

Superposiciones evocativas en “Fiesta (monólogo de una niña en la guerra)” de Ulalume González de León.

Evocative superpositions in “Fiesta (monólogo de una niña en la guerra)” by Ulalume González de León.

DOI: 10.32870/revistaargos.v13.n31.e0207

Alejandro Cruz Ramírez

Universidad Autónoma Metropolitana
(MÉXICO)

CE: csh2193060198@izt.uam.mx

 <https://orcid.org/0009-0004-9491-9081>



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Recepción: 19/09/2025

Revisión: 17/10/2025

Aprobación: 24/03/2026

Resumen:

En este trabajo se propone el análisis de “Fiesta (monólogo de una niña en la guerra)” de Ulalume González de León a partir del concepto de superposición evocativa, el cual toma como punto de partida los elementos compositivos presentes en el relato que permiten estructurar la obra como una red de nodos interrelacionados. Además, se propone un análisis literario a partir de la teoría de la programación orientada a objetos para describir los mecanismos metaficcionales. Lo anterior, responde al contexto virtual del siglo XXI y a la necesidad de ampliar el horizonte crítico hacia nuevas teorías literarias.

Palabras clave: Superposición evocativa. Nodos. Clase. Herencia.

Abstract:

This paper proposes an analysis of “Fiesta (monólogo de una niña en la guerra)” by Ulalume González de León is proposed based on the concept of evocative superposition, which takes as its starting point the compositional elements present in the story that allow the work to be structured as a network of interrelated nodes. Furthermore, a literary analysis is proposed based on object-oriented programming theory to describe metafictional mechanisms. The above responds to the virtual context of the 21st century and the need to broaden the critical horizon towards new literary theories.

Key words: Evocative superposition. Nodes. Class. Inheritance.

Ulalume González de León (1932-2009) fue una poeta, narradora, ensayista y traductora uruguaya nacionalizada mexicana. Incursionó activamente en la vida cultural y literaria de México, formando parte de los círculos intelectuales más destacados de la época. Su narrativa es innovadora en cuanto al estilo de composición y compleja en su entramado discursivo. Desde su concepción del plagio como poética de escritura, enunciada en el epígrafe de *Plagio*, su primer libro de poesía, Ulalume reflexiona sobre las fronteras existentes entre el lenguaje con la creación literaria, configurando su quehacer creativo en torno y a partir de estos dos grandes ejes estéticos.

En el presente trabajo me dispongo a analizar los elementos compositivos de “Fiesta (monólogo de una niña en la guerra)” que contribuyen en la configuración de un acto de consumo de la memoria, el cual provoca traer al presente textual los recuerdos re-presentados y re-configurados en un tiempo inmediato. Esto posibilita, a través del juego que realiza la niña protagonista, una extensión del plano paralelo que se recrea y se manifiesta por la constancia de lo que se enuncia, lo que ayuda a establecer un ejercicio metaficcional, y la composición de lo que llamaré una superposición evocativa; es decir, se configura una realidad que se materializa a través de lo evocado por la misma narración que hace la niña protagonista y que se superpone a la realidad inmediata de ésta.

Antes de iniciar el análisis, a la luz del funcionamiento de la *superposición evocativa*, es necesario delimitar el acto de prosumir, ya que el mecanismo bajo el cual opera dicho elemento compositivo alude a una relación recíproca en donde el consumidor participa activamente en la producción. El término *prosumidor* es un préstamo conceptual tomado de los estudios económicos, y que actualmente ha permeado en el estudio de diferentes disciplinas como la teoría de medios.

En este sentido, apunta Ana Lastra: “En la década de los 80, Alvin Toffler, lo acuñó para referirse a una tercera etapa económica en la sociedad durante la cual las personas producen parte de su propio consumo” (2016, p. 73). Para apuntalar esta idea, vale la pena recuperar lo señalado por Roberto Aparici y David García Marín:

La primera ola surge con la revolución agrícola y se establece entre los siglos IX y XVIII. En este periodo, la mayoría de los individuos consumían lo que ellos mismos producían, eran prosumidores. A partir del siglo XVIII, se inicia la llamada segunda ola [...] Esta segunda ola diferencia a los que producen bienes de aquellos que los adquieren [...] La tercera ola –a partir de los años 40 del siglo XX– conlleva la reaparición de un prosumidor sobre una base de alta tecnología que permite la producción de los propios bienes para el sustento del mercado. Este proceso se muestra de forma evidente en el mundo digital (2018, p. 72).

Por lo tanto, prosumir implica habitar ambas partes de este intercambio, es decir, consumir lo que el mismo individuo produce.¹ En “Fiesta (monólogo de una niña en la guerra)” de Ulalume González de León, la niña protagonista produce ficciones que, a su vez, consume, en el sentido de asumirse como escucha —y por momentos espectadora— de lo mismo que narra, para avanzar en la configuración de nuevas ficciones a lo largo del cuento. Si pensamos cada ficción como un nodo, se puede entender que cada una de estos precede necesariamente de uno anterior, creando con ello un efecto de ramificación del relato.

En este sentido, el medio que abre la posibilidad de configurar ficción dentro de la ficción es fundamentalmente la palabra; ésta permite que las cosas —incluso las inmateriales— adquieran características necesarias para satisfacer las funciones requeridas por la metaficción producida, haciendo así una producción material que parte de lo virtual, lo que se configura dentro de la imaginación a través del discurso de la niña protagonista. Así, este personaje puede producir ficciones a través del juego, usando como materia prima la memoria, propia y reapropiada, avanzando hacia un propósito: establecer un diálogo. Para estos efectos, apunta Alberto Vital:

En otras palabras, el *homo loquens* configura planos adicionales con la palabra. Estos planos son equivalentes o análogos, aunque no idénticos, a aquellos que se configuran en una escena real o en una escena fotográfica o cinematográfica. Y se unen a ellos. Prueba de esto es que, cuando escuchamos a una persona, se va formando en nuestros ojos mentales una imagen o un diorama rico en imágenes que estamos viendo con nuestros ojos físicos mientras escuchamos (2017, p. 28)

Para iniciar el esclarecimiento del concepto propuesto en este trabajo es necesario partir, como lo hace Alberto Vital, por la mención del *Principio de superposición* del área de la física. Para esto, recorro a la explicación de Robert March:

Hay empero una ley universal que desempeña un papel crucial en el estudio del movimiento ondulatorio, un papel comparable al de las leyes de Newton en la mecánica. Esta ley se llama *principio de superposición*. Es semejante en su espíritu a la ley del mismo nombre en mecánica, pero no debe confundirse con ella. Se funde en el hecho de que la presencia de una onda no altera la capacidad que el medio tiene de transmitir otra. Y así, dos ondas pueden

¹ Como señala Ana Lastra: “En términos generales, el prosumidor es aquel consumidor que, a su vez, produce contenido” (2016, p. 76).

encontrarse en un medio sin cambiar de forma [...] Enunciado en términos cuantitativos, el principio de superposición garantiza que *el desplazamiento producido por dos ondas en el mismo punto es tan sólo la suma de los desplazamientos producidos por cada una sola* (2008, p. 118).

La cita anterior, que define la superposición en los estudios de la física, nos permite comenzar a exponer la génesis del presente trabajo, pues entendemos la *superposición evocativa* como un ejercicio en donde conviven simultáneamente dos o más ficciones que van sumándose sin anularse una a la otra. Teniendo en cuenta lo anterior, la *superposición evocativa* es el mecanismo mediante el cual la niña protagonista consume la memoria —propia y reapropiada— para producir ficciones —involucrando un procedimiento de prosumición—, mismas que vuelve a consumir para dar lugar a la producción de nuevas ficciones que terminan organizándose superpuestas entre sí, a la manera del palimpsesto. Para dar claridad a esta propuesta, sigo a Vital:

El concepto de superposición sigue siendo provechoso en dos niveles: 1) en el nivel de la recepción de esa obra, pues ella quiere tal vez superponerse a la realidad tangible ocupando su sitio y no sólo reflejándola, con lo que el espectador tiene ahora dos focos para su percepción: la realidad representada o desplazada y la pieza artística, y 2), previamente, en el nivel de la producción de esa obra, pues es muy probable que haya sido construida mediante procedimientos que incluyen la acumulación, tal vez incluso el amontonamiento y en todo caso más bien la superposición de elementos y factores (2017, p. 20)

Siguiendo la cita anterior, es posible notar que la propuesta del presente trabajo está en sintonía con los hallazgos de Vital, en lo concerniente al provecho interpretativo que el concepto de la superposición ofrece al estudio de la literatura. Si consideramos el ejercicio metaficcional realizado por la niña protagonista dentro del relato, donde va construyendo ficciones que luego van superponiéndose una sobre la otra de manera que se complementan y se proyectan sobre su realidad textual, queda evidenciado el primer nivel que el autor describe; a su vez, el segundo nivel, referente a la producción, salta a escena cuando la memoria —como materia prima— va acumulándose —superponiéndose— conforme el funcionamiento de la memoria lo permite, esto es, a medida que virtualiza los recuerdos conforme aparecen, mas no todos de golpe.

Este procedimiento, dentro del relato, es un ejercicio lúdico que en un primer momento funciona para desplazar —como sostiene Vital— el doloroso presente —la guerra, la soledad, el temporal abandono materno— pero también contribuye al establecimiento del diálogo con la madre a

partir de recuerdos comunes; para estos efectos, el recuerdo es la única forma de dialogar con alguien ausente.

Ahora bien, en un primer momento, este mecanismo de superposición proviene de la madre:

Yo sé que antes era distinto, pero hago como que no sé, como que no me acuerdo, para que ella me cuente cosas. Y mi madre sabe que hago siempre lo mismo, que es como un juego. Y habla de *antes*, y me olvido de *ahora* un rato, como cuando tengo sed, o hambre, y no pienso en otra cosa (González de León, 2003, pp. 35-36).²

En este fragmento es posible ver que el mecanismo de superposición es aprendido como un juego: la madre le ha enseñado a cubrir con la memoria una realidad dolorosa, y en un primer instante, la niña superpone el pasado a su realidad actual a través del discurso de su madre. Desde luego, es importante destacar que en este punto la superposición evocativa proviene del discurso materno, cuya ausencia motivará, en adelante, que las superposiciones evocadas se configuren partir del discurso hecho por la niña protagonista. Es importante resaltar cómo algo externo se hace propio de lo interno para encauzar el discurso que la niña está a punto de transmitir y difundir, lo que nos habla de un consumo del lenguaje, cimiento esencial para crear imágenes propias que se pondrán delante de ese otro con el cual se establece el diálogo, en este caso el lector, y si queremos ir más allá con esta idea, el consumidor total y final de la narrativa del cuento.

Sin embargo, antes de encender el mecanismo que ejecuta las superposiciones, la niña protagonista ensaya ejercicios de memoria:

Esta noche nuestro agujero parece un poco menos frío. Los hombres, que salen de sus pozos para vigilar el cielo, y que ya nos conocen, nos dijeron que ya no habría aviones, que esta noche es noche de fiesta, aunque no pasa nada, pero nada de lo que yo esperaba. Porque un día, un día de *antes*, mi madre me enseñó la palabra fiesta y era más bonito que todo lo que conozco. Era algo lleno de luz y de cosas nuevas, con olores que ya no me sé, que no recuerdo, y vestidos nuevos y comida caliente de todos los colores y gente abrazada que bailaba porque oía música, y luces, luces, y ruidos que no asustan [...] Claro que ésta es una fiesta diferente, porque no hay luces ni ruidos. Pero tampoco se parece a todos-los-días. Todos-los-días no hay silencio (p. 36).

² Todas las citas de “Fiesta (monólogo de una niña en la guerra)” provienen de esta edición. En adelante, sólo se señalará el número de página entre paréntesis.

En estos primeros ejercicios todavía no se superponen los recuerdos a su realidad inmediata, se relaciona el “antes” y el “ahora” en función de las diferencias partiendo de sus vagos recuerdos y del significado que aprendió para el significante *fiesta* y que, ahora, ante su realidad, no adquiere uno nuevo, sino que contiene uno paralelo, una ramificación. La voz *fiesta* desde esta perspectiva ya no significa solamente baile, ni música, ni “comida caliente de todos los colores”; ahora, puede ser el silencio. Por un lado, se encuentra la fiesta como la aprendió antes de la guerra: un evento lleno de alegría, comida, baile, incluso ruido, pero no con la misma clase de ruido que impera en su realidad plagada de violencia; por otro lado, la connotación de fiesta se manifiesta como la aprendió en su actualidad: un evento en el que el silencio, la calma, la ausencia de ruido y una efímera tranquilidad son sus características principales. Entre una fiesta de “antes” y una fiesta de “ahora” se estableció una relación de contraste que permite la coexistencia de ambos significados sin negarse mutuamente.

El cuento continúa: “Yo me sé pedazos de canciones. Se me olvidan sus letras, pero en las partes olvidadas hago tra-la-lá, tra-la-lá, y lleno con mis pedazos de canciones la palabra *fiesta*” (p. 36). En este fragmento, la niña protagonista inicia un ejercicio de complementación. Los huecos en sus recuerdos se solventan con un juego sonoro: “tra-la-lá, tra-la-lá”. Este mecanismo es el mismo bajo el que operan las complementaciones que hará a continuación en el discurso, las superposiciones evocativas que van ramificándose no resultan suficientes para la lógica operacional de su realidad inmediata ni para la realidad superpuesta, y sea necesario remediar las insuficiencias mediante la complementación; en este caso, “tra-la-la, tra-la-la” complementa los espacios en blanco en sus recuerdos permitiendo extender la evocación y remediando la insuficiencia.

Como mencioné anteriormente, la palabra es el elemento mediante el cual la niña protagonista puede construir ficciones dentro de su propio espacio, pues a través de nombrar, las cosas existen. En este sentido, continúa un nuevo ensayo de juego evocativo:

Voy a jugar con mis manos, porque no hay mucho lugar para juegos en el agujero. Me gustaría jugar a las palabras que empiezan con *a*, o que empiezan con *eme*. Pero creo que mi madre no quiere hablar conmigo. (p. 37).

En este fragmento es notorio el aspecto lúdico y la intención del juego evocativo, pues pensar en palabras que inician con determinada letra implica un ejercicio de memoria. Sin embargo, al toparse con la indisposición al diálogo, la narradora se enfrenta a “jugar sola” (p. 37). Esto es importante porque la soledad de la niña protagonista dispara el juego, ya que en un principio el mecanismo de superposición

proviene del discurso materno y, ante su ausencia, la niña hereda este mecanismo de superposición para implementarlo dentro de su discurso. Ante el juego en soledad, la niña protagonista enuncia:

Voy a jugar con los ojos cerrados a que ahora tenía una pelota, y la arrojaba al cielo, y la atrapaba luego en mi falda, y era como *antes*, cuando la escuela donde estudiaba mi hermano el que murió tenía techo y paredes y un patio donde las pelotas rebotaban que daba gusto (p. 37).

Desde luego, la materia prima es la memoria. La protagonista consume su memoria para producir un discurso que superpone una realidad anterior a su realidad inmediata y así ofrecer al lector una puesta en escena del proceso cognitivo que realiza el personaje, poniendo ante sus ojos esa reflexión a la cual recurre para construir ambas realidades, en donde pueden convivir sin anularse ambas posibilidades: una escuela con paredes donde las pelotas rebotan, y una escuela destruida por las bombas. Este contraste, este ir y venir del pasado al presente, permite que el lector visualice el dinamismo de esta superposición debido a la convivencia en un mismo plano imaginativo de ambas unidades de tiempo y espacio. Consumir la memoria, en este caso, motiva un ejercicio creativo e imaginativo que da paso a un ejercicio de superposición evocativa, en donde la realidad anterior, reconstruida a partir de la palabra que narra la memoria, es decir, a través de consumir recuerdos para producir un discurso, se superpone a su realidad inmediata, que la niña percibe con sus capacidades sensoriales.

Cada una de las realidades surge de una fuente diferente: la realidad textual proviene de su percepción del mundo, es decir, se construye a partir de los sentidos. Por su parte, la realidad superpuesta resulta de los recuerdos reorganizados para constituirse como una nueva capa que complementa su realidad textual, mas no la niega. Esta dinámica concuerda con el *Principio de singularidad*, cuya explicación nos ofrece Robert March en *Física para poetas*. Además, este procedimiento expone el mecanismo bajo el cual operarán en adelante los elementos compositivos que posibilitan configurar las superposiciones evocativas, esto es, se evoca el pasado, la memoria del pasado, para superponerse a la realidad textual y permitirle a la niña protagonista relacionar ambas realidades a través del juego.

Por otra parte, el acto de cerrar los ojos funciona como interfaz, la cual permite el ingreso a la imaginación. En este terreno —el de la imaginación—, gracias a la palabra creadora, se configuran objetos y realidades superpuestas. La palabra es lo inmaterial que crea los atributos de lo material. Ahora bien, como se menciona en el cuento: “Voy a jugar con los ojos cerrados a que ahora tenía una pelota” (p. 37). En este sentido, una vez que la protagonista cierra los ojos, configura una pelota a

través de la palabra creadora; es la palabra lo que materializa lo inmaterial, lo que únicamente tiene espacio en su imaginación, pero que se visualiza en ambas realidades gracias al procedimiento de superposición que permite al lector ver ambos nodos trastocándose y ramificándose.

En este acto encontramos el aspecto lúdico, pero también el dinamismo. Volviendo a la cita: “Voy a jugar con los ojos cerrados a que ahora tenía una pelota y la arrojaba al cielo, y la atrapaba luego en mi falda” (p. 37). La pelota, virtualmente, permite el movimiento, el dinamismo necesario para superponer una realidad anterior a la realidad inmediata de la protagonista. Resulta natural asumir que la protagonista consume su conocimiento previo de mundo para extrapolarlo a su imaginación, como es notorio siguiendo la cita: “y era como *antes*” (p. 37). Una vez que la extrapolación se ha establecido para lograr una re-producción de su realidad inmediata, es posible superponer una realidad que evoca el “*antes*” conocido por la protagonista: “cuando la escuela donde estudiaba mi hermano el que murió tenía techo y paredes y un patio donde las pelotas rebotaban que daba gusto” (p. 37).

Esta operación, que trae una realidad del pasado para superponerla a la realidad del presente, permite, en primer lugar, un entendimiento de lo inmediato, pues dicho artificio no niega los hechos de la guerra. Donde ahora hay ruinas antes hubo paredes, patios, ruidos, voces, pelotas que rebotan que dan gusto. Estos elementos anteriores se virtualizan sobre las ruinas; los huecos, los de las balas y bombas, se rellenan con lo que antes hubo, con la memoria de lo que estuvo ahí. Pero es un juego, el juego de la superposición. Como cuando se practica a rellenar los huecos en las letras de las canciones haciendo “tra-la-lá, tra-la-lá”. En segundo lugar, esta relación permite a la niña protagonista especular sobre el futuro en una situación en la que tiende a desdibujarse:

Voy a poder jugar, voy a poder pensar en *antes*. Pensar en *después* es muy difícil, porque todavía soy muy chica y no entiendo bien qué quieren decir los grandes cuando hablan de *después*. Pero me gusta mucho verlos cuando ponen cara de *después* (p. 37).

En este sentido, para la niña protagonista resulta menester conjugar ambos tiempos, el “*antes*” y el “*ahora*” para permitirse especular sobre el “*después*”, un futuro posible. La niña juega con la pelota, la avienta y la atrapa con la falda. Es en este momento, en el que la pelota hace su aparición dinámica dentro de la metaficción producida, es que la re-presentación de la realidad anterior, producida a través de consumir los recuerdos anteriores a la guerra, se superpone a la re-presentación de su realidad inmediata. En este punto, es posible afirmar que la pelota es el medio que permite el movimiento para la superposición de realidades. La protagonista es consciente de su situación, por esto, se puede notar

cómo el juego evocativo trae al presente el recuerdo de “antes” y, en una suerte de transición, una vez que la pelota cae en la falda, las paredes y el techo recuperan —al menos en la imaginación— su estado anterior a la guerra, así se superpone la imaginación a la destrucción, añadiendo capas de significado que potencian un sentido de entendimiento mayor y el cual presencia el lector.

Más adelante, en el relato, la niña protagonista enuncia:

No tengo ya muñeca, pero tengo esta almohadita, que va a jugar conmigo a que ella es una muñeca... una muñeca gorda. Y que la niña cogía a su muñeca, y la asomaba al borde del agujero, y le decía que fuera a dar una vueltecita y le contara luego cómo era la *fiesta* (p. 39).

Es notorio el aspecto lúdico que se muestra en esta cita, pero también la función de la palabra creadora como interfaz que permite el ingreso a la metaficción que aquí aparece, como se señaló al inicio de este trabajo, pues es la vía que permite esta configuración estilística de la ficción como materia creativa. Este artificio puede describirse a través del modelo de Programación Orientada a Objetos, el cual define Grady Booch:

La Programación Orientada a Objetos es un método de implementación en el que los programas se organizan como colecciones cooperativas de objetos, cada uno de los cuales representa una instancia de alguna clase y cuyas clases son, todas ellas, miembros de una jerarquía de clases unidas mediante relaciones de herencia (1996, p. 42)

Dicho modelo se basa en la creación de nuevos tipos de datos, es decir, conjuntos de valores con el mismo significado o propósito, a los que se denomina objeto o clase. Cada clase tiene, por un lado, los atributos, que definen las características del objeto y, por otro lado, los métodos, que son las funciones que dicho objeto puede ejecutar. Para dar claridad a este concepto, resulta útil el glosario de Booch: “Clase: Conjunto de objetos que comparten una estructura común y un comportamiento común” (1996, p. 562). Además, también resulta necesario definir la relación de herencia, la cual, considero, será útil para el análisis de la reciprocidad entre metaficciones:

Herencia: relación entre clases, en la que una clase comparte la estructura o comportamiento definido en otra (herencia simple) u otras (herencia múltiple) clases. La herencia define una relación «de tipo» entre clases en la que una subclase hereda de una o más superclases generalizadas; una subclase suele especializar a sus superclases aumentando o redefiniendo la estructura o comportamiento existentes (1996, p. 565).

En este caso, la clase almohadita podría programarse con el atributo peso y el método juego. Esta clase constituye una plantilla, la cual puede heredarse para configurar una nueva clase, en este caso, la clase muñeca que, además de este atributo y este método, puede añadirse otros atributos como cabello de muñeca, facciones de muñeca y los métodos caminar, ver, oír y hablar. En esta configuración, el resultado es una muñeca capaz de caminar y de explorar alrededor del agujero que sirve de refugio, libertad que no posee la niña protagonista.

En este punto, es importante señalar que, además de la muñeca configurada a partir de la palabra creadora, también se crea una niña que la manipula. No debe confundirse con la niña protagonista, pues existe un claro distanciamiento entre ambas: “Y que la niña cogía su muñeca, y la asomaba al borde del agujero, y le decía que fuera a dar una vueltecita y le contara luego cómo era la *fiesta*”. (p. 39) Con esto, queda en evidencia que la niña manipula a la muñeca mediante la configuración de una entidad trastocada a través del discurso, es decir, no se trata de un desdoblamiento sino de una recreación. En este primer nodo, coexisten dentro de ella una niña y una muñeca que fueron elaboradas por medio de la palabra creadora por la niña protagonista que en su agujero sostiene una almohadita.

Es claro, desde luego, que en la realidad textual lo que la niña protagonista sostiene en sus manos es una almohadita. Sin embargo, la palabra creadora otorga a esta almohadita características físicas y materiales que el discurso metaficcional requerirá para su ejecución. La figura de la muñeca proviene también de un conocimiento previo de mundo, lo que implica que la realidad anterior nuevamente se superponga a la realidad inmediata de la niña protagonista. Además, la libertad de explorar otorgada a este juguete infantil también se superpone a un elemento de la realidad textual, así se aprecia cuando la madre le prohíbe salir del agujero: “No te muevas de aquí, entiendes... voy a ir un rato allá arriba a ver cómo están las cosas’... y bueno tendré que jugar sola” (p. 37). En este caso, se trata de la primera capa de la superposición evocativa. La niña protagonista distancia su participación en dicha metaficción al referirse a sí misma —a quien manipula la almohadita-muñeca— como *la* niña buscando evitar la autorreferencialidad en un primer momento. Continúa el relato:

Pero la muñeca gorda no veía nada, porque no había luces ni fogatas. Hacía mucho frío y los hombres se la pasaban diciendo que si hacían una fogata, que si no la hacían, que si la fiesta de *los otros* era *de adiverzas* o era de mentira, y al final dijeron que no encendían fogatas... (p. 39).

En este fragmento es posible vislumbrar que dentro del relato metaficcional configurado por la niña protagonista, la muñeca posee sentidos y la capacidad de caminar. Esta caracterización no se corresponde con una lógica operacional de la realidad que se superpone a su cotidianidad, es decir, es insuficiente para las necesidades del relato metaficcional, ya que esta insuficiencia anuncia la necesidad de las posteriores meta-metaficciones; una metaficción que toma como punto de partida otra metaficción, lo que corresponde al acto de prosumir ya que la niña protagonista, como productora, consume la primera de ellas para dar paso a la segunda, y así sucesivamente. Estas posteriores meta-metaficciones se ramifican, y proceden necesariamente para su existencia y nombramiento en la realidad de la anterior. Continúa el relato:

Y la niña se sabía de memoria lo que iba a decirle a su muñeca, porque los hombres hablan siempre de lo mismo: que hay que aguantar, que han aguantado siempre; que *antes* eran otros *los otros* y ellos se aguantaron; y que a fuerza de aguantarse *después* será distinto. Pero yo voy a jugar a *antes*, porque no sé muy bien cómo será *después*... Y la muñequita gorda estaba cansada ¡y se durmió! (p. 39).

En este fragmento es notorio cómo la narración opera en un sentido similar a la forma en la que lo hace a lo largo del relato, especialmente en el fragmento de la pelota que permite el dinamismo de la superposición evocativa. La niña protagonista consume sus recuerdos, pero también los recuerdos de los hombres a los que ha escuchado hablar para producir el espacio en donde la clase muñeca interactúa con el entorno. La niña protagonista es la suma de las voces que escucha, lo que permite abrir nuevas posibilidades de realidad que estructuran un relato que se extiende más con ramificaciones significativas. Después de ello se lee en el relato:

Voy a jugar a que la niña tenía una casa con todas las ventanas y todas las puertas abiertas. Y este juego me lo sé muy bien porque mi madre me lo enseñó muchas veces hasta que se cansó, lástima, de jugarlo conmigo. Bueno... Entonces soplaban el viento. Y el viento se colaba en la casa por las puertas y las ventanas, y no olía a quemado, y la niña podía respirar muy hondo y, como dice mi madre, “ponerse a crecer”. Y venía una golondrina, y era primavera, y la golondrina está contenta (pp. 39-40).

Este segmento del cuento es altamente significativo, pues permite la exploración hacia nuevos horizontes de la ficción y de la misma historia que se cuenta. La niña protagonista está consumiendo el recuerdo de su madre enseñándole el juego, además del juego mismo. En este momento siguen

coexistiendo la niña y la muñeca, pues la primera se configura a través de la palabra creadora, mientras que la segunda funge como espectadora, ya que como se lee en la cita anterior se deja en claro que el discurso está dirigido a ella; sin embargo, han cambiado de espacio.

La configuración del espacio que ahora habitan se nutre también de los recuerdos de la niña protagonista, y es a través del discurso que los pone en evidencia. Lo atractivo de este fragmento del cuento es que el espacio ahí mostrado se nutre de recuerdos ficticios, a diferencia de los recuerdos de la escuela de su hermano. La niña protagonista está jugando a imaginar una casa como le enseñó su madre, lo que permite influir en su configuración, dando como resultado un espacio que nunca existió en su realidad textual. Este nuevo nodo permite superponer la configuración de una casa que nunca habitó a la realidad textual del agujero, pero que sí habita en su actualidad. Más adelante se lee:

Y entonces... ¡pues que una tarde llega el cartero! ¿Y qué trae el cartero?... ¡Pues cartas, muñeca! Y una es de la abuela que vive lejos y dice mi madre que a lo mejor está viva. Y la madre leía la carta a la niña, que todavía no sabía leer, como su hermano. Pero... ¿y si la niña sí sabía leer, porque esto es un juego? ¿No? (p. 40).

Aquí se encuentra a una madre compuesta a través de la palabra creadora en el discurso de la niña protagonista, la cual permite el diálogo lúdico que la niña protagonista buscó en su realidad textual. Esta madre que aparece no debe confundirse con la madre de la realidad textual, pues se trata de un ente compuesto a partir del discurso, se nombra algo que materialmente no existe, pero que se sabe cohabita el espacio. Además, hacia el final de la cita es posible vislumbrar la capacidad que tiene la niña protagonista de cambiar los atributos de una clase, en este caso la clase niña cuando los propósitos de una capa superpuesta así lo requieran. La niña protagonista puede hacerlo porque es un juego, y en este proceso su discurso contiene la palabra creadora que configura todos los elementos que interactúan en la metaficción.

Ahora bien, en este caso también es posible considerar el juego como una plataforma, y a la niña protagonista como un usuario, por lo que al resultado de esta interacción podemos llamarlo contenido generado por el usuario, siguiendo la definición brindada por Carolina Fernández Castrillo:

El Contenido Generado por el Usuario (CGU) engloba todos aquellos formatos de contenido, disponibles a través de redes sociales y plataformas online, creados y distribuidos por uno o varios individuos no profesionales. El resultado final puede ser tanto la invención de una

nueva obra como la adaptación de propuestas anteriores, siempre de forma libre y voluntaria. Este tipo de producciones se caracterizan por su alto componente creativo (2014, p. 60).

En este mismo orden de ideas, Carlos Alberto Scolari, según lo rescata Ana Lastra, hace una catalogación de los diferentes formatos de contenido que un usuario puede hacer en función del primario, es decir, ramificaciones que surgen a partir de un nodo inicial. En este caso, la niña protagonista hace una adaptación: “contar una escena, pero utilizando otra estética o lenguaje” (Lastra, 2016, p. 79). La niña protagonista, ocupa el lugar del usuario, está adaptando el contenido utilizando la misma plataforma, el juego que le enseñó su madre, para producir un nuevo contenido significativo y definitorio para el relato, pues retomando a Fernández Castrillo, el contenido es generado por el usuario.

Ahora bien, es evidente el monólogo³ que realiza la niña protagonista como un síntoma de la soledad de la que adolece, pero también muestra la adición de capas que se van superponiendo unas sobre otras, permitiendo alargar el ejercicio de superposición evocativa:

Voy a jugar a que mi muñeca no se quemó nunca; a que estás aquí, muñequita, y a que no tienes miedo, o a que tienes miedo de puras cosas que no existen. Yo lo sé porque soy tu mamá. (p. 41).

Con lo anterior se demuestra que la construcción literaria de la muñeca parte también de la memoria, del recuerdo de la muñeca que se quemó. Además, la almohadita-muñeca, constituida en el primer nodo, no cuenta con las características suficientes para satisfacer las necesidades de la meta-metaficción que está por aparecer, ya que la realidad superpuesta opera con una lógica fundamentalmente mimética a partir de su conocimiento de mundo en donde una niña no puede ser la madre de una muñeca.

Pero regresando al ejemplo de la Programación Orientada a Objetos, uno de los pilares del modelo es denominado herencia; *este* proceso de herencia se da entre las clases para hacer una división en cuanto a su tipología en donde la clase primaria es llamada también superclase y la clase resultante subclase; acto que es similar al proceso metafictional que la niña protagonista ejecuta a

³ pero... ¿y si la niña sabía leer, porque esto es un juego? ¿No? ... ¡Que sí, que sí!... Y entonces la niña tiene una mesa de madera, de una madera con nombre de árbol, y está peinada con la mitad de los cabellos sobre un hombro y la otra mitad sobre el otro, y cada mitad está atada con una cinta, y la niña huele a jabón porque se lavó las manos. Y que saca un cuaderno la niña, blanco con renglones azules. Y que escribe y escribe y escribe... (p. 40).

través del mecanismo de la superposición evocativa donde las metaficciones resultantes parecen estar ramificándose. Los atributos y métodos de la clase muñeca se heredan para configurar una nueva subclase, a la cual se denominaría niña. Y los atributos y métodos de la clase niña derivarán de ésta, ya que la primera que se configuró a través del discurso de la niña protagonista y se heredan para crear una nueva subclase que se denominaría madre que es diferente a la primera madre configurada. De esta forma, la configuración parte de una programación previa nutriendo a la subclase y permitiendo que los atributos y métodos se amplíen en función del sentido que se quiere otorgar a la realidad mostrada en el relato y a los niveles que se superponen de la ramificación que parte de ésta. La niña protagonista ya no juega con su almohadita-muñeca, sino que se encamina a asumir el papel de madre:

Entonces, vamos a jugar a tener miedo de las cosas de antes, muñeca, y a que tu mamá puede cuidarte. Y entonces la niña —tú eres la niña, muñeca— [...] la niña decía: no me voy a morir nunca, o casi nunca, porque eso sólo les pasa a los viejos y tú y yo tenemos mucho tiempo para no morir (p. 42).

Desde luego, podría resultar redundante que se configuren subclases que aparentemente ya existían en capas anteriores, pero no lo es dentro del texto, ya que hay un claro indicio de metamorfosis: la muñeca se convierte en una niña por voluntad de la niña protagonista, quien ostenta la palabra creadora. En este sentido, la palabra creadora otorga a la almohadita-muñeca de vida; ya no es una muñeca que le cuenta lo que ve a la niña y que interactúa con ella en el nodo metaficcional, porque ello no se corresponde con la lógica fundamentalmente mimética que opera también para la realidad evocada que se superpone a la realidad textual, ya que el abono para la configuración de estas realidades superpuestas es fundamentalmente la memoria. Como consecuencia de esto se dota a la niña-muñeca de palabra, y es la palabra la que permite a la niña protagonista acercarse a su madre a través de esta representación paralela a su realidad textual.

Los nodos de superposiciones evocativas a través de las cuales se ha ido construyendo la metaficción hasta llegar al nivel meta-metaficcional van encadenadas. Cada nodo es una consecuencia del anterior. Primero existe un ejercicio evocativo cuando la niña protagonista ensaya con la pelota para superponer una realidad anterior a su realidad textual; esta evocación no está necesariamente anclada con las posteriores, las cuales sí están encadenadas entre sí. Luego, se crea un espacio en donde una niña interactúa con su muñeca, con lo que esta realidad metaficcional se superpone a la realidad textual de la niña protagonista, quien en realidad sostiene una almohadita mientras está atrincherada en el

agujero que le corresponde a ella y a su madre. Después, la niña y la muñeca dispuestas a través de la palabra creadora cambian de espacio, pero éste se superpone al previamente creado y el resultante, y el cual es nutrido por recuerdos ficticios que surgen del juego en el que su madre le enseñó a imaginar una casa deseada. En consecuencia, la niña y la muñeca configuradas sufren una metamorfosis, y es entonces que la primera se convierte en madre de la segunda, quien se torna en una niña. En el proceso de creación de realidades se identifican las insuficiencias que se subsanan para constituir una metaficción paralela a la realidad inmediata, en que la niña protagonista ocupa el lugar de madre y cuida a la niña-muñeca para obtener la interacción cálida que ella deseó de su madre desde el principio del relato. No es gratuito que el juego y las superposiciones evocativas terminen — y el relato, a su vez— cuando la madre vuelve al agujero: “Esta ‘fiesta’ me está dando sueño. ¡Mamááá!... ¡Mamááá!... ¡Pero si está aquí mi mamá!... Mira: hecha rosca... dormida... [...] ¡Ah, qué frío tengo!... Los hombres no han tapado nuestro agujero. Voy a arrimarme a mi madre...” (p. 42). Con el regreso de la madre la niña protagonista ya no necesita superponer realidades evocadas para no sentirse sola.

En conclusión, el análisis que aquí se propone partiendo del concepto de superposición evocativa como medio para describir el mecanismo bajo el cual opera el texto y que se sirve de elementos compositivos que configuran nodos interrelacionados ayuda a comprender el estilo literario de una autora desde otro punto de vista teórico-crítico. Estos nodos, que sirven de base metodológica, se ramifican sin anularse, permitiendo que cada punto neurálgico de información sea transparente de modo que pueda percibirse el contenido del anterior en una ramificación semántica significativa similar al concepto de palimpsesto. En esencia, la superposición evocativa se estructura a través de nodos que permiten una semejanza con el proceso de la creación de lo palimpséstico. A su vez, el análisis a partir de la teoría de la Programación Orientada a Objetos permite describir el mecanismo bajo el cual las características de los nodos van heredándose mientras se ramifican, siempre resaltando su interacción y su conexión significativa para la creación de realidades en un mismo espacio, una extensión esencial para comprender las dimensiones de la ficción que constituyen el cuento analizado. La teoría de la Programación Orientada a Objetos permite percibir que las características de los nodos están contenidas en clases u objetos que funcionan como punto de partida para configurar las características de un nodo siguiente, al cual se le añaden o restan atributos, según la intención creadora del productor del discurso, en este caso la niña protagonista, o métodos en función de los requerimientos operativos del nodo que continúa en la narración. Esta teoría permite describir los mecanismos metaficcionales desde un enfoque diferente dentro del contexto virtual del siglo XXI. Por tanto, ambas propuestas, la

superposición evocativa y la Programación Orientada a Objetos funcionan como mecanismos metaficcionales que responden a la necesidad de abrir el horizonte hacia nuevos enfoques de análisis literarios actuales.

Referencias

- Aparici, R. & García-Marín, D. (2018). Prosumidores y emirecs: análisis de dos teorías enfrentadas. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 26(55), 71-79. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-07>
- Booch, G. (1996). *Análisis y diseño orientado a objetos con aplicaciones*. Trad. Juan Manuel Cueva Lovelle. Addison-Wesley.
- Fernández, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU). *Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 53-67. https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43903
- González de León, U. (2003). Fiesta (monólogo de una niña en la guerra). En *A cada rato lunes* (pp. 35-42). Fondo de Cultura Económica.
- Lastra, A. (2016). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. *Icono 14*, 14(1), 71-94. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.902>
- March, R. (2008). *Física para poetas*. Trad. Félix Blanco. Decimocuarta edición. Siglo XXI Editores.
- Vital, A. (2017). *El concepto de superposición*, Universidad Nacional Autónoma de México-Instituto de Investigaciones Filológicas.