitaría un testigo externo que pudiera reconocer las variaciones, aunque fueran mínimas.

—No es posible que haya un testigo —se equivoca Lesllie—, sería más fácil hacer un registro. En tal caso podríamos comparar nosotros mismos la realidad de nuestra fiesta con lo escrito. La cuestión sería, suponiendo que el registro sobreviviera intacto a los continuos procesos de desintegración y reconfiguración, a qué noble idioma se le adjudicaría tal tarea.

—¿La de escribir la fiesta?

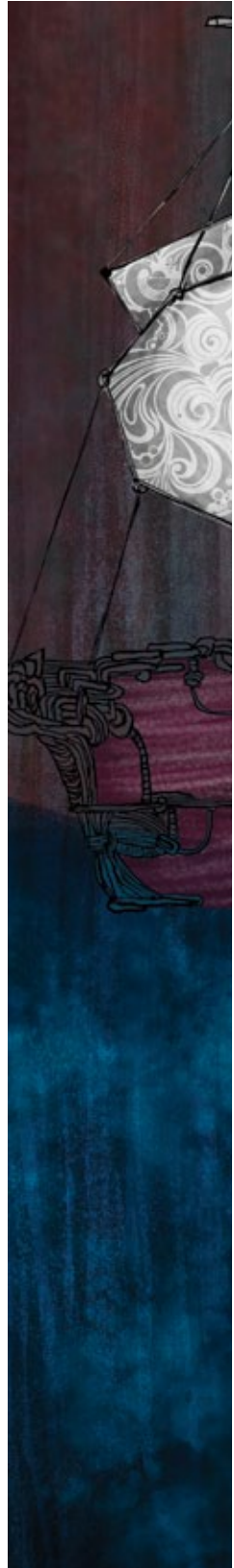
—Y la existencia en general.

—No creo que pudiera ser una lengua— reflexiona Jorge—, debería ser un lenguaje, específicamente, uno simbólico, y bastaría enunciarlo una sola vez para que existiera por siempre.

—Creo que es precisamente lo que se intenta hacer desde la ciencia —señala Euler—; se busca reducirlo todo a ecuaciones para describir de la manera más exacta posible la realidad. Ahora, gracias a las nuevas teorías, ya no nos suena tan descabellado describir la existencia de universos paralelos, de la relación pasado-futuro, e incluso de realidades antes de la misma existencia.

—Podemos hacer la prueba; escribir una ecuación para cada acontecimiento de la fiesta. Luego se las damos a alguien para que recree en su totalidad todo lo que aquí sucedió.

—Es una tarea demasiado ardua.






Lo que no saben, y yo sí porque he estado ahí cada vez, es que Noddack se les adelanta. En ese mismo instante, sentada en el mismo sofá que Witten y Meiten, aislada de todo, garabatea frenéticamente ecuación tras ecuación en un cuaderno. Su intención es precisamente la de dejar un rastro del paso de la fiesta en las revoluciones del tiempo y del espacio. Escribe a vuelapluma, en chorizos interminables, el movimiento de cada persona, de cada vaso, de cada plato. Se da a la tarea incluso de transcribir conversaciones acudiendo a la mecánica de flujos y a la acústica, y lo logra con una precisión absurda. Al final, por obvias razones, se le acalambra la mano y caerá rendida por el cansancio y el fracaso. No le podrá seguir el paso al desarrollo de los acontecimientos. Se dormirá en el sofá y su cuaderno, caliente y humeante, quedará a la vista de Witten, sobre su regazo. Él lo tomará cuando Meiten ya se haya ido y, más por ociosidad que por otra cosa, lo leerá. Se dará cuenta de lo que intentan describir las ecuaciones y se divertirá viendo hacia dónde iba la fiesta según Noddack. Advertirá los juicios que realizó la escribana al momento de abordar a cada individuo y se molestará un poco al notar que, cuando él mismo entró, lo primero que se hizo evidente fue su mal olor (a fin de cuentas siempre llega directo de la oficina, corriendo, y empapado por la lluvia). La tarea de resolver las ecuaciones será más fácil para Witten que la de escribirlas para Noddack. Sin embargo, llegará a un callejón sin salida. En un punto, todos los acontecimientos de la fiesta, cada palabra dicha, cada gesto, cada botella rebotando en el suelo, cada gota de agua contra la ventana; todo, absolutamente todo, se confundirá y se perderá en la nada. Witten se dará cuenta de que Noddack, exhausta, cometió varios errores, razón por la cual el resultado de la fiesta, al menos hasta donde fue escrita, termina siendo cero.

Después Witten hablará con Calvino y le comentará lo de las ecuaciones de Noddack. Entonces Calvino dirá algo que para el siguiente verano estará mucho más desarrollado:

—El problema es que los números son mucho más serios que las letras. Hoy en día se le da demasiada importancia a la ciencia.

—Lo dices como si te pesara su seriedad—responde Witten—; además, tienen que ser así porque así es el mundo.

—Quizá.

En ese momento el globo que ha pasado toda la fiesta junto al foco explota y nadie se da cuenta de eso. 



Texto: HÉCTOR ZALIK
Imagen: AZIEL GONZÁLEZ MANCILLA

Las instrucciones son sencillas: recuéstese en su cama, póngase unos audífonos de buena calidad, cierre los ojos y consuma su droga sonora. En años recientes han aparecido las llamadas drogas auditivas o *e-drugs*, que prometen llevar al consumidor a un estado similar a la marihuana o ayudarnos a concentrarnos y a meditar; y todo esto sin las molestias de la adicción. En internet se pueden conseguir las dichas sustancias sonoras, algunas de paga y otras gratuitas.

Sin duda, todos, en algún momento hemos vivido una experiencia en la cual la música cambia nuestro estado de ánimo. Esta vivencia cotidiana nos suele parecer enormemente natural, pero pensar en que un audio nos pueda llevar a experiencias similares a los narcóticos nos podría parecer un cuento de Phillip K. Dick. Sin embargo, este sueño de ciencia ficción está basado en una serie de desarrollos científicos y técnicos fundamentados en la técnica *Binaural beats*, o pulsos binaurales.



Para entender esta técnica a profundidad, hay que tener en mente que la percepción sonora no sólo depende de nuestros oídos; en realidad cerebro y oído son la caja musical que nos permite oír. El cerebro produce naturalmente impulsos eléctricos que viajan a través de nuestras neuronas. Dichos impulsos producen ondas cerebrales, de las cuales, las más importantes son: alfa, beta, theta y delta. Cada onda cerebral produce una reacción psico-neuro-fisiológica diferente. De hecho, el científico alemán Hans Berger descubrió que se secretan distintas sustancias neuroquímicas dependiendo de la frecuencia que emite nuestro cerebro. Cada onda cerebral tiene un efecto y relación con nuestras actividades diarias:

Ondas Beta: Se producen cuando el cerebro está despierto y concentrado en alguna actividad. Son ondas amplias y de mayor velocidad. Su frecuencia oscila entre 14 y 30 Hz (ciclos por segundo o cps). Denotan una actividad mental intensa. Al estudiar, al trabajar, al estar haciendo nuestras actividades cotidianas, el cerebro se encuentra emitiendo este tipo de ondas.

Ondas Alfa: Representan un estado de escasa actividad cerebral y relajación. Estas ondas son más lentas y de mayor amplitud que las beta. Su frecuencia oscila entre 8 y 13.99 Hz. Cuando se está relajado, dando un paseo o acostado viendo las nubes, se emiten este tipo de ondas.

Ondas Theta: Son ondas de mayor amplitud y menor frecuencia (entre 4 y 7.99 Hz). Cuando una persona

está en calma profunda o cuando está en estado de meditación. También se alcanzan en las primeras etapas del sueño. Se relacionan también con estados de fantasía e inspiración creativa.

Ondas Delta: Son las ondas de mayor amplitud y menor frecuencia (entre .1 y 3.99 Hz). Se generan ante un estado de sueño profundo e hipnosis, por esto mismo están relacionadas con el inconsciente.

Básicamente las drogas sonoras actúan bajo la premisa de que si modificamos las ondas cerebrales produciremos efectos neurológicos y sensaciones específicas. La técnica del binaural beat busca estimular simultáneamente los dos oídos con dos frecuencias levemente distintas; de tal forma el cerebro percibe un pulso binaural cuya frecuencia es igual a la resta de las frecuencias iniciales. Es decir, si el oído derecho lo estimulamos con una frecuencia de 500 Hz y el izquierdo con otra de 510 Hz, se producirá un pulso de 10 Hz. El resultado obtenido es que los dos hemisferios comienzan a actuar al unísono con la frecuencia inducida. La onda cerebral resultante es la que provoca dichos efectos semejantes a las drogas o a una relajación profunda. Dicha técnica fue desarrollada ampliamente desde los años 60 por el Dr. Gerald Oster.

Las investigaciones detalladas sobre el *binaural beats* son una reciente explicación de lo que intuitivamente saben nuestras culturas desde hace milenios. Por ejemplo, Michael Harner, antropólogo estadounidense, ha estudiado en rituales chamánicos que los instrumentos básicos para






el trance son el martillo y el cascabel. El sonido repetitivo de éstos, para los chamanes, suele ser fundamental para ayudar a entrar en el estado de conciencia chamánico, y después para mantenerle en su viaje. Otro ejemplo serían los mantras orientales que, repetidos continuamente, inducen a los presentes a un estado de meditación.

La técnica binaural no sólo es aplicable al sonido, sino también a la imagen. En 1950 Gray Walter comenzó a experimentar con focos de luz estroboscópica que destellaban a una frecuencia de 10 a 15 destellos/segundo. Gray Walter descubrió algo realmente importante: la luz estroboscópica no sólo afectaba a la zona del cerebro responsable de la visión, sino que al igual que los sonidos binaurales, también alteraba los ritmos cerebrales, y por consiguiente la actividad cerebral de todo el córtex.

Por mi parte, he probado ocasionalmente las drogas sonoras. Mis experiencias han oscilado entre la desorientación y la profunda relajación, no he vivido alucinaciones, aunque ciertamente me falta acercarme a un coctel mayor de las drogas auditivas. Por otro lado, no se han realizado suficientes estudios para conocer las consecuencias, si es que las tienen, de utilizar estas *e-drugs*; por ahora se venden con la leyenda de: “no causan adicción”.

En todo caso, el tema de las drogas auditivas enfatiza que el sonido es algo inherente a nuestra condición humana, es parte de la biología y evolución de nuestra especie; su poder nunca podrá ser menospreciado. En verdad el sonido lo llevamos dentro. 

Armando Zayas,

INCANSABLE LUCHADOR SOCIAL
A TRAVÉS DE LA *música*




Texto: DULCE HUET

Imagen: MIGUEL NAVARRO

Director de orquesta, maestro, gestor cultural, promotor de la música mexicana e impulsor de los talentos jóvenes. Murió el maestro **Armando Zayas Pérez (1930-2016)**, quien tuvo una vida muy activa y plena como músico y docente. En su carácter y personalidad convivían los ideales de igualdad, fraternidad y educación a través de la música, donde avocó su militancia, además de compromiso de vida. En *Rúbrica* lo recordamos especialmente, y le rendimos un sentido homenaje por haber formado parte de Radio UNAM, en el departamento de la Discoteca y Programación Musical por varios años, y por haber sido director de nuestra emisora, por algunos meses en 1973. Cuenta el maestro Zayas:

En aquel entonces, había terminado la huelga de los trabajadores en la Universidad y estaba seguro de que, si tenía el apoyo de Difusión Cultural y de las autoridades de la Universidad, podríamos hacer mucho por la radio.

Su proyecto pretendía hacer cambios profundos en la organización interna de la emisora. Promovió un Consejo donde invitó a participar a los trabajadores de diversas áreas, con el fin de generar condiciones “más democráticas”; quería romper con



las prácticas anteriores de la emisora. Finalmente, no obtuvo la respuesta deseada a sus peticiones y continuó su labor musical al formar parte de la Orquesta Filarmónica de la Universidad.

Antes, en 1965, fue uno de los principales gestores en la creación de la Orquesta Sinfónica del Instituto Politécnico Nacional (OSIPN), y fue su director artístico entre 1997 y 2003. Desde el 2004 hasta casi la fecha de su muerte, (el pasado 14 de abril) fue director de la Orquesta Sinfónica Infantil y Juvenil de la Delegación Magdalena Contreras. Anteriormente, y a lo largo de más de seis décadas de labor ininterrumpida, fue director titular de muchas agrupaciones importantes en México, como la Orquesta del Conservatorio Nacional de Música, la Orquesta de la Escuela Nacional de Música de la UNAM, la Orquesta Sinfónica de Bellas Artes, de la Orquesta Sinfónica Nacional, la Orquesta filarmónica de la UNAM, la Orquesta típica de la Ciudad de México y la Orquesta Juvenil del Centro Cultural Ollin Yoliztli. Y también fue Director Musical del Ballet Popular Folklórico de Guillermo Arriaga Fernández y del Ballet Folklórico de Amalia Hernández.

Armando Zayas Pérez fue un artista comprometido con proyectos de desarrollo cultural y beneficio social. Así lo corrobora su trabajo en la creación de la Escuela Mixe, actualmente Centro de Capacitación Musical (CECAM), en Tlahuitoltepec, Oaxaca, por el cual se le otorgó el Premio Nacional en Ciencias y Artes, en el campo de Artes y Tradiciones Populares. Tuvo una lucha permanente, a “contra-corriente”, por promover la música nacional, rescatar tanto a las autoras como a los autores perdidos en el olvido, e impulsar el talento de los jóvenes.

Organizó el Festival Internacional de la Pluralidad, un evento para la conmemoración de los 500 años de la


Conquista, en México, que reunió a 96 grupos de artistas indígenas del continente americano, desde Alaska hasta la Patagonia. También fue nombrado ciudadano Honorario en *Forth Worth Texas EUA*, por su labor como director de coros.

Armando Zayas Pérez estudió en México con Blas Galindo, José Pablo Moncayo, Carlos Jiménez Mabarak, Rodolfo Halffter, y en Francia y Bélgica con Jean Giardino, Igor Markevich y Sergio Celibidache, entre otros grandes de la música.

En 1981 la Unión Mexicana de Teatro y Música le otorgó un reconocimiento, por su trayectoria como director de orquesta. En 1998 grabó con la OSIPN dos discos compactos de 10 compositores mexicanos en el Auditorio del Instituto Mexicano de la Radio (IMER), mismos que seguiremos escuchando en Radio UNAM, en su memoria.

Gracias a su incansable labor didáctica, en junio del 2014, la OSIPN le brindó un cálido homenaje, en donde afirmó que:

No se trata únicamente de que los alumnos aprendan música, sino que el programa tiene un trasfondo social. La música permite a estos niños y jóvenes de ambos sexos ingresar a un mundo que tiene características muy bellas, conocer una cultura diferente a la que aprenden a través de la TV o la industria del disco popular, cuya calidad a veces deja mucho que desear.

Armando Zayas López, un maestro que no olvidaremos y cuya música y ejemplo continuarán alegrando nuestros oídos. 

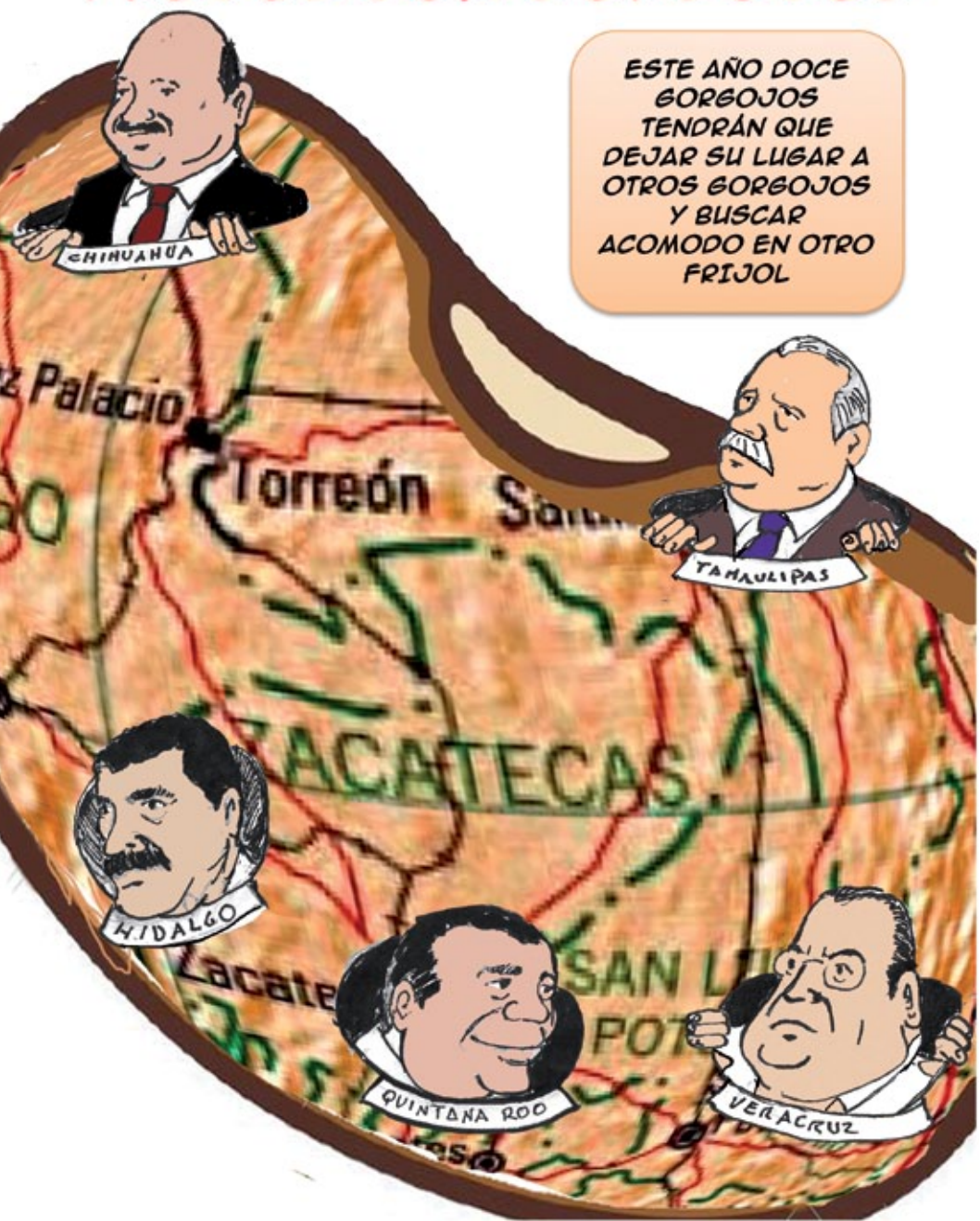



HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO	HORA				
00:00 00:02	HIMNO NACIONAL							00:00 00:02				
01:00 02:00		TESTIMONIO DE OÍDAS		TESTIMONIO DE OÍDAS		TESTIMONIO DE OÍDAS	TESTIMONIO DE OÍDAS	01:00 02:00				
06:00 06:07	HIMNO NACIONAL Y RÚBRICA							06:00 06:07				
06:40 06:55	DIÁSPORA DE LA DANZA							06:40 06:55				
06:55 07:00	CORTE INFORMATIVO							06:55 07:00				
07:00 10:00	PRIMER MOVIMIENTO							07:00 10:00				
10:00 10:05	EN SU TINTA	EL CAMINO DEL CANGREJO	EN SU TINTA	EL CAMINO DEL CANGREJO		JOCUS POCUS		10:00 10:05				
10:05 10:15	Derecho a Debate							10:05 10:15				
10:15 10:30								10:15 10:30				
10:30 11:00									10:30 11:00			
12:00 12:05	CORTE INFORMATIVO							12:00 12:05				
12:05 12:30							OFUNAM	12:05 12:30				
12:30 12:35		CARTELERA MUSICAL		CARTELERA MUSICAL	CARTELERA MUSICAL	CARTELERA MUSICAL		12:30 12:35				
12:35 13:00								12:35 13:00				
13:00 13:15	NOTICARIO PRISMA RU					LA ARAÑA PATONA			13:00 13:15			
13:15 13:30											13:15 13:30	
13:30-13:45												13:30-13:45
13:45 14:00												13:45 14:00
14:05 14:20	DIÁSPORA DE LA DANZA							14:05 14:20				
14:20 14:35	EL CAMINO DEL CANGREJO	DE CARNE Y HUESO	EL CAMINO DEL CANGREJO	DE CARNE Y HUESO	CARTELERA (VIVO)			14:20 14:35				
15:00 15:15	AMBIENTE PUMA	MIOCARDIO	AMBIENTE PUMA	MIOCARDIO	GABINETE DE CURIOSIDADES			15:00 15:15				
15:15 15:30								15:15 15:30				
15:30 15:45	RESILIENTE	DULCE TORMENTO	RESILIENTE	DULCE TORMENTO				15:30 15:45				
15:55 16:00	CORTE INFORMATIVO							15:55 16:00				
16:00 16:05		EN SU TINTA		EN SU TINTA				16:00 16:05				
17:00 17:05	CORTE INFORMATIVO							17:00 17:05				

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO	HORA	
00:00 00:02	HIMNO NACIONAL							00:00 00:02	
00:02 02:00			... SENTIDO CONTRARIO					00:02 02:00	
06:00 06:06	HIMNO NACIONAL Y RÚBRICA							06:00 06:06	
06:06 07:00		CONVERSACIÓN EN TIEMPO DE BOLERO		CONVERSACIÓN EN TIEMPO DE BOLERO				06:06 07:00	
07:00 08:00	PRIMER MOVIMIENTO (ENLACE AM-FM)							07:00 08:00	
08:00 09:00						GOYA DEPORTIVO		08:00 09:00	
09:00 09:30							LA ARAÑA PATONA	09:00 09:30	
09:30 10:00					TEMAS DE NUESTRA HISTORIA			09:30 10:00	
10:00 10:15	BRÚJULA EN MANO	ESPACIO AAPAUNAM	FOLCLOR MEXICANO	MOMENTO ECONÓMICO				10:00 10:15	
10:15 10:45		LAS RELACIONES INTERNACIONALES							10:15 10:30
10:45 11:00									10:45 11:00
11:10 12:00							DOMINGO SEIS	11:10 12:00	
12:00 13:00	DIÁLOGO JURÍDICO	INGENIERÍA EN MARCHA	CONSULTORÍA FISCAL UNIVERSITARIA	LAS VOCES DE LA SALUD	LOS BIENES TERRENALES			12:00 13:00	
13:00 13:30	RFI		RFI			LA GUITARRA EN EL MUNDO		13:00 13:30	
13:30 14:00								13:30 14:00	
14:00 14:05	LA FERIA DE LOS LIBROS	CARTELERA MUSICAL	LETRAS AL VUELO	CARTELERA MUSICAL	CARTELERA MUSICAL	LETRAS AL VUELO	CARTELERA MUSICAL	14:00 14:05	
14:05 14:30								14:05 14:30	
15:00 15:15	CONSPIRACIONES		CONSPIRACIONES		CONSPIRACIONES			15:00 15:15	
15:30 16:00						MÚSICA POPULAR ALTERNATIVA	CIEN AÑOS DE TANGO	15:30 16:00	
16:30 17:00							LA MÚSICA QUE HACE LA DIFERENCIA	16:30 17:00	
17:00 17:15	RECUENTO VIVO						CONFESIONES Y CONFUSIONES	17:00 17:15	
17:15 18:00								17:15 18:00	
18:00 18:15	CONTINÚAN RADIODRAMAS							18:00 18:15	
19:00 19:15	TEJIENDO GÉNERO							19:00 19:15	
20:00 20:30	PERFILES	DISCREPANCIAS	TIEMPO DE ANÁLISIS	INTERMEDIOS		RADIOTEATROS	OFUNAM	20:00 20:30	
20:30 21:00									20:30 21:00
21:00 21:30	LA GUITARRA EN EL MUINDO	TANGO VIVO	EN ALAS DE LA TROVA YUCATECA	CONVERSACIÓN EN TIEMPO DE BOLERO				21:00 21:30	
21:30 22:00								21:30 22:00	
22:00 22:00							LA HORA NACIONAL	22:00 22:00	
23:00 23:30	LA LLAVE ,LA CLAVE, LA NAVE...						ALMA DE CONCRETO	23:00 23:30	
23:30 24:00		SENTIDO CONTRARIO						23:30 24:00	

FRIJOL CON GORGOJOS

ESTE AÑO DOCE
GORGOJOS
TENDRÁN QUE
DEJAR SU LUGAR A
OTROS GORGOJOS
Y BUSCAR
ACOMODO EN OTRO
FRIJOL






Utopías y distopías genéticas; o de cómo el que juega con fuego...

Texto: EDUARDO DÍAZ
Imagen: LIZET M. URIBE

Durante las últimas cuatro décadas ha habido una evolución de la ciencia y la tecnología como probablemente no se veía desde la revolución industrial; dichos avances han cambiado radicalmente nuestra manera de vivir y de concebir el mundo. Ahora estamos en una etapa donde el ser humano está creando una especie de simbiosis con sus propias invenciones.

No es necesario por el momento pensar en seres mitad máquina, mitad hombre, basta con observar las interacciones que tenemos con nuestro mundo y sociedad y nos daremos cuenta que de manera discreta hemos incorporado la ciencia y tecnología a nuestro estilo de vida al grado de crear una dependencia casi total con ellas. Lo notamos en la alteración de nuestro ciclo de sueño debido a la cantidad de luz que nuestro cerebro recibe por la iluminación citadina nocturna; es notorio también en la implementación de sistemas de seguridad que utilizan rasgos biométricos únicos para el acceso a información sensible, como cuando quieres tener acceso a tu cuenta de banco por teléfono.



Para decepción de los grandes soñadores de los 60, aún no contamos con autos voladores ni con campos de golf en la luna, pero contamos con el conocimiento y los aparatos para poder ver dentro del cuerpo sin necesidad de hacer una incisión (como la tomografía por emisión de positrones). Inclusive, tenemos la capacidad para mirar mucho más profundo dentro de nosotros y averiguar el origen de algunas enfermedades que nos han aquejado por siglos.

Allá en el lejano 2003, año en que *El código Da Vinci* hacía su debut internacional y el Concorde decía adiós a todos sus vuelos, una pequeña y apenas perceptible noticia era mencionada en los medios de comunicación: la secuenciación del genoma humano había terminado por completo. El júbilo en la comunidad biomédica internacional fue tan grande como haber ganado la copa mundial de las ciencias.

El 14 de abril del 2003 el humano adquirió el manual de ensamblado del ADN de sí mismo, con lo que ahora sería capaz de investigar y eventualmente encontrar la razón de algunas enfermedades y padecimientos que aquejan al hombre. Inclusive, es sensato sugerir el desarrollo de alguna cura y, yendo un poco más allá de todo esto, se podría imaginar un método de prevención.


Restringir el alcance del proyecto del genoma humano a sólo lo anterior sería como resumir la gran muralla china en un simple ladrillo. Seguramente, estimado lector, el genoma humano mantendrá a los científicos ocupados durante los siguientes 70 años, pues una cosa es tener el mapa y otra muy diferente es saber dónde buscar.

A pesar de ello, la utilización y manipulación del código genético de un ser vivo no es novedad, ya que existen los llamados Organismos Genéticamente Modificados (OGM) que se están convirtiendo (de manera acertada o errónea) en algo cotidiano en nuestras vidas.

Muy estimado lector, permítame pedir su participación para hacer un juego donde usted se convierte en el protagonista de los siguientes casos:

Imagine que una clase de insecto es capaz de inutilizar miles de hectáreas de algún cultivo importante para el ser humano, como el maíz o el trigo. ¿Qué le parece si alguien llega y le propone sembrar una semilla que es exactamente igual a la otra, sabe a lo mismo y además es resistente a las sequías o inundaciones? La única diferencia es que su material genético ha sido intervenido con la ingeniería genética para “cortar unos genes aquí, añadir otros allá...” y hacer una semilla más productiva y resistente a factores dañinos. Suena bien, ¿no?

Imagine ahora que es usted dueño de una empresa multimillonaria dedicada a la siderurgia. Sus políticas de contratación hacen que usted tenga empleados de alto nivel y muy profesionales. Sin embargo, si algunos de sus empleados tienen predisposición a no generar ciertas enzimas pueden desarrollar enfermedades crónicas que usted deberá costear legalmente como pensión, ¿y si pudiese hacer un análisis clínico de aquellos que quieren entrar a trabajar con usted? ¿Qué haría si alguien con madera para ser el jefe de producción más eficiente es propenso a enfermarse?




Piense ahora que su banco hace exponencialmente más eficientes y seguras sus operaciones utilizando su “firma” genética como identificador. Absolutamente nadie más que usted podrá tener acceso a su cuenta, ¿aceptaría que su código genético esté en la base de datos de un banco?

Y si usted y su pareja decidiesen procrear un hijo pero supieran que hereditariamente es propenso a ser diabético, ¿utilizaría la ingeniería genética para evitar dicha enfermedad?

Estimado lector, vivimos en una era donde todo lo anterior es posible. Sin embargo y a la par de todos los avances científicos y tecnológicos hay un debate ético sobre la herramienta tan poderosa que tenemos en las manos.

Y es que si bien una semilla más eficiente, una empresa con personas físicamente sanas, una base de datos genética o un bebé modificable suenan como un gran avance humano, también tienen un trasfondo muy importante de riesgo de esparcimiento y reducción de especies sanas de semillas, de discriminación empresarial por cuestiones genéticas que son ajenas al individuo, una base de datos que puede ser utilizada para propósitos muy diferentes a la que fue creada así como la pérdida de la privacidad del individuo, o un bebé que ya no será descendiente de sus padres por la modificación de su ADN.

La genética promete un futuro tan brillante que ni siquiera podemos ver lo que nos espera, aún estamos explorando lo desconocido, y exactamente por ello, nos deparan peligros inimaginables. 



EL QUIJOTE RADIOFÓNICO

Texto: BALTAZAR DOMÍNGUEZ

Imagen: HÉCTOR VALDÉZ

ANTES

Faltaban algunas semanas para que terminara el 2015. Ya teníamos a la vista al 2016 impaciente por hablar de los acontecimientos que nos traía. Se cumplirían los 400 años del fallecimiento de Shakespeare y Cervantes. El máximo exponente en lengua española merecía tratarlo diferente, especial. En ese 2015 también se habían celebrado las 400 primaveras de la publicación de la Segunda parte de *El Quijote*. La RAE, como máxima autoridad en lengua española, había publicado una edición conmemorativa de ese famoso libro; una edición, por cierto, a cargo de Francisco Rico, experto en la obra cervantina. ¿Qué hacer?, nos seguíamos preguntando.

Recordamos que Vladimir Nabokov tenía un libro titulado *Curso sobre el Quijote*. Era una serie de notas sobre sus conferencias en la Universidad de Harvard acerca del autor español y su obra. Conocíamos una edición del Fondo de Cultura Económica de 20 cuadernillos en los cuales fue publicado el máximo trabajo cervantino. Se nos vino a la mente que la Dra. Margit Frenk (otra autoridad en Cervantes y el Siglo de Oro Español, generosa profesora) tenía un



seminario donde cada semestre leían y hablaban sobre este autor, su obra emblemática y su época. Ya teníamos los elementos indispensables. ¿Qué hacer con ellos? Decidimos juntar todos para armar el Primer Curso Radiofónico Sobre *El Quijote*, contado en 20 capítulos. Es decir, dividido de acuerdo a la edición mencionada del fondo.

DURANTE

La siguiente tarea era convencer a la Dra. Frenk. Ella era reacia a dividir *El Quijote*, a fragmentarlo. Ella está convencida de que hay que leerlo completo, de principio a fin. Le propusimos que la idea era presentar los principales personajes, los diferentes temas que se abordan en el libro, las escenas trascendentes o más conocidas, las frases que nos llamaran la atención, todo con la guía de una lectora avezada, crítica, para que quienes escucharan la serie terminarán por leer la obra maestra de la literatura española. El reto era hacerles atractivo ese título, que les dijéramos qué se iban a encontrar en él; en resumen, que no les asustaran las más de mil páginas de la obra con sus 52 capítulos en la primera parte y 74 en la segunda.

Después de entusiasmar a la Dra. Frenk, empezamos con las entrevistas. Tuvimos diez sesiones de grabación con la profesora que más parecieron un seminario. Ahí se discutía qué tema abordar, cuál era el personaje más atractivo, más interesante. Leíamos, recordábamos *El Quijote*. Con cada capítulo era una nueva lluvia de notas, apuntes, nuevas miradas, ver desde otra perspectiva cada parte de *El Quijote*, de acuerdo a como íbamos avanzando. Era obvio que lo que una lectora minuciosa nos descubriría no tenía precio. Leímos y vimos diferente la obra de Cervantes, a Don Quijote, a Sancho Panza, a partir de las observaciones acuciosas, rigurosas de Margit Frenk.

El trabajo era cómo transmitir a través de una serie radiofónica, con capítulos que no rebasaran los 15 minutos, todas las posibilidades que este libro tiene.

Otro elemento importante a considerar fue la música. La música en una producción radiofónica es algo fundamental. Puede haber un buen texto pero si no es acompañado, reiterado, resaltado con un buen pasaje musical, no tendrá el mismo impacto.

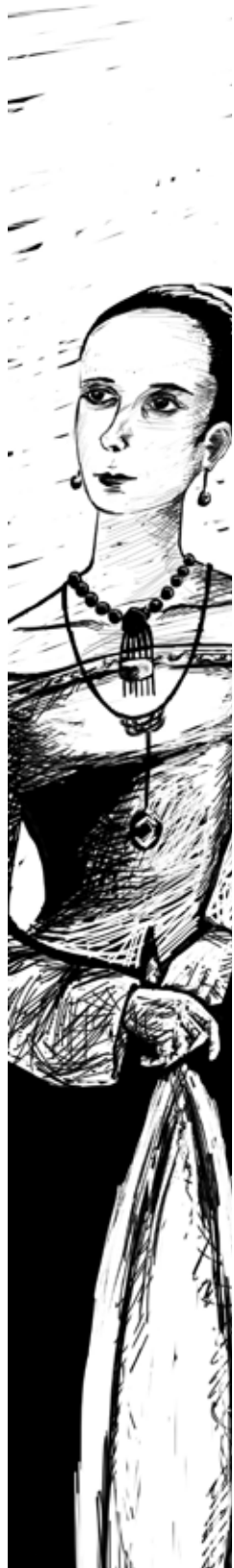
DESPUÉS

¿Qué nos quedaba después de 20 capítulos de *El Quijote*, qué nos dejaba el curso de casi un mes sobre este texto?

Fue claro que una de las primeras enseñanzas fue comprobar que sí se podía fragmentar el libro. Sí hay historias, temas y personajes que pueden ser abordados, tratados de manera diferente, independientes. Fue importante recordar la variedad de temas inherentes a Cervantes o a Don Quijote.

Lo primero que resaltaríamos son las enseñanzas de la maestra Margit Frenk, las cuales resumiríamos así:

- A esta novela hay que leerla completa, de principio a fin, pero hay que desacralizarla, bajarla del pedestal, perderle el miedo, hablarle de tú
- A pesar de que es una obra compleja, cambiante, diversa, no olvidemos que, como bien nos dijo la Dra. Frenk, Cervantes la escribió para divertirnos, para hacernos reír.
- Es un libro que también da para muchas lecturas, a la manera de Borges: cada lectura como reescritura.






- Un acierto de Miguel de Cervantes es la incorporación de historias independientes, intercaladas a lo largo del libro, en la Primera parte fundamentalmente...

- Es de llamar la atención la variedad y cantidad de personajes femeninos (Dulcinea, Marcela, Dorotea, Luscinda, Camila, Zoraida la Mora, Clara de Viedma y Leandra).

- Hay que destacar, también, la belleza con la que las describe Cervantes. Una manera de concebir la hermosura y virtudes femeninas en esa época.

- Con respecto a la trascendencia de este libro y su lenguaje, podemos decir que en nuestro país entendemos palabras y conceptos de *El Quijote* que no entienden los españoles. En México se conservan aún expresiones comunes en esa época que ya no se usan en otro lado de habla española.

Por último, es justo recomendar un libro reciente de Margit Frenk: *Don Quijote ¿muere cuerdo? y otras cuestiones cervantinas*, donde afirma, como ya dijimos, que Don Quijote muere tan loco como estaba desde el primer capítulo, contrario a la opinión universal que considera que El Caballero de La triste Figura muere cuerdo. 



Uno de los sueños virtuales

(One of the virtual daydreams)

Texto: AXELNÁJERA
Imagen: OMAR ROMERO

No tengo intención de revelar ningún tipo de información sobre la interpretación de la historia más allá de lo ya conocido. Creo que el videojuego pertenece a los jugadores y son ellos los que deben hacer sus propias interpretaciones.
Hidetaka Miyazaki

Es curioso (y probable) que quizás no sepas en dónde estás, al principio tampoco sabrás qué hacer; nadie te habrá puesto una página escrita: serás un Autor. Serás un *cazador*, por ejemplo, en una ciudad a la que has llegado casi por casualidad (o por error, por quién sabe qué razones). Tendrás pistas que te revelarán un poco lo que debes hacer; todo podría parecer “sólo un simple sueño”. Poco a poco avanzarás hasta que...

Ves que todo (o, más bien, casi todo) queda abierto a tus ojos, y en cierta medida a tus manos. Poco a poco te irás familiarizando con un mundo nuevo, ficticio, virtual pero que de cierta forma es tuyo o lo vas haciendo tuyo. Cada una de tus acciones va dejando huella en ese panorama sacado de, por ejemplo, alguna novela gótica cuando vas recorriendo las calles, avenidas, pasajes y escaleras de (repito, por ejemplo) aquella extraña ciudad –digamos que le dicen Yharnam– en la que te encuentras. Pero no todo te será necesariamente ciudad (aunque ésta es importante, ya lo verás): mirarás bosques, lagos, aldeas, todos los escenarios con los que –quizás– tan sólo *soñases*.

Pero debes saber algo: esos escenarios no son casualidad; no están porque sí. Este mundo que ves es producto de saber cómo es nuestro mundo, o sea, de investigar cosas como ciudades victorianas, aldeas cercanas al mar, lagos en los que la luna se refleja profusamente, bosques oscuros



en los que cualquiera podría perderse. Todo eso ya lo conoces, aunque ahora lo estés *soñando*. Más allá del control de juego, tras la pantalla, podrás ver todo un paisaje pulcro que imita (para horror de Platón) nuestro mundo para crear otro nuevo, mas recurriendo a un diseño renovado, a imágenes que podrás considerar sorprendentes, o incluso bellas. Recuerda esto último.

Muchos hemos *soñado* alguna vez, tal vez alguna vez hemos sido cazadores (de alguna recompensa, de algún final, de alguna buena trama). Ahora tú irás a la caza de “sangre pálida” sin que sepas a ciencia cierta qué significa eso, la buscas a fin de trascender la *caza* en la que te hayas inmerso, y eso será lo que motivará tus pasos. Puede que en esos escenarios veas un ambiente lóbrego —puede que no—, pero cada paso te mantendrá en suspenso, a cada vuelta podrá aparecer algo que vencer: un enemigo, un reto, una dificultad; todos ellos te permiten fortalecerte; sentirás la emoción entre tus manos, incluso más allá ya que es probable que brinques, te muevas a la derecha o a la izquierda o incluso te enerves cuando algo te anuncie que “Moriste”.

Lo anterior es la riqueza de estos *sueños* en particular. Todos hemos soñado, tú seguramente ya lo has hecho. Necesitamos *soñar* para poder soportar la vigilia: dormimos en los sueños y pesadillas de Los Grandes (*The Great Ones*). Platicamos con estos sueños como con un conocido, nos dan una especie de refugio, y puede haber varios: libros, discos, pinturas, etc., todos estos son un tipo de sueño. Todos ellos están santificados en el *sueño* de Todos los Hombres. De esta forma, digamos que se trata de efigies situadas en pedestales que llevan al pie no un nombre sino una genealogía de nombres, misma que (a veces) llamamos Autor, así con mayúscula.

Ésta es la Gran Catedral de la que emerge toda la noción de Arte.

Una Catedral así de monstruosa es la que buscarás en Yharnam. Este templo dedicado a los monstruos de otro tiempo, a los Grandes del nuestro: todos ellos tienen cualidades que puedes distinguir, todos son reconocibles, por no decir únicos. Su *sangre* la hemos inyectado en nuestras

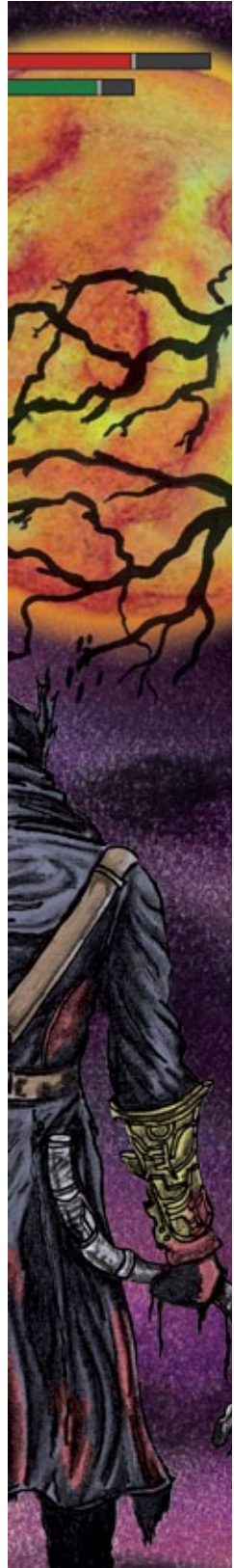
venas, se ha hecho parte de nosotros y de esta forma nos ha contaminado. La pureza (de raza, de género, de *sangre*) no existe. Esto lo verás conforme avances y veas a aquellos que, no contaminados sino envenenados por la sangre, se han transformado en bestias; abreviar de la sangre de Los Grandes siempre trae ese riesgo.

Pues bien, lo que quizás no sepas es que esos Grandes tendrán la “sangre pálida” que has buscando; es a ellos a quienes tienes que dar caza. Estos monstruos toman otra forma en “nuestro mundo” y llevan nombres como Lovecraft, Shelley o Polidori, y aquí ni siquiera ellos son “sangre pura”. Esto nos lleva a pensar en otra cosa: este nuevo mundo no pretende verse puro, al contrario, en su forma misma reconoce que se alimenta de algunos otros sueños santificados en la Catedral que mencionamos; música, diseño y algo así como literatura se funden en este sueño nuevo.

El punto es que no te has acercado a esta obra (a este nuevo mundo) como lo has hecho antes a un libro o a una pieza musical, no. Aquí te has aventurado por tu propia mano, literalmente. Así es como te conduces por esa ciudad extraña (Yharnam), ciudad que da vueltas sobre sí misma. Abres atajos y puertas; subes elevadores; peleas contra jefes que son bastante difíciles de vencer (por decir lo menos). Pelearás contra estos jefes con una orquesta y un coro de fondo; la música así se convierte en otro elemento que conforma estos sueños. Y es que a la larga estos *sueños* se alimentan de otros más.

De este modo, la ciudad y el ambiente se convierten en un elemento del videojuego extremadamente importante, y es que quizás por azares de la programación te conviertes en parte de la historia dramática de esa ciudad que te rodea, que te devora, que te arroja a un abismo (una especie de *mise en abyme*). No eres tú el protagonista, sino Yharnam, la ciudad que sueña. Ahora, a lo que estás llamado es a ser un testigo de la última noche de la ciudad: tú re-creas esa noche de luna llena. Así de laberínticas se han vuelto algunas tramas: como otras tramas (u otros *sueños*) nos trascienden.

Te dije que tal vez te enojarías o que brincarías. Esto último es importante porque este mundo te atrapa de modo





particular: tú eres quien re-crea el mundo. Cuando inicias el juego nuevo siempre tienes *chance* de que, mediante tu personaje, te conviertas en un lector extremadamente activo de estas obras, o en un jugador. Los finales pueden variar, aunque siempre, eso sí, estén limitados por la narrativa misma; tu juego no será el mismo que el mío pero siempre estaremos bajo la misma trama, o las mismas posibilidades latentes. Lo *padre* es que éstas ya estén más abiertas.

Spoiler alert: en algún momento verás bajar la luna roja. Cuando pase, todo se te quedará revelado o desenmascarado porque (siguen los *spoilers*) pronto todo ha de terminar. Ahora, ningún texto escapa de esa luna y este juego del que he querido hablarte –*Bloodborne*– no es la excepción. Quizás te sientas tan fascinado como yo por la luna de este juego, o quizás estés encantado por cualquier otro. El punto es que estas obras no escapan de los efectos de su “propia luna”: los videojuegos a fin de cuentas no son primordialmente obras (de arte), son productos que se venden, que demandan un consumo. Esto nos lleva a pensar que a pesar de que este juego (o cualquier otro) sea bueno en lo que sea, siempre llegará un suplente que vendrá con otro título, otra marca, otro precio...

Sé bien que te he hablado de uno de los *sueños virtuales*; hay muchos más (*shooters*, *RPG's*, etc.), pero el chiste de este recorrido es remarcar la especie de vivencia personal de estas obras de arte/productos comerciales; lo curioso es que en muchos casos se acerca a la vivencia que podemos tener ante un libro o una canción. Además, esta virtualidad en cierto modo equiparable a una experiencia estética. Así, la situación es un poco más delicada de lo que podríamos creer: se trata de que o el arte ya no tiene valor o cualquier cosa puede “ascender” a la categoría de arte; la discusión queda abierta.

Por otro lado, siempre tendremos que (cerrar el libro) apagar la consola y dejar que esas tramas o momentos que nos fascinan lleguen a su fin o como dicen dramáticamente en el ejemplo: “La *luna roja* ha descendido, las bestias dominan la ciudad. ¿Acaso no tenemos otra opción que reducirlo todo a cenizas?”^U

Italo Calvino.

Las ciudades invencibles


Texto: CINTIA CARRANZA
Imagen: RICARDO JAIMES

Un hombre puede conformarse de aparatos y sistemas, también puede ser tinta, ingenio y ciudades. Italo Calvino (1923-1985), cubano por nacimiento e italiano de formación, se educa como primogénito de una familia dedicada a las ciencias naturales. Después de matricularse en la Universidad de Turín en agronomía, el estallido de la Segunda Guerra mundial gira su vocación para legar sus más grandes obras literarias como frutos de la post guerra.

El escritor, dotado de un carácter único y continuo, se inició en el neorrealismo italiano, la fábula, además de las temáticas obreras. Luego de publicar una novela, cuentos y artículos, la verdadera inquietud de Calvino se colocó al centro del lenguaje y en la inteligencia del lector, a quien suponía como el hombre moderno del siglo XX; con este gesto la fantasía comenzaría a fluir de su pluma.

Ocupado en una narrativa surreal e interpretativa, creó mundos con un tinte híbrido entre lo individual y la vida pública; *El barón rampante* (1957) combinaciones de números con galaxias; *Las cosmicómicas* (1966), además de viajes por la enciclopedia de la imaginación, recetarios de lugares, el vacío entre un punto y otro; *Las ciudades invisibles* (1972).

Su estancia en París revela a través de múltiples entrevistas a un cosmopolita de la lengua, un padre de familia constante. Un viajero de metro que nunca quiso escribir de una metrópoli que no conoció, y sin embargo heredó capitales repletas de mujeres fantasma, tuberías y laberintos textuales.

Italo Calvino, un escritor invencible, tal como su nombre en la memoria del tiempo. 



ITALO CALVINO
(1923-1985)

Ilustración: Ricardo Jaimes

POXACOATL