



Facultad de Medicina  
Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo  
Centro de Humanidades Médicas



# XIII

## Concurso Artístico y Literario

TEMA: **JUEGO Y LOCURA**

2023 | Centro de Humanidades Médicas + Faro UDD

Me falta un tornillo



# El arte como juego de sana locura

Plantear “Juego y locura” como tema que atravesara este año todas las actividades del Centro de Humanidades Médicas no fue fácil, dado que generó al inicio cierto temor. El fenómeno de la locura es un misterio para quienes somos (o nos creemos) “normales” y no tenemos relación directa con personas que viven con alguna patología mental. A la vez, la importancia que tiene el juego en la evolución humana parece haber caído en el olvido y con frecuencia se lo considera en la vida actual como mero pasatiempo y distracción. Por lo mismo, quisimos detenernos este año en estos dos conceptos, pensarlos, discutirlos y aprender de ellos junto con expertos de diferentes áreas artísticas y humanísticas.

Destaquemos algunas características de estas dos nociones. Según el filósofo neerlandés Johan Huizinga, la vida cultural “hunde sus raíces en el terreno de la actividad lúdica”, es decir, al Homo Sapiens se lo puede definir también como ser que juega, porque la cultura humana brota del juego y se desarrolla en él como una acción y ocupación libre, dentro de límites temporales y espaciales predefinidos, con reglas claras y obligatorias. El juego tiene un fin en sí mismo, no utilitario y genera tensión y alegría, además de otorgar una conciencia de ser diferente de la que tenemos en la vida cotidiana, con un efecto de bienestar, de alegría, de abandono y de elevación (Homo Ludens, Huizinga, 1972). El juego es por lo mismo culturalmente imprescindible, se desarrolla dentro de los límites de tiempo y espacio, con una cierta estética en la ejecución (pensemos en que no existen juegos de mesa sin belleza en el diseño gráfico, o en juegos deportivos donde se destaca la estética de los movimientos), pero puede llegar a ser tan intenso, hasta hacer perder la cabeza (pensemos en la ludopatía o en raptos de furia del

perdedor en un juego, en el que no puede asumir la derrota).

Entendemos entonces, que el juego es inherente al ser humano y a la cultura, según su evolución y que una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico. En la infancia es fundamental para el desarrollo y en la adultez, un elemento vital para la cohesión social. El juego puede abrir mundos en espacios grandes o pequeños, transformando árboles en castillos o mesas en campos de batalla.

¿Qué se puede decir sobre el fenómeno de la locura? Sin pretender hablar por boca de especialistas en enfermedades mentales, pero tomando en cuenta lo que han afirmado o escrito algunos expertos, se entiende a la locura como una posibilidad o condición fundamental en la evolución de los seres humanos. En la locura habita una profunda soledad, pero también la verdad descarnada. En la locura se desarrollan al punto de la irracionalidad nuestras emociones, reacciones o miedos. Pero la locura ha jugado en la historia un papel social muy importante. Durante la época medieval, por ejemplo, se exalta la figura del loco (aunque no haya sido verdaderamente loco), como un personaje que es capaz de decir las verdades que otros no se atreven. Así se considera en la conciencia colectiva una cierta supremacía del loco sobre el sensato. En las fiestas religiosas se le vestía con coloridos ropajes recortados en punta y se le ponía un sombrero amarillo con dos largas orejas (parodia de la mitra episcopal) o terminado en tres puntas (contrafigura de la corona de un rey), adornado con cascabeles o campanillas; en la mano sostenía un cetro como parodia del báculo obispal o real, con una cabecita humana en la punta, a su vez encapuchada. Se lo veía cantar, bailar y vociferar por las calles, haciendo gala de una franqueza sin

filtros, que le era permitida solo a él. Cosa de “locos”, podríamos decir, pero se trataba de un rol social que el propio personaje se tomaba muy en serio. Aquí se podría ver uno de tantos nexos entre juego y locura.

A partir de estos pensamientos sobre los dos ejes temáticos de nuestro Concurso Artístico y Literario, queremos destacar en esta décimo tercera versión, el inmenso entusiasmo de todos los participantes ¿Cómo respondieron estudiantes, docentes y colaboradores de la comunidad UDD a este desafío? Nos sorprendieron con diversas obras de arte, en diferentes y nuevos formatos, que nos obligaron a ampliar las categorías, agregando esta vez, las de cómic, música e instalación, a las de cuento, poesía, fotografía y arte.

Hemos contado este año con una alianza fundamental para potenciar no solo nuestro Concurso Artístico y Literario, sino todas las iniciativas del Centro de Humanidades Médicas: Faro UDD, un centro que reúne todas las iniciativas de pensamiento en humanidades y políticas de la UDD al servicio de la sociedad.

Felicitaciones a los participantes por su esfuerzo. Aquí no se trata de mostrar la obra de artistas consumados ni estudiados, sino de verdaderos exploradores de talentos al interior de cada uno. Estamos posicionando de a poco el concurso en toda la UDD y soñamos con una participación muchísimo más numerosa; ojalá que esta instancia despierte el entusiasmo en toda esta comunidad académica, y así, docentes, estudiantes y colaboradores se hagan un tiempo en su día a día para mostrar sus talentos artísticos.

Quiero terminar con una cita del poeta alemán Friedrich Schiller, quien habla sobre el teatro, texto

que podríamos extrapolar al juego y al arte, como expresión de una sana (y necesaria) locura:

“Cuando el dolor roe nuestros corazones, cuando el humor sombrío envenena nuestras horas solitarias, cuando el mundo y los negocios nos repugnan, cuando mil cargas pesan sobre nuestras almas y nuestra irritabilidad amenaza con asfixiarnos con el trabajo de nuestra profesión, entonces el escenario [el juego, el arte] nos da la bienvenida (...) en este mundo artificial somos los verdaderos desaparecidos, somos devueltos a nosotros mismos, nuestros sentimientos se despiertan, las pasiones saludables sacuden nuestra naturaleza adormecida y agitan la sangre en oleadas más frescas”. (Friedrich Schiller, 1879 , p. 39-46)

Agradecemos también la participación de los jurados, su competencia, tiempo y su compromiso, muchas gracias.

¡Los esperamos en el próximo concurso!



*María Susana Dörr Álamos*

Directora

Centro de Humanidades Médicas

Facultad de Medicina Clínica Alemana Universidad del Desarrollo

# Jurado

Agradecemos especialmente a quienes integraron las comisiones para evaluar y distinguir las obras de los participantes.

## COMISIÓN MÚSICA:



**Sra. Lorena Souper**, Guitarrista clásica integrante del Dúo Cruz & Souper.



**Sra. Marisol Troncoso**, coordinadora Coro UDD

## COMISIÓN ARTES VISUALES (CATEGORÍAS FOTOGRAFÍA, PINTURA/DIBUJO, INSTALACIÓN/ ESCULTURA Y CÓMIC)



**Sr. Óscar Mackenney**, vicedecano de la Facultad de Arquitectura y Arte



**Sr. Guillermo Lorca**, artista visual



**Sr. Pablo Valenzuela**, fotógrafo.



**Dr. Juan Claro García-Atance**, experto en medicina narrativa visual

## COMISIÓN LITERATURA (CATEGORÍAS CUENTO Y POESÍA)



**Sra. Paola Massaro**, directora de Biblioteca UDD



**Sra. Susana Dörr**, Jefa de Educación Continua y Convenios Clínica Alemana Santiago y Directora del Centro de Humanidades Médicas.



**Sr. Guido Larson**, director del Instituto de Humanidades UDD

## COMISIÓN PREMIO ESPECIAL FARO:



**Fernanda García**, Subdirectora Ejecutiva FARO UDD

“Estamos felices de haber podido contribuir en este proyecto y destacar a participantes de distintas categorías con la mención Faro UDD. Compartimos con el Centro de Humanidades Médicas una vocación de servicio prioritario de la comunidad UDD, así como el compromiso con la multidisciplina, la cultura y la reflexión crítica, como componentes esenciales para el desarrollo de nuestros alumnos, profesores, colaboradores y autoridades.”

**Fernanda García G.**

Subdirectora ejecutiva Faro UDD

## I. DIBUJO

### 1er lugar

#### "En el aire"

Autor(a): **Camila Contreras**  
Docente  
Arquitectura  
Facultad de Arquitectura y Arte

### 2do lugar

#### "Imaginario 2"

Autor(a): **Gloria Soto G.**  
Colaborador  
Medicina  
Facultad de Medicina

## II. INSTALACIÓN

### 1er lugar

#### "Art-Hopedics"

Autor(a): **Andreas Kullak B.**  
Docente  
Medicina  
Facultad de Medicina

## III. MÚSICA

### 2do lugar

#### "Viva la vida loca"

Autor(a): **Ainhoa Salillas**  
Estudiante 1er año  
Medicina  
Facultad de Medicina

### 3er lugar

#### "Meter las manos en agua fría" (Cold water cover Andrew Foy)

Autor(a): **Kevin Liu Chen**  
Estudiante 6to año  
Medicina  
Facultad de Medicina

## IV. FOTOGRAFÍA

### 1er lugar

#### "Spider-Women en un multiverso"

Autor(a): **Ainhoa Salillas**  
Estudiante 1er año  
Medicina  
Facultad de Medicina

### 2do lugar

#### "Un destello en el desierto"

Autor(a): **Carolina Arros S.**  
Docente  
Arquitectura  
Facultad de Arquitectura y Arte

### 3er lugar

#### "Descubriendo tu reflejo"

Autor(a): **Roberto Donaire M.**  
Docente  
Medicina  
Facultad de Medicina

## V. CUENTO

### 2do lugar

#### "¿Qué eres tú que yo no soy?"

Autor(a): **Benjamín Levit**  
Estudiante  
Ingeniería Civil Plan Común  
Facultad de Ingeniería

### 3er lugar

#### "El juego de Xulu"

Autor(a): **María del Mar Carvajal**  
Estudiante 2do año  
Kinesiología  
Facultad de Medicina

## VI. CÓMIC

### 1er lugar

#### "Me falta un tornillo"

Autor(a): **Camila Niedmann**  
Estudiante 1er año  
Medicina  
Facultad de Medicina

### 2do lugar

#### "Canvas"

Autor(a): **Hellen Quiñones**  
Estudiante 2do año  
Ingeniería Civil Industrial  
Facultad de Ingeniería

### 3er lugar

#### "10.000 + hrs."

Autor(a): **Juan Pablo Cortés**  
Estudiante 2do año  
Medicina  
Facultad de Medicina

## VII. POESÍA

### 1er lugar

#### "Locas añoranzas de la isla"

Autor(a): **Astrid Valenzuela**  
Docente  
Medicina  
Facultad de Medicina

### 2do lugar

#### "El juego"

Autor(a): **Amalia Copa C.**  
Estudiante 1er año  
Publicidad  
Facultad de Comunicaciones

### 3er lugar

#### "Planta alta"

Autor(a): **Marcela Lorca**  
Docente  
Periodismo  
Facultad de Comunicación

## Mención Honrosa Poesía

#### "El circo de los odiados"

Autor(a): **Paul Bücher**  
Estudiante 4to año  
Periodismo  
Facultad de Comunicaciones  
Concepción

## MENCIÓN ESPECIAL "PREMIO FARO UDD"

### Poesía

#### "El azul de mi identidad"

Autor(a): **Benjamín Ormazábal**  
Estudiante 1er año  
Derecho  
Facultad de Derecho

### Fotografía

#### "Energía"

Autor(a): **Benjamín Villela**  
Egresado y ayudante  
Derecho  
Facultad de Derecho

#### "Espiral Infinito"

Autor(a): **Isidora Barahona**  
Estudiante 5to año  
Odontología  
Facultad de Medicina

### Dibujo

#### "Mente que juega"

Autor(a): **Claudia Sepúlveda**  
Colaborador  
Periodismo  
Facultad de Comunicaciones

### Instalación

#### "Art-Hopedics"

Autor(a): **Andreas Kullak B.**  
Docente  
Medicina  
Facultad de Medicina

*\*El jurado declaró desierto:  
1er lugar categoría Cuento, 1er  
lugar categoría Música, 3er lugar  
categoría Dibujo, 2do y 3er lugar  
categoría Instalación.*

# Locura y juego creativo

En la primera parte de su "Así habló Zaratustra", Friedrich Nietzsche describía las transformaciones que, según él, experimentaba el espíritu humano. En clave metafórica, afirmaba que el espíritu pasaba por las fases de camello, león y niño, en un proceso de desenvolvimiento progresivo y de superación que, continuamente, empujaba hacia adelante.

No hay consenso en torno a lo que Nietzsche quería decir con esto. Algunos se vuelcan a la suposición que en realidad era una metáfora autorreferente: el filósofo estaba hablando de sí mismo y de los pasos que fueron desarrollándose en su filosofía, primero aceptando el dogma y la educación asociada a la tradición (camello); luego destruyendo los valores antiguos (león); para finalmente levantar una nueva cosmovisión de mundo (niño). Otra alternativa es que la metáfora servía para describir, y eventualmente orientar, un marco normativo para los seres humanos. Uno donde, inicialmente, transitamos por la vida con una pesada carga; donde, luego, en una especie de arrebatado adolescente, queremos romper con las normas y deberes; y finalmente uno donde, inocentemente, encontramos la libertad, y donde el mundo entero es un gran juego merecedor de ser explorado.

En esta lógica, jugar sería – en alguna medida – imaginar sin restricciones. Implicaría crear reglas y alterar la teleología de las cosas. Jugar sería convertir una caja de cartón en un fantástico vehículo; transmutar una pieza oscura en una caverna desolada; supondría trocar un abrigo de papá en una armadura reluciente. Jugar, en este mismo sentido, sería sorprenderse por lo trivial, cuestionar lo superfluo, e indagar en el porqué de las cosas.



¿Cuál es el límite? Es difícil saberlo. Mal que mal, por razones misteriosas, dejamos a un lado la imaginación infinita a medida que crecemos, reorientando la teleología a la convención, donde los cartones son eso: materiales inertes. Y donde los abrigos inhiben el potencial que apareció, fugazmente, cuando jugábamos. ¿No calificaríamos acaso de “loco” a alguien que clamase que está ocupando una armadura reluciente cuando todo lo que vemos es textiles y pocos colores?

La paradoja se contiene en el vínculo histórico que se ha dado entre la locura y la genialidad. Fernando Pessoa decía, con cierta amargura, que el genio bendice creativamente y maldice social o psicológicamente. Y Karl Jaspers iba en la misma línea al constatar que “una almeja enferma puede desarrollar perlas”. La genialidad loca es un modo de jugar en tanto estira los límites de lo posible en el proceso creativo; pero trae consigo un juicio inescapable que recae sobre quienes, encapsulados por la convención, han alterado la realidad más allá de lo aceptable.

Es cierto que el juego y la locura pueden tener interpretaciones más inmediatas. Jugar podría ser, simplemente, participar competitivamente de un deporte; y la locura podría definirse a partir de las orientaciones del DSM-V. Quizás, esa aproximación más literal puede conjugarse con creaciones literarias de interés y valor. En este concurso hubo ejemplos de ello. Pero, al menos para quienes estuvimos detrás de la evaluación de las obras, la genialidad resultó algo más esquiva. No tanto porque no se apreciara calidad; sino porque faltó algo más de niñez. Algo más de juego creativo autorreferente, aquel que promueve la libertad y, por qué no decirlo, la locura.

En “Humano, demasiado humano” Nietzsche decía que el espíritu libre era “quien piensa de manera distinta a lo que se esperaría atendiendo a sus orígenes, su entorno, su posición social y su profesión, o a las opiniones dominantes de la época” (§, 225). Evidentemente, no puede esperarse que un trabajo literario remueva los cimientos mismos de la realidad. Pero sí encontrar en ellos un rasgo de diferenciación, de encontrarse frente a algo distinto. Los trabajos premiados en este concurso contienen destellos de agitación metafísica y eso debe celebrarse. Pero esto no quiere decir que aquellos cuentos que no fueron reconocidos deban sepultarse a perpetuidad. Más bien al revés. Es una invitación para que se ejercite la alteridad propia, una que comienza – por cierto – con un tipo de vivir, que necesariamente va ligado a un tipo de pensar, y que no consiste en otra cosa más que en jugar sin inhibiciones y sin marcos de referencia convencionales. Es, en último término, un llamado al despliegue puro del espíritu creativo humano, algo que – cuando ocurre – es capaz de arrebatarse el corazón de dioses y demonios.



**Guido Larson**

Director Instituto de Humanidades UDD  
Facultad de Gobierno

# Dibujo

.....

PRIMER LUGAR

*“En el aire”*

**CAMILA CONTRERAS**

Docente

Arquitectura

Facultad de Arquitectura y Arte





.....

## SEGUNDO LUGAR

### *“Imaginario 1”*

**GLORIA SOTO G.**

Colaborador  
Medicina  
Facultad de Medicina







# Instalación

PRIMER LUGAR

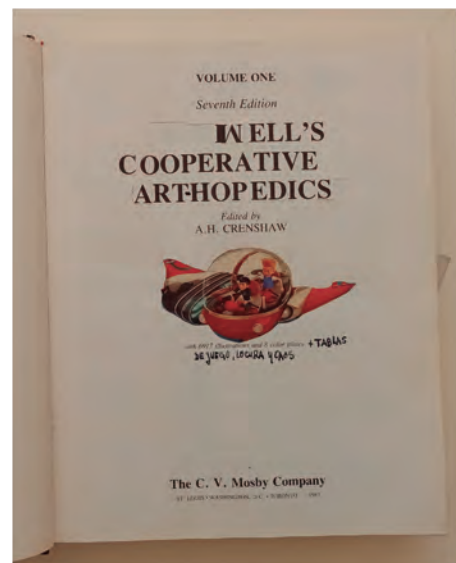
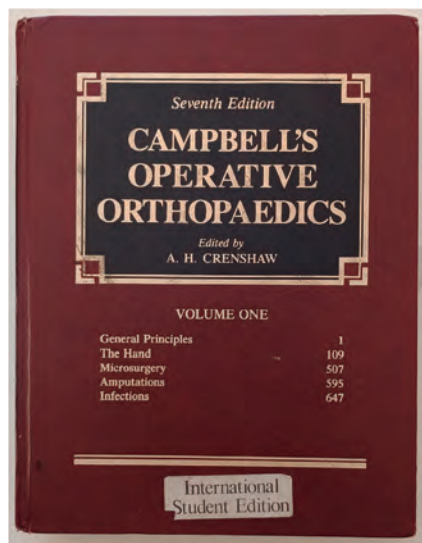
*“Art-Hopedics”*

**ANDREAS KULLAK B.**

Docente

Medicina

Facultad de Medicina







# Música

.....

## SEGUNDO LUGAR



*“Viva la  
vida loca”*

**AINHOA SALILLAS**

Estudiante 1er año

Medicina

Facultad de Medicina



.....  
TERCER LUGAR

# *“Meter las manos en agua fría”*

*(Cold water: cover Andrew Foy)*

**KEVIN LIU CHEN**

Estudiante 6to año  
Medicina  
Facultad de Medicina





# Fotografía

.....

PRIMER LUGAR

*“Spider-Women  
en un multiverso”*

**AINHOA SALILLAS**

Estudiante 1er año

Medicina

Facultad de Medicina



.....

## SEGUNDO LUGAR

*“Un destello  
en el desierto”*

**CAROLINA ARROS S.**

Docente

Arquitectura

Facultad de Arquitectura y Arte





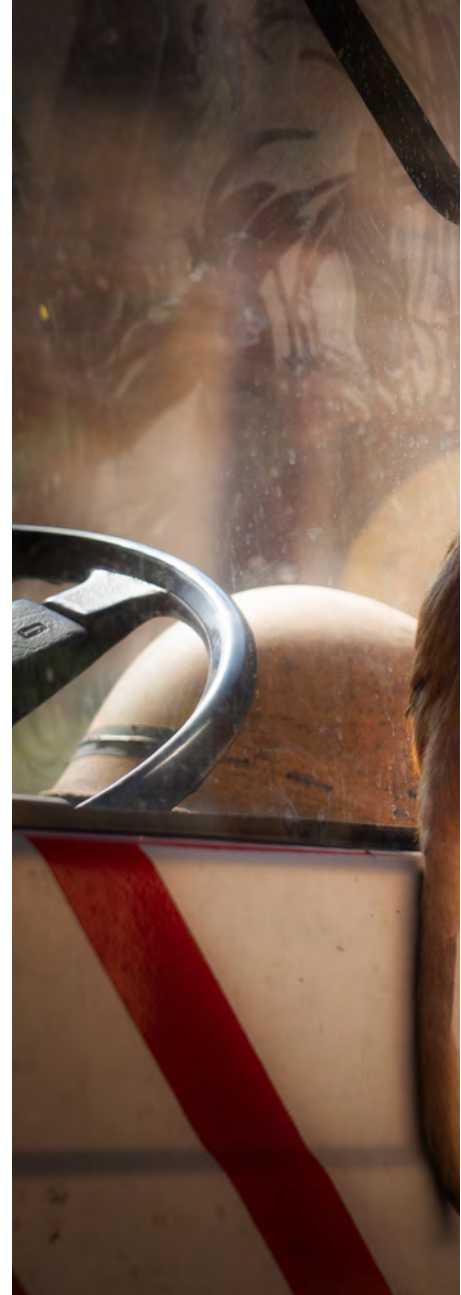
.....

## TERCER LUGAR

# *“Descubriendo tu reflejo”*

**ROBERTO DONAIRE M.**

Docente  
Medicina  
Facultad de Medicina







# Cuento

.....

## SEGUNDO LUGAR

*“¿Qué eres tú,  
que yo no soy?”*

### **BENJAMÍN LEVIT**

Estudiante

Ingeniería Civil plan común

Facultad de Ingeniería

Luz de sol. Sabanas blancas. Velas extinguidas. Para Marco ésta mañana es hermosa, pero no por esas cosas, sino por el simple hecho de que al abrir los ojos ve a Luciana.

Entonces ella despierta también. Ambos sonríen. Se quedan así un rato hasta que se levantan de la cama y desayunan omelettes. Luego se echan en el sillón y ven en la TV One flew over the cuckoo's nest, esa película que le dió su primer Óscar a Jack Nicholson.

Se visten. Salen de su departamento; entran al auto. Conducen hasta llegar a su restaurante favorito: él almuerza filete con papas, ella pescado con ensalada. Ambos toman champagne.

Caminan por el parque. Se acuestan en el pasto y ven el cielo. Durante el transcurso de toda la tarde comparan las nubes con animales, figuras, símbolos, etc. Luego, observan el atardecer, tranquilos, hasta que el sol ya no está. Entonces se levantan. Caminan. Charlan. Hasta que, en el puente, donde pasan tanto gente como vehículos, frente a la luna reflejándose sobre el mar, Marco se arrodilla, toma una cajita de su bolsillo, y saca un anillo.

Él le pide que se unan en sagrado matrimonio, porque no se imagina una vida sin ella. Luciana, con lágrimas en los ojos, dice “¡Sí!”. Él responde “Gracias”, e intenta insertar la joya en el dedo de su prometida. Pero por accidente se le cae en la calle. Ella va a levantarlo... Y es arrollada por un auto.

Entonces Marco despierta, gritando, de ese sueño. Lluvia en vez de sol. Sábanas grises. Velas encendidas iluminando el altar de Luciana. El hecho de que ella ya no está cuando él abre los ojos, arruina todo su día.

Él se queda así un rato, con una evidente expresión de pena. Hasta que se levanta de la cama, obligado por el despertador. Si no tuviera uno, se quedaría acostado eternamente y así estaría en duelo sin que nadie lo moleste.

Abre el refrigerador. Está lleno. Doce huevos. Medio bloque de queso. Dos barras de mantequilla. Cuatro cajas



de leche. Tres paquetes de pan. Y muchos otros alimentos en exceso. Marco contempla la abundante comida por un momento. Luego cierra el refrigerador, va a uno de los cajones, y toma una pequeña barra de cereal.

Se echa en el sillón. Deja la TV apagada. Él solo mira el vacío. Entonces suena el teléfono. Aún así no se levanta. Después de unos segundos, el aparato reproduce una grabación con su voz:

- Ya sabes que hacer después del bip.

Una vez que suena el tono, se puede escuchar a una mujer.

- Hola Marco. Soy Mariana. Sé que hace mucho que no hablamos, y tal vez no respondas éste mensaje, pero te quería pedir un favor: Como tú ya sabes, hoy se cumple un año de la muerte de Luciana, y dudo que pueda ver su tumba sin compañía, así que me gustaría que me acompañaras al cementerio. Sé lo mucho que amabas a mi hija, por lo que tal vez ésto te haría bien. Creeme cuando te digo que los problemas no se solucionan con alcohol. Espero que puedas venir conmigo, o al menos que me devuelvas la llamada. Adiós.

Marco ya sabe que es el aniversario de ese terrible accidente. Lo tiene claro desde hace rato. No necesita que se lo recuerden. Por lo que él no va a responder el mensaje. No va a acompañar a Mariana al cementerio, porque según él eso no le hará bien. Eso empeorará todo. La única solución, para él, es el alcohol.

Se viste. Sale de su departamento. Entra al auto. Conduce hasta llegar a su trabajo. Se sienta en su escritorio. Activa el computador. Continúa escribiendo el informe de la semana pasada. Llega su jefe, el Sr. Rosenberg, y se le acerca.

- Marco, ¿podrías venir a mi oficina?

- Claro, ya voy.

Se levanta de su silla. Camina y entra a esa gran y ostentosa oficina. Se sienta en una de las sillas frente al escritorio de su jefe.

- Marco, ¿recuerdas cómo eras hace dos años?

- ¿Perdón, señor?

- Por favor, responde la pregunta. No tengo todo el día.

- Bueno... Mi mente es un poco vaga al respecto, si le soy honesto.

- Pero la mía no. Recuerdo claramente que solías ser laborioso y perseverante. Incluso, de vez en cuando, trabajabas hasta tarde. Pero eso cambió hace un año. Cuando pasó... eso... ya sabes de qué hablo.

Marco empieza a perder la paciencia.

- Señor Rosenberg, agradezco su preocupación por mí, pero...

- ¿Por tí? No, no, no... Me preocupa más tu desempeño. Sales más temprano que antes. Te retrasas frecuentemente con tus entregas. Tus informes bajaron de calidad. Sin embargo, soy una persona empática. Y sé que tus problemas no se solucionan de la noche a la mañana. Así que, me gustaría recomendarte que te inscribas en el nuevo programa de apoyo emocional de la empresa.

La ansiedad se está apoderando de Marco.

- ¿Disculpe, señor?

- Probablemente es la primera vez que escuchas sobre él. Se creó hace muy poco. De hecho, no sé si ha sido anunciado hasta ahora. Pero estará en funcionamiento dentro de unos días. Y tal vez tú...

- Perdón, señor Rosenberg, ¿pero estoy obligado legalmente a participar en ése programa?

- No, pero...

- En ese caso, aprecio ésta charla y que dedique parte de su tiempo en mí. Sin embargo, no creo que sea necesario entrar en el programa. Me siento bien, en serio. Ahora, si no le importa, tengo que terminar un informe, y supongo que usted también tiene prisa. Así que...

- De hecho, para mí ésta conversación es más importante que tu informe. Por lo que quisiera que llegáramos a algún acuerdo. Para ello, yo no tengo prisa alguna. Porque de todos modos mi próxima reunión es a las...

Rosenberg revisa su agenda.

- ¡Maldita sea! ¡La junta de accionistas es ahora! Entonces toma sus cosas y se va corriendo de su oficina, sin siquiera despedirse de Marco, quien se sorprende de cómo se salvó de tal situación con tanta facilidad.

Luego, él vuelve a su escritorio, y sigue con el informe hasta las 4:30 PM aproximadamente, aunque no llega a terminarlo debido a su deseo de beber. Apaga el computador, se levanta, toma sus cosas y sale del trabajo para llegar al bar más cercano, el cual está como a treinta minutos si se va a pie.

Se sienta en la barra. Le pide al cantinero una cerveza, la cual llegó con retraso, a pesar de que era el único cliente ahí. Se la termina. Pide otra, la cual por alguna razón demoró menos. También se la bebe. Para entonces ya hay más gente. El cantinero pasa frente a Marco, quien quiere otro trago.

- Señor, ¿podría darme otra...?

El cantinero pasa de largo y se dirige a otros clientes.

- Extraño esos días...

Marco escucha una voz. Se voltea y ve que un hombre se sienta a su lado. Probablemente está a la mitad de sus cincuentas. Tiene una barba canosa. Está vestido de negro y lleva sombrero. Él continúa hablando:

- ...Cuando los cantineros eran amables. Cuando la gente era amable. Cuando la vida era amable.

Marco no le responde e ignora al hombre, quien sigue hablándole:

- Pero ahora nadie te hace caso. Es como si uno fuera invisible. Tal vez por eso aún no me han ofrecido un trago. Aunque ya me acostumbre... El hombre saca de su chaqueta una gran petaca. Éso llama la atención de Marco.

- ¿En serio traje su propio licor?

- Así es.

- ¿Entonces para qué viene al bar?

- Yo creo que para recordar ésta vida amable. Pero también para entablar conversaciones con la poca gente que está dispuesta a hablar. Así que dime: ¿vamos a charlar?

- Solo si me sirve un trago.

El hombre llena los vasos de ambos con el licor de la petaca. Luego le pregunta a Marco:

- ¿Quieres brindar por algo en especial?

- Mmmm... ¡Ya sé! Por esos días amables.

Los dos levantan sus tragos. El hombre responde:

- Por esos días amables.

Entonces chocan sus vasos y beben. La conversación no terminó ahí. Mientras que el hombre habla de vez en cuando, Marco pasa de hacer simples comentarios a charlar demasiado. Ya pasada la medianoche, cuando quedaban solo ellos dos, había tanta confianza que surgió el tema del aniversario de la muerte de Luciana, junto con el de los problemas del sueño y de la alimentación. Al respecto, el hombre dice:

- No te voy a mentir: Tu vida es... Demasiado trágica.

- Ni me lo digas...

- Pero te comprendo más de lo que crees.

- ¿Eso piensas?

- Verás, yo antes solía ser pura culpa, por así decirlo. Pero entonces se me presentó algo, que me transformó completamente.

- ¿Hablas en serio?

- Algo totalmente natural y sano que te hace dejar ir las malas emociones. Algo que trae bienestar a tu corazón y a tu conciencia. Algo que te cura de cualquier demencia.

- Eso es imposible.

- Pero... de la misma forma que puede llevar orden y paz a tu mente, puede hacerla un caos y romperla en pedazos.

Marco está atónito. Le cuesta creer que exista algo así de milagroso. Entonces pregunta:

- Estoy... Completamente intrigado. ¿De qué cosa hablas? ¿De un tratamiento? ¿Un fármaco? ¿O tal vez de...?

- Un juego.

Marco cambia su expresión de curiosidad a una de escepticismo. Luego dice:

- Esto es una broma, ¿cierto?

- Sé que suena descabellado, pero hablo en serio.

- Escucha, aunque estemos un poco ebrios, no puedes tomarme el pelo así.

- No lo hago. Lo que te estoy ofreciendo es un milagro. Uno riesgoso, pero efectivo.

Marco se pone a pensar por unos segundos. Entonces se da cuenta de que es normal que se digan cosas así cuando uno está ebrio en un bar durante la madrugada. Por lo que le responde:

- Está bien. Te voy a seguir la corriente y me haré el incrédulo. ¿En qué consiste el juego?

- Es simple: te haré una pregunta. Si respondes bien, todos tus problemas y trastornos desaparecerán. Pero si respondes mal, te volverás más loco de lo que estabas.

- ¿Y cuál es esa pregunta?

- Antes necesito saber si estás seguro de hacer esto, porque después no hay vuelta atrás.

- Solo di la pregunta.

- Está bien... ¿Qué eres tú, que yo no soy?

- ¡¿Disculpa?!

- Sé que la pregunta es algo confusa, pero básicamente

debes decirme lo que te define, algo en tí que te distingue de mí. Pero no puedes responder cualquier cosa. Debe ser la diferencia más esencial. Una que englobe a todas.

- ¿Hablas en serio?

- Por supuesto.

¡Uf!... No lo sé... Yo creo que... ¿Soy joven? ¿Respondí bien?

Me temo que no.

- ¿Entonces qué se supone que me va a pasar, según tú?

- Tendrás que descubrirlo tú mismo.

El hombre se levanta de la barra.

- ¿Ya te vas?

- Se hizo muy tarde. Pero descuida, nos volveremos a ver.

- ¿Cómo lo sabes?

- Porque necesitarás ganar el juego para encontrar la paz, lo cual me requiere a mí. Así que veámonos aquí mañana a las 5:00 PM.

- Me parece bien. Pero no lo haré para responder esa pregunta, sino solo porque eres divertido.

El hombre camina hasta la puerta. Entonces Marco le pregunta:

- Por cierto, nunca supe tu nombre.

- No hace falta que lo sepas. Solo llámame... Señor Oasis.

Cruza la puerta y se va del bar. Luego Marco se dice a sí mismo:

- ¿Señor Oasis? ¡Qué ridículo!

Entonces el cantinero entra por la puerta trasera, ve a Marco, y dice:

- ¿En serio sigue aquí? Tendrá que irse, porque voy a cerrar.

- Está bien, ya me voy.

Marco se levanta de la barra, toma sus cosas, sale del bar y llama a un taxi para ir a descansar a su departamento.

Lluvia en vez de sol. Sábanas grises. Velas encendidas iluminando el altar de Luciana. Marco despierta, gritando, de nuevo de ese sueño. Se calma. se recuesta y se queda así un rato, con una evidente expresión de pena mezclada con una de resaca. Hasta que se levanta de la cama, obligado por el despertador, el cual suena más fuerte de lo que su cabeza puede soportar.

Abre el refrigerador. Aún está ahí la misma abundante comida de ayer, pero de todas formas decide desayunar una barra de cereal otra vez. Se echa en el sillón.

Deja la TV apagada. Él solo mira el vacío, hasta que siente algo raro en su mano. La observa y se da cuenta de que está haciendo espasmos. Ahora siente lo mismo en su cuello y en su párpado izquierdo. Esto le parece extraño.

Le cuesta vestirse por los tics. Al salir de su departamento, recuerda que dejó su auto en la oficina, así que llama a un radio taxi. Sale del edificio y espera en la calle del frente, donde a esa hora no suelen transitar autos.

Los tics no se detienen. Él mira su mano inquieta. Entonces escucha un ruido. Se voltea y ve al taxi. El tiempo se ralentiza. Su respiración se vuelve más intensa. Se le pone la piel de gallina. Sus pupilas se contraen. Se queda inmóvil, incapaz de reaccionar. Está en shock. Él solo siente pánico. Y lo único que viene a su mente al ver ese auto... es el recuerdo de ver a Luciana siendo arrollada.

El taxi se detiene y su conductor, molesto e irritable, le pregunta si se va a subir o no. Marco no puede responder. El taxista insiste. Entonces él se aleja del vehículo y se va corriendo.

Él ingresa corriendo al lobby de su trabajo. Está horrorizado. Entra al ascensor. Ahí él cierra los ojos, inhala y exhala, hasta que finalmente se tranquiliza. Pero los espasmos continúan.

Él sale del ascensor, va hacia su escritorio, pero no alcanza a sentarse, porque alguien lo llama:

- Marco, llegas tarde.

Es Rosenberg, quien se le acerca, junto con una mujer. Disculpe, Sr. Rosenberg, pero tuve complicaciones con mi taxi.

Más tarde hablaremos de tus retrasos, pero ahora me gustaría presentarte a la Dra. Ramírez, del programa de apoyo emocional.

- Un gusto conocerlo, Marco.

Los tics empiezan a intensificarse, lo cual es evidente cuando ambos estrechan sus manos. Ante esto la psiquiatra le pregunta:

- ¿Desde hace cuánto tiempo le tiembla la mano?

- ¿Esto? Creo que inició en la mañana. Pero no es nada importante. Ahora si me disculpan debo...

- De hecho, tal vez sí sea importante. Muchas veces tienen causas físicas, pero sospecho que su caso es psicológico. ¿Ha sucedido algo recientemente que lo preocupe?

Marco está a punto de descartar aquello, pero su jefe responde antes:

- Hace poco se cumplió un año del fallecimiento de su novia.

- ¿Eso es verdad, Marco?

Los tics son cada vez más fuertes.

- Disculpen, gracias por su preocupación, pero tengo trabajo que hacer, así que...

- No hay excusas para el bienestar psicológico. Y, como doctora en psiquiatría, mi opinión profesional es que necesitas terapia.

- Eso no hace falta.

Te aconsejo que asistas a mi programa para que... ¡Le digo que eso no hace falta!

Ramírez se calla. Los ojos de Rosenberg expresan claramente furia. Todos los presentes se voltean ante lo que gritó Marco, quién trata de disculparse, pero su jefe lo interrumpe:

- Marco, a mi oficina. ¡Ahora!

Ambos van al lugar. Rosenberg cierra la puerta para que nadie pueda oír sus palabras. Pero aún así Ramírez y todos los demás pueden ver a través de los cristales como descarga su ira contra Marco. La escena se prolonga por un largo rato.

Una vez que se abre la puerta, cuando ya todos se aburririeron y volvieron a trabajar, su jefe le dice que ésta vez tiene permitido irse temprano para que pueda reflexionar. Además le comenta que legalmente no puede obligarlo a entrar en el programa, pero que es obvio que lo necesita. Marco se muestra indiferente ante ese consejo, va a su escritorio para tomar sus cosas, y se va directo al bar.

Se sienta en la barra. Pide una cerveza. Se la está acabando cuando el reloj de la pared marca las 5:00 PM.

- Parece que somos los únicos en el bar.

Marco se voltea y ve al Sr. Oasis sentándose a su lado.

- ¡Wow! Literalmente llegaste justo a tiempo.

- Para ser puntual solo se necesita práctica.

- Si tú lo dices.

- ¿Y qué tan mal te fue hoy?

- ¿A qué te refieres?

- Se nota que has tenido mala suerte.

- Así es. No ha sido un buen día. Mi jefe fue un poco agresivo conmigo, aunque me lo merecía.

- ¿Por qué?

- Le grité a alguien. No sé la razón. Hoy he estado un poco raro. Primero desde la mañana he tenido tics por todo el cuerpo. Además hoy pedí un taxi pero cuando llegó me aterroricé con solo verlo. A partir de entonces he estado muy tenso. Extraño, ¿cierto?

- De hecho, todo me parece bastante natural.

- ¿Hablas en serio?

- Claro. Es normal que te pasen cosas así cuando pierdes el juego.

- ¡Por favor! ¿Aún sigues con eso? ¿De verdad crees que todo lo que ha pasado se debe a una simple pregunta?

- Lo que yo creo es que tus días seguirán siendo así a menos que te arriesgues y la respondas. Pero antes, brindemos y embriaguémonos hasta la médula.

- Excelente idea.

El Sr. Oasis toma su petaca y un vaso de su abrigo. Les sirve licor a ambos y dice:

- ¿Hoy brindamos por...?

- Mmm... ¿Qué tal por el alcohol? Porque sin él no podríamos ahogar nuestras penas.

- Me encanta.

Chocan sus vasos. Beben de ellos. Y empiezan a conversar. Hablan de todo hasta la madrugada, cuando una vez más son los últimos clientes. Entonces Marco dice:

- Gracias. Has sido muy amable conmigo.

- No me agradezcas. Yo simplemente hice lo que todos deberían: darle un trato justo a alguien que ha tenido un mal día.

- Aún así te lo agradezco. Por cierto, ¿me sirves más licor, por favor?

- Creo que me alcanza para un último trago. Pero si lo quieres, necesito que hagas algo por mí.

- ¿Qué cosa?

- ¿Qué eres tú, que yo no soy?

- ¡¿Hablas en serio?! No puedo creer que continúes con esa estupidez.

- ¿Quieres el trago o no?

- Está bien, lo haré. Lo que yo soy, y lo que tú no, es... Atractivo.

- Respuesta equivocada. Pero de todos modos te doy el trago.

- Gracias por eso. Aunque debo decirte que a veces eres odioso.

- ¡Ja! Lo sé. Me tengo que ir.

- También yo, pero no he terminado mi trago. ¿Me esperas?

- No puedo, pero te lo compenso con otro mañana a la misma hora. ¿Te parece?

- Perfecto. Nos vemos.

- Hasta luego, Marco.

El Sr. Oasis se va del bar. Una vez que Marco termina su trago, toma sus cosas y sale del lugar para llegar a pie a su departamento.

Lluvia en vez de sol. Sábanas grises. Velas encendidas iluminando el altar de Luciana. Marco despierta, gritando, otra vez de ese sueño. Sigue con la misma rutina de siempre: espera al despertador, desayuna una barra de cereal, se echa en el sillón viendo al vacío y nota que sus tics regresan. Pero ahora sucede algo diferente.

- Morí por tu culpa.

Marco escucha una voz detrás de él. Se voltea. no ve a nadie.

- Morí por tu culpa.

- ¡¿Quién anda ahí?!

Los espasmos de Marco aumentan. Revisa todas las habitaciones, pero no encuentra a nadie. Aún así sigue oyendo, con miedo, la misma frase mientras se viste y se prepara para ir al trabajo.

Sale del departamento. Está a punto de llamar de nuevo a un taxi, cuando recuerda lo que pasó ayer, comienza a sentirse nervioso y cuelga la llamada. Le pide a su vecino que le preste una bicicleta.

Llega al trabajo. Se sienta en su escritorio. Al parecer Rosenberg no está. Marco empieza a trabajar.

- Morí por tu culpa.

La escucha de nuevo, varias veces durante horas. Él se pregunta por qué le pasa ésto. Entonces recuerda el juego.

Se levanta. Toma sus cosas. Se dirige a la salida, pero se encuentra con Ramírez.

- Marco, ¿puedo hablar contigo un momento?

- Doctora, lamento mucho lo que dije ayer. Pero no quiero ir a ese programa.

- De hecho, te iba a invitar un trago.

- ¿Disculpe?

- Un terapeuta no logra sus objetivos siendo insistente, sino con confianza.

Él se da cuenta de que el Sr. Oasis llegará en horas, así que tenía tiempo. Él acepta. Van al bar. Piden cervezas. Inicialmente, charlan tímidamente de cualquier tema. Sin embargo, al caer la noche había tanta confianza que hablaron de Luciana y de todos sus problemas, excepto del Sr. Oasis y su juego.

- Marco, ¿puedo ser honesta?

- Supongo.

- Necesitas ayuda. No tiene que ser mi programa. Pero...

- Ninguna terapia me puede curar.

- Lo sé.

- ¿Perdón?

- Solo tú puedes acabar con tus traumas. Mi único trabajo es ayudarte a lograrlo.

Él no puede creer esas palabras.

- Marco, me tengo que ir, pero fue un gusto hablar contigo. Espero que sigamos así.

- Yo también.

Se despiden y ella se va.

- Se equivoca.

Marco escucha una voz. Entonces ve al Sr. Oasis en la mesa de atrás. Se levanta y se sienta en la barra.

- No creo que sea simplemente decidir si estás loco o no. Pero el juego te puede sanar.

- Sobre eso, necesito que me digas la respuesta.

- No puedo.

- Te lo pido. No puedo soportar más las cosas que me hizo.

- Solo terminarán si respondes correctamente.

- Te suplico...

- ¿Quieres curarte o no?

- ¡Está bien! Yo... Creo... ¿soy solitario?

- Respuesta incorrecta.

- ¡No puede ser! ¡¿Qué hice?!

Marco toma sus cosas y sale corriendo del bar, preocupado por lo que podría pasar.

Esa noche no durmió. Suena el despertador. Mientras desayuna su barra de cereal y se viste, los tics y voces no paran. Cuando sale del departamento, nota que olvidó la bicicleta en la oficina. Debe llegar corriendo.

Entra al lobby. Ingresas al elevador. Tics y voces continúan. Baja del elevador. Se sienta en su escritorio. Intenta relajarse. Pero nota que su locura no ha empeorado desde el juego de anoche.

Entonces ve una mano putrefacta sobre su mesa. Alza la vista y se horroriza ante el cadáver viviente de Luciana, quien dice:

- Morí por tu culpa.

Marco grita y reacciona empujándola al suelo y lastimándola. Entonces se da cuenta que no era Luciana. Era Rosenberg.

Más tarde, Marco es custodiado por los guardias en una pequeña habitación. Entra Ramírez, la cual dice:

- ¡¿Te das cuenta de lo que hiciste?!

- Sí.

- Arruinaste tu vida.

- Sí.

- Probablemente te llevarán a juicio y te harán ir a terapia, si es que no te encarcelan.

- Sí.

- ¡¿Me estás escuchando?!

- ¿Te puedo pedir algo?

- ¿Qué?

- ¿Pueden tú y los guardias llevarme al bar?

- ¡¿Es una broma?! ¿Tu futuro está en riesgo y solo piensas en alcohol?

- No iré a beber. Me quedé pensando en lo que dijiste. Que solo yo puedo acabar con mis traumas... Quiero intentarlo.

Por lástima, Ramírez cede. Todos salen de la habitación y van al bar. Los guardias cubren todas las salidas. Marco entra. Por alguna razón ahí está el Sr. Oasis, sentado en una mesa, quién le dice:

- ¿Viniste a jugar?

- Vine a enfrentar todo. Porque solo yo puedo vencer a mis demonios, y estoy seguro que los venceré. Así que no, no vine a jugar... Vine a ganar.

Marco se sienta frente al Sr. Oasis, quién le pregunta:

- ¿Qué eres tú, que yo no soy?

Marco sonríe, seguro de sí mismo, y responde:

- Soy real.

El Sr. Oasis se queda un momento en silencio. Bebe de su vaso, y finalmente dice:

- Ganaste..



## TERCER LUGAR

# “El juego de Xulu”

**MARIA DEL MAR  
CARVAJAL**

Estudiante 2do año  
Kinesiología  
Facultad de Medicina

¿Qué mejor juego que la vida? Hace tiempo, si me hicieran está pregunta, sin pensarlo dos veces hubiera respondido que la vida es el mejor juego que hay. Al fin al cabo nacemos con ciertas cosas que no podemos cambiar, como nuestra familia, nuestro aspecto, nuestro nivel socioeconómico, entre muchas otras cosas; pero luego empezamos a vivir, empezamos a jugar con lo que tenemos, lo que queremos y lo que haremos para conseguir lo que queremos, pero no siempre logramos conseguir lo que queremos.

Me llamo Leah, tengo 20 años y vivo en una casa bastante normal, con padres que, aunque viven peleando hasta por la cosa más insignificante, se aman bastante e intentan hacer funcionar eso que ellos llaman “familia”. Pero a mí, siendo la hija menor de 3 hijos, me gusta más llamarlo por lo que realmente es: un grupo de personas completamente diferentes que, por alguna razón que sigo sin entender, conviven todos juntos en la misma casa. Y es aquí donde decidí jugar por primera vez, o puede que no por primera vez, pero si la primera vez de forma significativa, y conseguí una mejor compañía que la que tenía con mi “familia”.

Gloria es una hermosa anciana que vive justo al frente de mi casa, debe de tener más de ochenta y cinco años, nunca me quiso decir cuántos tenía realmente, supongo que no tiene familia más que un gordo gato que se llama Señor Bigotes y nunca la veía salir de su casa, supongo que hacía prácticamente las mismas actividades todos los días, día tras día y noche tras noche.

Un día de vacaciones, mientras intentaba leer en mi cuarto, y digo “intentar” porque en el caos que es mi casa nunca hay un solo momento de paz y tranquilidad para poder leer a gusto, me di cuenta de que iban a ser unas muy largas vacaciones si lo único que hacía era estar encerrada en mi habitación con libros y música como compañía. Con eso ya podrán suponer que no tengo muchos amigos, por no decir que no tengo ni uno, así que ¿qué mejor que ir a visitar a mi vecina de toda la vida y ver si le puedo ayudar en algo? Con en esa idea en mente, me bañé, vestí y salí de mi casa para cruzar a la casa de al frente y, sin saberlo, ese sería el inicio de un juego mucho más interesante que la vida.

Gloria, con la que nunca había llegado a hablar en todos los que años que llevamos como vecinas, me

abrió la puerta y sin mucho ánimo dijo: si vienes a vender alguna cosa, no me importa, vete. No sé por qué esperaba algo diferente, pero bueno, antes de que me cerrara la puerta en la cara le dije que estaba en vacaciones y no tenía mucho que hacer, entonces si quería que le ayudara en algo o si quería algo de compañía. La verdad esperaba que una anciana no tuviera más amigos que yo y que quisiera algo de compañía; para mi suerte, o desgracia si lo pienso mejor ahora, me dejó pasar y me ofreció un té. Un adelanto de otra parte del juego, ese té tan rico que me daba no era un simple té.

Pasé yo creo que más de dos meses yendo casi que todos los días a la casa de Gloria; en nuestra primera charla descubrí que también amaba la lectura, pero como consecuencia de sus cataratas había tenido que dejar los libros de lado y hacer actividades que no supusieran tanto esfuerzo para sus ojos. Como también me gusta leer, qué mejor que matar dos pájaros de un mismo tiro, le propuse que podía venir a leerle y para mi sorpresa aceptó. El tipo de lectura que le gustaba era sobre todo de fantasía, aunque llegamos a leer uno que otro libro filosófico, con oraciones y afirmaciones tan complejas que me sentía estúpida al no entenderlas.

Los días pasaron, leímos muchos libros y tomé muchísimo té junto a ella. Vi que Gloria era una buena persona, algo misteriosa para mi gusto, pero buena, al fin y al cabo. Nunca me dijo mucho sobre ella, ni lo que hacía antes de jubilarse, ni sobre si tenía hijos o nietos, de ella solo llegué a saber más o menos cómo pensaba con respecto a los libros que leíamos (que leía yo y ella escuchaba), y que tenía un libro en específico que nunca quiso que leyéramos.

Una tarde bastante calurosa, vi en uno de sus estantes con libros uno en particular que me llamó la atención, era grande, de un color rojo vivo, y a diferencia de todos los demás, ese estaba particularmente en buen estado, como si nunca hubiera sido abierto. Le pregunté si lo podíamos leer y su reacción me sorprendió, abrió mucho los ojos, creo que hasta se puso pálida y le tomó unos buenos segundos responder, su respuesta al final fue un simple no. En esa ocasión no insistí al respecto, no después de ver su reacción, ¿qué tal que por mi culpa le diera un infarto o algo por estilo? No quería ser la causante de su muerte, pero siempre he sido muy curiosa y las ganas de saber sobre ese libro me estaban matando. El lomo no decía nada, solo tenía unos símbolos raros

que vaya a saber Dios qué significaban; un día intenté sacarlo de su lugar solo para echarle una ojeada, pero incluso con su pésima vista ella se dio cuenta y, en pocas palabras, me regañó y echó ese día de su casa.

Todo siguió normal después de eso, ella simuló al día siguiente que nada había pasado y creamos esta especie de rutina donde yo iba a su casa y leía durante una o dos horas mientras tomaba una deliciosa taza de té. La verdad me agradaba bastante el tiempo que pasaba con Gloria.

Todo iba bien, muy bien, hasta el día que las cosas dieron un giro de ciento ochenta grados, hasta que ella misma decidió jugar y abandonar esta vida aquí en la Tierra.

Ese día tenía un mal presentimiento, era uno de esos días que tienes una sensación rara en el estómago y no sabes a qué se debe, pero escogí ignorarlo y hacer lo que ya era costumbre para mí: ir a la casa de mi vecina. Al llamar a su puerta y no recibir respuesta, no le vi problema en coger la llave que ella misma me había contado que tenía escondida debajo del tapete de su puerta y abrí la puerta. Nada me hubiera preparado para la escena que vi, ella estaba sentada en la misma silla de siempre al lado de la ventana, donde solía hacerse para escuchar lo que le leía, lo diferente en esa ocasión fue que de su cabeza salía sangre, más bien había sangre por todos lados, la ventana, la pared, el techo, el piso; pero lo peor de todo es que tenía una pistola en su mano. Gloria se había suicidado.

Quedé pasmada, sin saber qué hacer, estaba congelada simplemente viéndola; cuando por fin reaccioné pensé en llamar una ambulancia o a mis padres o al que fuera, pero entonces vi la nota sobre la mesita que tenía para poner el té, una nota con mi nombre. Con las manos temblándome abrí ese pedazo de papel doblado por la mitad y lo leí, de hecho, tuve que repetir el proceso varias veces hasta poder entenderlo, hasta poder convencerme a mí misma que lo que leía no eran simples delirios de una anciana y que lo que decía bien podía cambiar toda mi vida, dependiendo claro, de la decisión que tomara, una decisión clave para el juego del que he hablado durante todo este tiempo.

La nota hablaba más que todo sobre el libro de color rojo que nunca me había dejado tocar, decía que no era un libro de ese mundo, literalmente que no era del

planeta Tierra, y que ella misma pertenecía a otro lugar, un lugar que ella llamó Xulu. Decía que el té que siempre me dio fue para prepararme, no puedo negar que lo primero que me cruzó la mente fue que me había estado drogando por más de dos meses, pero según ella esa preparación me iba a permitir entender muchas cosas, entre ellas el libro, que sin poder evitarlo volteé a verlo y donde antes había unos símbolos, ahora decía "El juego de Xulu".

Según Gloria, ya estaba cansada de este mundo y la única forma de llegar allá era creando una especie de portal en el espacio, súper sencillo según ella. Lo último que decía era que me quedara con el libro, que era un regalo por el aprecio que me tenía y que si quería yo también podía ir a Xulu, ella me estaría esperando con los brazos abiertos; lo cual me pareció irónico porque lo poco que pude conocer de ella, es que no le gustaba mucho el contacto físico. Lo único que tenía que hacer era seguir las instrucciones del libro.

Sin saber aun qué hacer y sin querer correr el riesgo, guardé el libro y la nota en mi mochila, luego marqué el número de emergencias que tenía registrado en mi celular y dijeron que una ambulancia ya estaba en camino, luego llamé a mis padres, pero los dos estaban trabajando, por lo que no pudieron hacer mucho más que decirme que esperara afuera de la casa para no estar con el cuerpo de Gloria.

Ese día fue largo, tuve que repetir varias veces lo que había pasado, decir lo poco que conocía de ella y pedir al final del día si me podía quedar con el Señor Bigotes, el gato de ella, ya que no había nadie más que pudiera hacerse cargo de él. Cuando regresé a mi propia casa, ninguno de mis hermanos se vio interesado en lo que había pasado, ni siquiera preguntaron cómo me sentía yo después de haber presenciado el suicidio de nuestra vecina; mi relación con ellos era pésima, nunca éramos capaces de hablar por más de quince minutos sin terminar discutiendo, pero igual esperaba un poco de empatía de su parte. Con mis padres pasó algo parecido, aunque preguntaron cómo estaba, no se veían realmente preocupados, podría decir que les importaba poco lo que pasara por fuera de su trabajo. Así que, sin más que hacer, me metí a mi cuarto y empecé con el libro secreto de mi vecina muerta.

Fue sorprende ver que hace apenas unas semanas los símbolos no significaban nada y ahora era como si se

tradujeran en mi cabeza y pudiera comprender todo. O bueno, no comprender, pero si ser capaz de darle un significado a cada símbolo, un paso a la vez para entender todo lo que contenía ese libro tan peculiar. Sorprendentemente, avance más rápido de lo que esperaba, teniendo en cuenta que había pasado por mucho ese día y mi plan original se basaba en leer solo un poco e ir a la cama, pero no podía parar con la lectura a esas alturas y el sueño que tenía se había ido por completo.

Ahora se me vienen a la cabeza mil palabras para describir ese libro, pero creo que ninguna de ellas le hace justicia a lo que es, de hecho, es una locura que considere como ciertas todas las cosas que salen: monstruos, mitos, leyendas, posiciones, seres extraños (claramente no humanos), lugares aún más extraños y básicamente magia. Es como si todos los cuentos de hadas, todas esas historias que nos contaban cuando éramos niños y nos íbamos a la cama, todo lo que es posible solo entre las líneas de un buen libro de fantasía, fueran normales y posibles en Xulu. Hacia el final del libro estaban las famosas instrucciones que mencionó Gloria en la nota que me dejó, eran simples, fáciles de hacer para cualquier persona, cualquier humano de la Tierra; solo tocaba sentarse en un lugar que estuviera solo, relajarse, decir unas cuantas palabras y abrir un agujero. Sí, un agujero, literal un hoyo, que, según ese libro, te llevaría a este lugar tan mágico que cualquiera moriría por conocer.

Antes mencioné que soy una persona muy curiosa, pero qué estaba dispuesta a hacer para saber si era real todo lo que salía en ese libro. Me llegaron miles de dudas, ¿por qué Gloria me lo había dejado a mí? Quizás porque no tenía a nadie más. ¿Por qué desde el día uno me había dado ese té para poder leer el libro? Tal vez pensó que yo lo iba a necesitar. ¿De verdad quería que fuera a visitar ese lugar? De pronto me había agarrado cariño en el poco tiempo que estuvimos juntas y me quería allá con ella. ¿Sería yo de verdad capaz de abrir el hoyo para viajar a Xulu? Creo que esa fue mi mayor pregunta. Todo estaba especificado en las instrucciones, pero sobre cómo abrir el agujero no había nada, era ridículo que todo fuera claro menos la parte más importante.

En algún momento de la noche me quedé dormida con el libro entre los brazos, creo que lo único que necesitaba era descansar para poder descifrar lo que

me faltaba para poder ir a ese lugar. Para este punto, cabe aclarar, ya había tomado la decisión de ir Xulu, cómo no ir cuando todo lo que contaba ese libro era maravilloso, parecía un sueño, un mundo nuevo para conocer, pero sobre todo un juego nuevo por empezar, ya que todo parecía ser posible en ese lugar, las reglas del juego cambiarían y podría decidir muchas más cosas con respecto a mi vida.

Con eso en mente, me propuse releer las instrucciones hasta que viera qué me había saltado, qué no había visto para lograr hacer el viaje.

Hace mucho tiempo no me sentía tan emocionada por algo, irónicamente, tan llena de vida, y es que cómo no estarlo, mis días eran exactamente iguales, despertar, comer, estudiar, comer, dormir y volver a empezar al día siguiente, además de contar con cero amigos y con una familia caótica; aburrimiento era lo que sentía día tras día y noche tras noche, lo único emocionante en mi existencia era lo que podía leer en mis adorados libros. En ellos todo es posible, las letras no tienen límites y mucho menos las palabras, que ni siquiera tienen un número exacto de significados, solo son símbolos que pueden ser interpretados de mil maneras diferentes; y fue justamente ese último pensamiento lo que me hizo caer en cuenta de algo muy importante que había obviado, pero que sería la clave para abrir el agujero a Xulu.

Tanto el libro como la nota se referían a lo mismo para viajar a ese lugar, pero dicho de distintas maneras, el libro decía que era un agujero y la nota de mi vecina que era un portal, además de que yo también le había puesto una palabra diferente: hoyo. Todos tenían el mismo fin y la respuesta estaba en Gloria, que con una pistola se había perforado el cráneo y al hacerlo había creado un hoyo en su cabeza.

La palabra pistola representa muchas cosas: peligro, protección, poder, guerra, fin; pero para mí, justo en ese momento, significaba la entrada a un nuevo mundo, un sitio sin límites para poder hacer lo que se me antojara y no depender de las cosas con las que había nacido, cosas de las que por más que me esforzara en cambiar, no siempre era fácil o posible de hacer. Xulu empezó a tomar miles de significados, cada uno mejor que el anterior, cada uno completamente al alcance de mi mano, lo único que necesitaba era una pistola, pistola que fácilmente podía encontrar en el cuarto de mis padres, ya que mi papá había

convencido a mamá de comprar una en caso de tener alguna emergencia.

Y aquí viene la decisión final del juego, o mejor dicho, el inicio de un nuevo juego.

No tuve que pensarlo tanto, como dije, soy muy curiosa y como algunas personas dicen: la curiosidad mató al gato. Mis opciones eran quedarme en mi vida aburrida, imaginar todo lo podría haber hecho en Xulu y seguir adelante, o decir las palabras del libro, coger la pistola para abrir un hoyo en mi cabeza y así empezar un nuevo juego sin límite alguno. Como dije, tomé la segunda opción y me arriesgué.

No sé si Xulu sea la muerte o sea de verdad un mundo mágico. No sé nada.

Incluso podría decir que es una locura considerar hacer esto sin tener pruebas, o una mejor prueba que un simple libro que solo puedo leer yo gracias a un té de quien sabe qué. Pero al final mi decisión no cambió y eso me llevó a escribir esto para el que sea que lo encuentre.

Justo ahora estoy mirando, con una sonrisa en mi rostro, mi propio cuerpo inerte sentado en la silla de mi cuarto, una bala perforó mi cabeza y no es una imagen exactamente linda para describir, pero no podría estar más feliz verme ahí y de la decisión que tomé. Creo que al final enloquecí, pero el hecho de que me este mirando a mi misma en este preciso momento confirma que Xulu es real, y que puede que Xulu sea solo otra palabra para la palabra muerte, para ese juego sin límites, donde la magia es posible y donde soy libre. Así que, si ahora me preguntan ¿qué mejor juego que la vida? Respondería que la muerte. Como alguna vez Pablo Neruda dijo: hay un cierto placer por la locura, que solo el loco conoce. Esa misma locura me llevó a empezar este nuevo juego en Xulu.

Fin

# Cómic

.....

PRIMER LUGAR

*“Me falta un  
tornillo”*

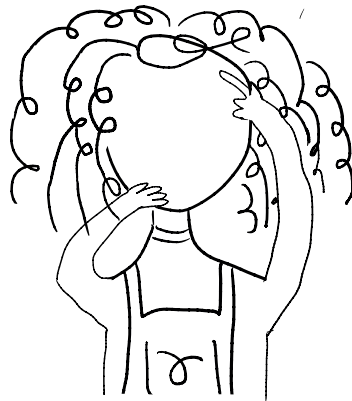
**CAMILA NIEDMANN**

Estudiante 1er año

Medicina

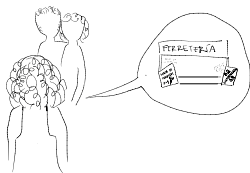
Facultad de Medicina

# Me falta un tornillo



Por: Camila Niedmann waissbluth

Les pedí a mis papás  
ir a una ferretería



A ver si se ocupaban  
de mi tornillo y me  
quitaban la culpa

mis papás me  
sonrieron



y me dieron un  
abrazo

me llevaron donde  
una señora



no  
parecía una  
ferretería

Pero ella tenía la  
cura para



mi tornillo

.....

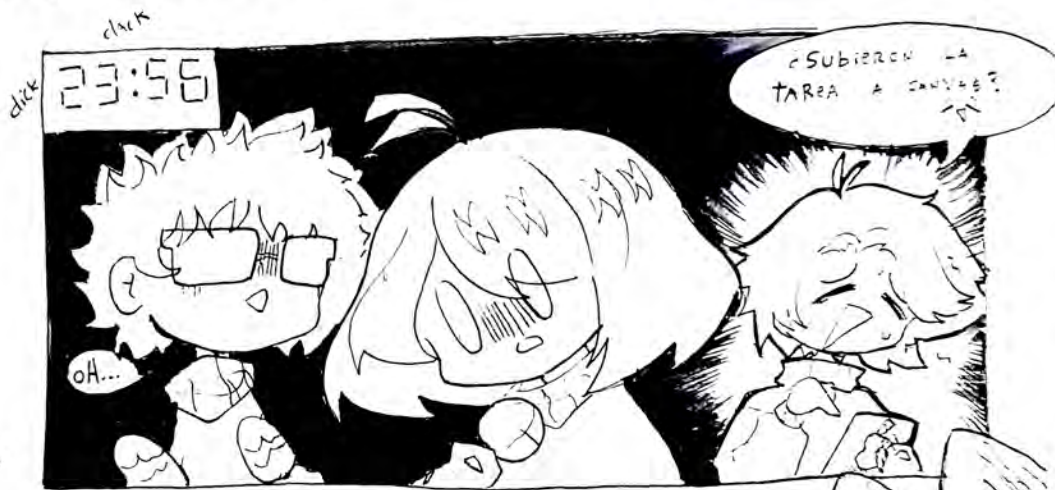
## SEGUNDO LUGAR

*“Canvas”*

**HELLEN QUIÑONES**

Estudiante 2do año  
Ingeniería Civil Industrial  
Facultad de Ingeniería





¡SUBIDO!

.....

## TERCER LUGAR



*“10.000 + hrs”*

**JUAN PABLO CORTÉS**

Estudiante 2do año

Medicina

Facultad de Medicina



# Poesía

.....

## PRIMER LUGAR

### *“Locas añoranzas de la isla”*

**ASTRID VALENZUELA**

Docente  
Medicina  
Facultad de Medicina

Voy a agitar el calendario  
y aterrizar mil veces en la isla.  
Pero  
en silencio.  
Hay que cuidar a las bandurrias.

Mañana seré un huairavo,  
garza bruja,  
volando por la noche  
y apurando a la lluvia con mis gritos.  
Mi penacho  
enredado entre los líquenes,  
como cofia de abuelita.  
Cuando acabe la noche,  
cuando el mar no sea negro,  
me posaré a dormir  
en la playa,  
sobre un tronco.  
Y, aunque a nadie le importe,  
caminaré a mi casa descalza,  
con frío,  
a recordar ese viaje,  
ardiendo con la leña.

En los días de otoño,  
furtiva entre las algas,  
espiaré a los zarapitos.  
Picoteando la arena,  
muy gordos,  
muy brillantes;  
algunos taciturnos, previendo la nostalgia;  
el verde que naufraga en los cristales de Alaska.

En enero  
saldré a buscar la travesía,  
viento rudo  
que tuerce el cuello de los gansos.  
Meteré lo que pueda en un frasco  
bien cerrado.  
Y esperará dormido, por ahí,  
en la reja de mi patio .  
Y cuando vuelvas  
por la tarde,

lo abriré de a poquito  
para hacer sonar muy fuerte una campana  
y que todos escuchen  
que has llegado nuevamente,  
que estoy contenta de abrazarte.

Enseguida compraré un pedacito de nube,  
una de esas  
que cubren el estero:  
blancas y delicadas,  
como bufanda de seda.  
Enrollada en un cofre  
con olor a ciruelillo,  
irá siempre conmigo.  
Así tendré lágrimas  
seguras  
para los inesperados días de tristeza.

Voy a dar vuelta el reloj  
hasta caer en un día de diluvio.  
Viento y lluvia;  
lluvia y frío.  
Quiero ser generosa,  
más bien, equitativa:  
un vendaval para el norte desaguando  
en el desierto.  
Despertarán los sapos,  
tristes cantores del malogrado Rungue.  
Quizás traiga un chucao  
para hacer el contrapunto.

Cuando caiga en el verano,  
voy a montar una oruga.  
Sus pequeños zapatos  
me elevarán por las hojas;  
yo, con piernas y brazos descubiertos,  
sentiré la dureza de la planta.  
Y esa noche,  
sólo ésa,  
disfrutaré del sensual terciopelo de mi cama.

Tiempo ha, le robé al notro,  
sin que supiera,  
sus rojos.  
Quería ser colorina.  
Fue en noviembre, no lo olvido:  
había un viento espumoso.  
Hoy acecho a los lirios y también los espinillos.  
Quiero tejer una manta abigarrada y mimosa.  
Ojalá se mantenga  
encendida por la noche.

Y así pasará mis días,  
oculta en las alas de un choroy,  
colgando de una chilca,  
escalando el arco iris.  
Y el silencio,  
el silencio de esas tardes,  
el viento sibilante,  
la noche de enormes ojos,  
seguirán girando en mi cabeza.  
Caminaré por la calle vestida de flamenco,  
el alma vuelta hacia el sur.  
Desdeñando las luces,  
desoyendo las voces del concreto  
ignorando que viene el Transantiago.

.....

## SEGUNDO LUGAR

### *“El juego”*

#### **AMALIA COPA**

Estudiante 1er año

Publicidad

Facultad de Comunicaciones

Siento que todo es igual,  
el tiempo, las etapas, las relaciones,  
a veces detengo todo y me pongo a mirar,  
siempre en un periodo  
con inicio, desarrollo y final  
pero un final que solo abre la puerta  
para el próximo ciclo lunar.

A veces varía en los días  
pero siempre termina igual.  
Estudio, como, duermo, despierto,  
uno que otro pasatiempo  
para hacer más llevadero el tiempo.

Todos los políticos son iguales,  
odio mi cuerpo,  
¿Cuánto duraré con mi pareja?  
Trabajos, intentar tener buenos amigos,  
intentar que la familia se lleve bien,  
un amor que nadie entiende  
pero es obligación tener.

En cualquier fase de la vida  
esta estructura permanece,  
la mini diferencia es el enfoque,  
las metas,  
poder, dinero, estatus, fama, felicidad,

y al final nada importa  
todos moriremos y nada  
habrá tenido relevancia,  
todos lo sabemos y a nadie  
parece importarle,  
nadie parece verlo  
porque nadie quiere perder.

La vida se trata de un constante juego  
donde ningún personaje  
se da cuenta que juega  
excepto los pocos que se dan cuenta,  
locos,  
ellos ganan el juego.

Van Gogh no era un científico  
ni un inventor, ni artista,  
era un loco que sabía cómo vivir la vida.

En su época nunca lo consideraron un genio,  
 era un alma de niño que jugando,  
 lo que soñaba lo hacía.  
 Pero ahora lo llaman cuerdo  
 e incluso un genio.  
 ¿Entonces los más locos son los verdaderos  
 genios?  
 Y los cuerdos que lo llamaron loco,  
 ¿son los verdaderos locos?

¿Pero quién dictamina esto?  
 ¿Cuerdos o locos?  
 ¿Quién es quién?  
 ¿No seremos todos simples jugadores en  
 formatos distintos,  
 pero iguales en la esencia?  
 Todos estamos en guerra fría.  
 La razón de las disputas puede ser  
 que nos preocupamos en enfrentarnos unos  
 con otros  
 creyendo que así subiremos de nivel.

Tal vez los locos genios ganan  
 porque jugando sienten la libertad,  
 liberados de intentar ganar algo  
 debido a que saben que al final no ganan nada.

Tik tak, tik tak...

Tal vez los cuerdos locos se quedan  
 en el bucle de la mundana vida  
 por dedicarse a algo que no sirva,  
 se esfuerzan en ganar  
 en vez de disfrutar el juego.  
 Tal vez esa es la clave.

Necesitamos ver con un filtro amarillo.

O tal vez solo esté loca,  
 yo y mis pensamientos,  
 ...¿lo que me convierte en un genio?

No me siento como uno.

A veces odio todo y creo que nada tiene  
 sentido,

o que el sentido es que todo está en contra de mi,  
 me siento encerrada junto con jugadores  
 que no saben que pierden su tiempo.

¿Es más difícil jugar  
 lo que todos juegan  
 o jugar el verdadero juego?

Estoy loca.

.....

## TERCER LUGAR

*“Planta alta”*

**MARCELA LORCA**

Docente

Periodismo

Facultad de Comunicación



La loca de la azotea está ahí desde que recuerdo.  
Su zumbido perturbador no para nunca.  
Se sabe toda la historia familiar, no perdona  
ni olvida ninguno de los agravios ni rencores.  
La loca de la azotea no tiene respiro.  
Trasmite día y noche: a veces con voz clara,  
otras con sonidos ininteligibles.  
Rezongos, sollozos, gritos,  
también risas y carcajadas estrepitosas  
que asustan, perturban y a veces divierten.  
Hay días en que parece dormida.  
No se escuchan sus voces múltiples  
ni las ráfagas de frases circulares  
que impiden el olvido y el perdón.  
Pero es que solo está distraída,  
elaborando nuevas quejas y cuitas.  
Luego retoma su susurro eterno  
de voces lejanas y cercanas que no dan tregua  
paralizando, distrayendo, agotando.  
Con facilidad convierte las certezas en dudas  
y lo seguro en incierto.  
Nadie ni nada la detiene,  
es maestra del equívoco.  
Sin Dios ni ley  
la loca de la azotea parece no tener remedio.  
Es un problema histórico  
que nadie ha podido resolver jamás.

# MENCIÓN HONROSA

.....

## POESÍA

### *“El circo de los odiados”*

**PAUL BÜCHER**

Estudiante 4to año  
Periodismo  
Facultad de Comunicaciones  
Concepción

Me anunciaron hoy día que fui aceptado en el circo de los odiados  
Lágrimas de oro comenzaron a brotar desde mis desorientados monóculos  
Por fin podría sacar la carrera de ingeniero en malabares  
Y alejarme de aquellos que penan por las calles

Comencé a empacar, llenando mi mochila de distintos tipos de clavos  
Algunas eran blancas, otras negras, rojas y amarillas  
Envolví en un paño de seda de cobre aquellas que fueron regaladas por mi amante  
Para que no se mezclaran con las cotidianas y errantes

Me entregaron mi horario, tenía a las diez de la mañana introducción a los malabares, después física circense y en la tarde risas y payasadas. Pese a que siempre fui bueno para hacer reír a la gente, no son de mi agrado los comediantes y los bufones.

La ansiedad tiritaba por los canales de los músculos de mi cuerpo  
Por lo que salí con un par de amigos a pernoctar por las calles del pueblo  
Fuimos al rincón del suertudo, donde la fiesta nunca duerme y los juegos nunca terminan  
Entre tragamonedas, ruletas, póker y Black Jack, nosotros nos apoderamos del lugar

Tomamos licor de estrella, calificado por el dueño del bar como un elixir  
Festejamos en todas las esquinas, largando risotadas a la noche estrellada  
Ganamos cien pesos en la ruleta y los perdimos durante el póker  
Jugamos y lloramos, nuestra idea de noche era olvidarnos de existir

A la mañana siguiente, mientras el hacha se  
dejaba caer sobre nuestras cabezas  
Recordé que tenía que ir a la clase de  
introducción a los malabares  
Ordene mis ropas y despegue rumbo a mi  
residencia  
Por un momento sentí que alguien me pisaba  
los talones

Un intenso pitido comenzó a resonar por las  
cavidades de mi cabeza  
De pronto, como si un globo se reventará,  
desperté en una habitación blanca  
Con el sonido del segundero, la cordura  
regresó a mi cerebro  
A través de las paredes acolchadas pude  
escuchar a las enfermeras gritar: ¡doctor, el  
paciente ha vuelto a la normalidad!

# Elogio a la locura

\*Exposición presentada en el  
lanzamiento del XIII Concurso Artístico  
y Literario UDD, 30 de marzo 2023,  
terrace de Faro UDD

La creatividad, si bien no es una cualidad exclusiva del ser humano, claramente contribuye a definirlo como tal. El impulso creador que le llevó a adaptarse a su medio a través, por ejemplo, de la confección de herramientas, también se volcó desde temprano a lo que solemos definir como “arte”. Podría decirse que esas primeras expresiones artísticas tuvieron alguna función ritual o mágica, pero que con el paso del tiempo fueron adquiriendo también funciones expresivas, estéticas, ornamentales, simbólicas, conmemorativas, educativas u otras. En la medida en que muchas de tales creaciones adquieren significados simbólicos, junto a la creación de esas obras surgen también impulsos destructivos.

De hecho, la destrucción de imágenes u objetos artísticos tiene una larga historia y los ejemplos son múltiples. Pero vale la pena recordar algunos de ellos, como la quema de figuras religiosas durante la reforma protestante en la Europa del siglo XVI o, al comenzar este siglo, la destrucción de figuras decretada por los talibanes en el año 2001 en Afganistán, por considerar que no representaban al Islam, y que acabó con un patrimonio que había sobrevivido quince siglos.

Revueltas sociales más recientes, derribaron varios monumentos conmemorativos en distintos rincones del mundo, despertando aplausos por un lado e indignación por otro. Es el caso del derrumbe de la enorme figura de Sadam Husein en el 2003, o la destrucción de las de Cristóbal Colón en los años de la pandemia en España y en varias ciudades latinoamericanas. El fenómeno dista de ser simple, todo lo contrario, resulta incómodo, da para pensar y despierta posturas opuestas.

Por una parte, actos como estos son tildados como simple vandalismo, como un atentado contra la historia y contra el patrimonio. En otras palabras, son actos reprochables generados

por la ignorancia, y que mediante la violencia pretenden acabar con la memoria común. Desde la vereda opuesta, la destrucción o la intervención de determinados monumentos aspira a llamar la atención sobre algunas ideas empleando aquellos símbolos supuestamente representativos de fenómenos o valores que debieran superarse, tales como la explotación, la marginalidad, la desigualdad. Desde esta perspectiva, han surgido no pocas voces celebrando, desde el mundo académico, lo que se considera una “resignificación” de la obra. Es decir, se ha argumentado que ciertos actos iconoclastas y la alteración de algunas obras le otorgan un nuevo sentido, que puede ser tanto a más válido que el sentido original. Además, tras actos de destrucción o alteración de obras artísticas en ocasiones se apela a una mal entendida “libertad de expresión”.

Por supuesto que podría discutirse el valor artístico de muchas de esas obras destruidas, alteradas o “resignificadas”, cuestión compleja porque obliga a definir lo que es o no “arte”. También podría discutirse acerca de la conveniencia ética, estética y política de exhibir tal o cual obra en el espacio público. Para unos se trata de elementos que apelan a la tolerancia propia de una democracia sana, para otros a la provocación en una democracia herida. Pero lo que no puede ponerse en discusión, es el valor patrimonial de la obra, entendiendo obra en el amplio sentido de la palabra. ¿Significa entonces que, en virtud del valor patrimonial, nada pueda ser alterado en las ciudades contemporáneas? Sabemos que esto no es posible ni deseable, porque el cambio es inherente al ser humano y, por lo tanto, propio de cualquier sociedad y de cualquier ciudad.

Se estarán preguntando, ¿Y esto qué tiene que ver esto con el concurso Artístico y Literario que nos reúne hoy?

Tiene mucha relación porque a lo largo de la historia, el Arte, en sus distintos soportes y formas expresivas, ha otorgado tanto deleite como desagrado a los sentidos y a la razón; ha sido muchas veces incomprendido y valorado tardíamente, cuando tras la muerte del artista la sociedad advierte que se trataba de un pionero, un adelantado, un iluminado.

Finalmente, muchas veces el arte nos obliga a pensar, a cuestionarnos y nos abre los ojos ante lo que no vemos o no queremos ver. Y esa es parte de la invitación de este concurso, dedicado al Juego y la Locura. El bufón era ese personaje que pululó en muchas cortes europeas divirtiendo al rey con sus juegos y bromas, pero que decía al monarca absoluto cosas que nadie más se habría atrevido a decirle. Pero no importaba, era el “loco del palacio”. Sin embargo, como nos enseñó Erasmo de Rotterdam en su libro “El Elogio de la Locura”, hay veces en las que tras el “loco”, tras “el necio”, se esconde la cordura. De modo similar, en muchas ocasiones el artista aparece como una suerte de “Pepe Grillo” a veces empático, a veces fastidioso, pero casi siempre sabio. En FARO UDD creemos firmemente en la libertad, el respeto y la tolerancia, también en la capacidad creativa del ser humano, y por eso felicitamos a esos “locos cuerdos” que hay entre ustedes (poetas, escritores, pintores, fotógrafos, escultores, músicos, dibujantes) por participar y disfrutar de esta iniciativa.

*Jacqueline Dussailant*

Doctora en Historia  
Colaboradora de Faro UDD

.....

## POESÍA

# *“El azul de mi identidad”*

### **BENJAMIN ORMAZÁBAL**

Estudiante 1er año  
Derecho  
Facultad de Derecho

El reflejo de mis lágrimas,  
al comprenderme singular,  
despliegan al color autista con fuerza y  
claridad,  
como un lienzo de sentimientos sin parar.  
En cada caída, como una melodía en armonía,  
un mar de sensaciones se desata con energía,  
y el azul abraza cada emoción con pasión y  
valentía.  
Así, en la oscuridad más profunda,  
la locura se hace presente y resplandece,  
recordándome que, en mis sombras,  
mi verdadera esencia florece.  
Porque en el lienzo de mi ser, un juego sin  
cesar,  
se pinta una historia de singularidad con gran  
pesar.  
En cada momento y en cada día,  
descubro la alegría, de abrazar el juego y la  
locura con valentía.  
En el lienzo de mi esencia,  
se encuentra mi auténtica belleza,  
y en el azul,  
es donde encuentro mi compañía verdadera.  
En esa identidad tan brillante,  
se plasman mis colores más radiantes,  
cada pincelada, cada trazo,  
revela el ser que en mí es abrazo constante.



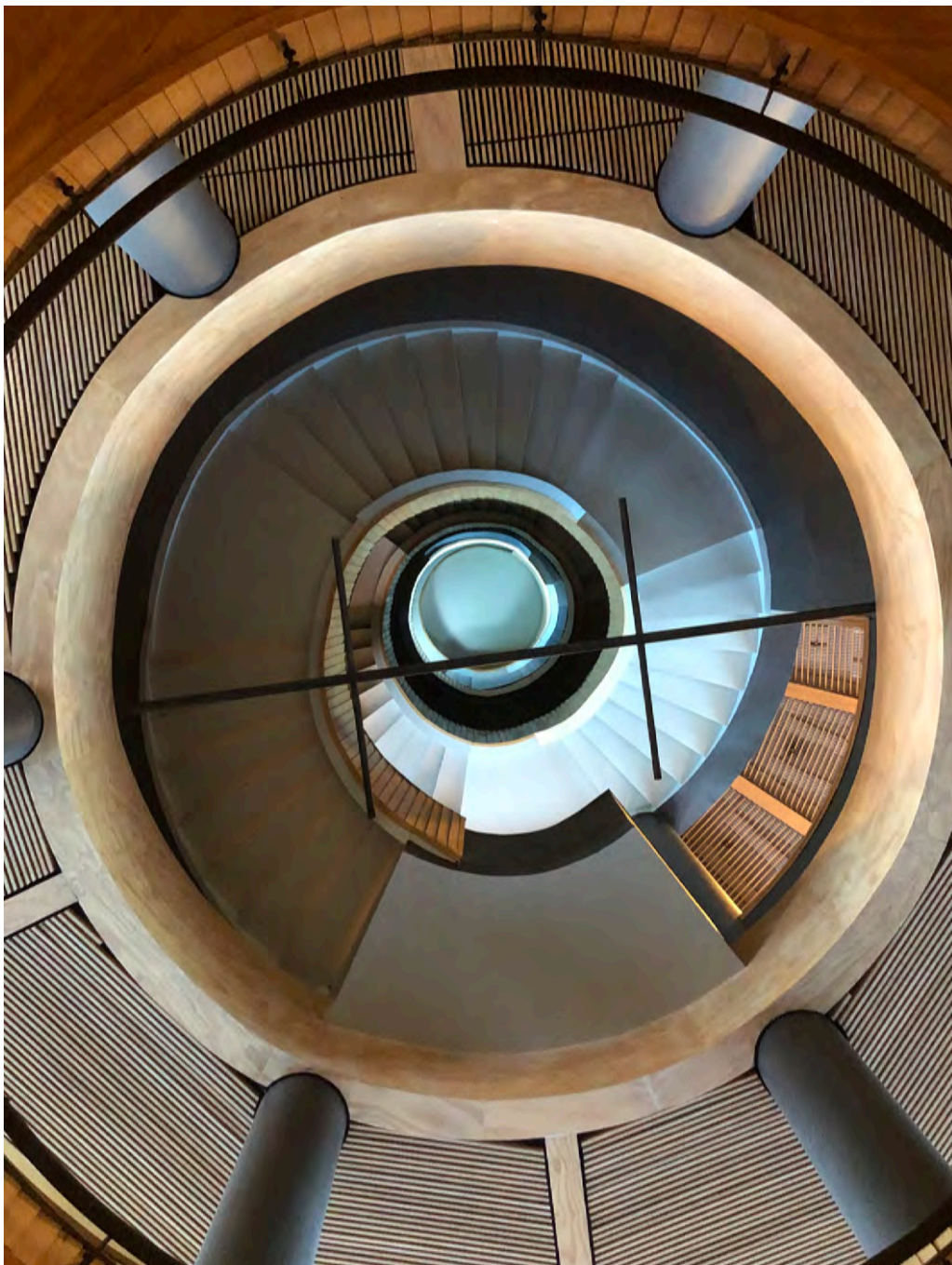
.....

# FOTOGRAFÍA

## *“Energía”*

**BENJAMÍN VILLELA**  
Egresado y ayudante  
Derecho  
Facultad de Derecho





.....

FOTOGRAFÍA

*“Espiral Infinito”*

**ISIDORA BARAHONA**

Estudiante 5to año  
Odontología  
Facultad de Medicina





.....

DIBUJO

*“Mente que  
juega”*

**CLAUDIA SEPÚLVEDA**

Colaborador

Periodismo

Facultad de Comunicaciones

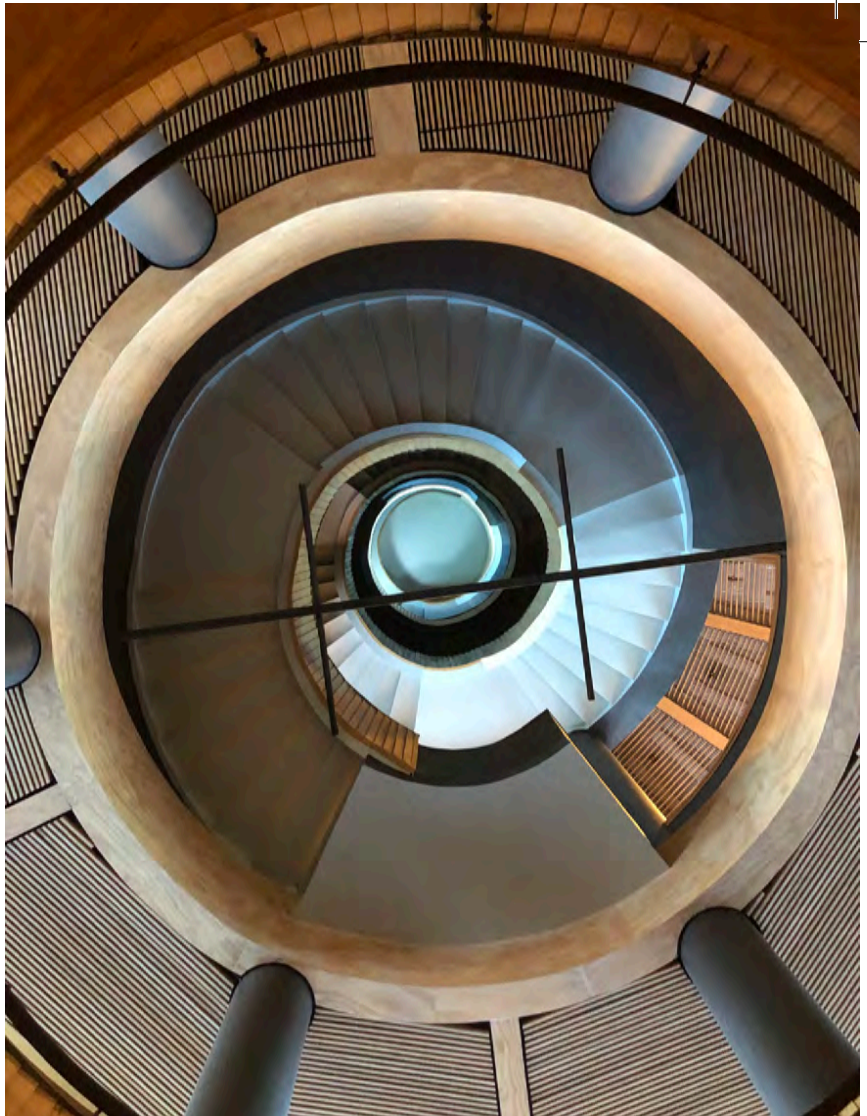


.....  
INSTALACIÓN  
*“Art-Hopedics”*

**ANDREAS KULLAK**  
Docente  
Medicina  
Facultad de Medicina







**Facultad de Medicina**  
Clínica Alemana - Universidad del Desarrollo  
Centro de Humanidades Médicas