

lento

una revista de **la diaria**

MVD • URUGUAY || SETIEMBRE 2013 || \$ 180 || \$ 120 para suscriptores de **la diaria**

06

CONSUMO SEMILEGAL
LOCOS POR LA CAÑA BRASILEIRA

HISTORIA
SENDIC Y EL LENGUAJE SAGRADO DE LA POLÍTICA

EXPOSICIÓN REVELADORA
SEXUALIDAD Y PUEBLOS ORIGINARIOS

HUMOR
¡EL ATAQUE DE LOS NIÑOS ALFA!



9 772301 058004

DIRECTOR Y REDACTOR RESPONSABLE

José Gabriel Lagos (Soriano 774)

DIRECTORA DE ARTE Lucía Stagnaro

EDITOR DE FOTOGRAFÍA Javier Calvelo

EDITOR DE TORTUGA Marcos Morón

EDITORIA DE PAMENTO Macarena Langleib

EDICIÓN GENERAL Federico de los Santos, JG Lagos

CONSEJO DE REDACCIÓN

Ana Fornaro, Federico Gyurkovits, Aldo Marchesi, Fernando Morán, Ignacio Pardo, Marcelo Pereira, Cecilia Pérez Otero, Andrés Prieto, Lucas Silva

ESCRIBEN, FOTOGRAFÍAN E ILUSTRAN EN ESTE NÚMERO

Andrés Alberto, Ignacio Alcuri, Ramiro Alonso, Ricardo Antúnez, Nelson Barceló, Martín Bentancor, Luis Bellagamba, Roberto Bermúdez Mastrangelo, Juan Burgos, Leandro Bustamante, Pincho Casanova, Luciana Demaría, Germán Deniz, Gonzalo Eyherabide, Juan Farías, Pedro Fernández Morales, Ana Fornaro, Ignacio Iturrioz, Leo Lagos, Tito Lagos, Sergio Langer, Natalia Mardero, Leo Mastíah, Federico Medina, Silvina Merenson, Ernesto Muniz, Federico Murro, Lucía Naser, Martín Otheguy, Ignacio Pardo, Paranoid, Daniela Pauletti, Juli Pérez, Gonzalo Pollo, Eduardo Roldán, Gustavo Sala, Magdalena Sayagués, Silvia Soler, Zelmar Tissot, Dani Umpi, Yudi Yudoyoko

CORRECCIÓN Magdalena Sagarra

ARCHIVO Pierina Plada
archivo@lento.uy

DISEÑO Ramiro Alonso, Florencia Lista, Lucía Stagnaro

ASISTENCIA EN DISEÑO Diego García Pedrouzo, Soledad García

GERENCIA Lucía Pardo
lpardo@lento.uy

PUBLICIDAD
Pablo Tate (jefe), Martina Capó
ptate@lento.uy | mcapo@lento.uy

DISTRIBUCIÓN Martín Álvarez (jefe)

SUSCRIPCIONES Roberto Ibarra (jefe)

ATENCIÓN AL CLIENTE De lunes a viernes de 9.00 a 17.00
suscriptores@lento.uy

EDICIÓN E IMPRESIÓN Pressur Corporation S.A.
Depósito Legal: 15578

Registro de publicaciones en el Ministerio de Educación
y Cultura - Tomo: XVI Fojas: 99
ISSN: 2301-0584

Edición de 7.000 ejemplares
(5.659 para suscriptores, 500 para medios y anunciantes y 841
para comercializar en puntos de venta)
Impresión certificada por el Instituto Verificador
de Circulaciones www.ivc.org/uruguay.html

CORREO DE LECTORES PARA SUSCRIBIRSE
General: revista@lento.uy Mail: suscriptores@lento.uy
Agenda: momento@lento.uy Tel: 2900 0808
Quejas: lamento@lento.uy
Twitter: @RevistaLento
Facebook: /lento.uy

]portada[



Fotografía de **IGNACIO ITURRIOZ**

"Pez.

Lo vi en Cabo Polonio.

El sol se estaba por ocultar en la Playa
de la Calavera y me encontré con él.
La luz era especial.

No sé cómo fue que llegó hasta ahí,
pero sin duda nunca fue pescado".

]6[

FUTUROLOGÍA Mundial subterráneo

ROBERTO BERMÚDEZ MASTRANGELO

Año 2029. A casi 100 años del primer mundial, algunos
problemas impiden que la copa vuelva a realizarse
en Montevideo. Uno de los culpables se desahoga
en esta columna que se cruza con otras visiones del
futuro publicadas dentro y fuera de *Lento*.

]8[

FICCIÓN Historia sin retorno Nº 2

PARANOID][JULI PÉREZ

Dos veinteañeros argentinos (el periodista Guillermo
Cimadevilla y la animadora Juli Pérez) adaptan
"Historia sin retorno Nº 2", que Mario Levrero publicó
en 1970 en *La máquina de pensar en Gladys*.

]10[

CONSUMO Locos por la caña
LUIS RÓMBOLI][FEDERICO MURRO

Aunque en Brasil se promueven las variedades premium de cachaza, aquí suelen llegar algunos destilados de dudosa calidad. Tanto, que la caña brasilera fue prohibida en la 6ª Sección Judicial de Salto. Sin embargo, en el resto del país es bien fácil conseguirla.

]18[

REPORTAJE Raso
RICARDO ANTÚNEZ

En Montevideo cientos de personas pernoctan en la vía pública en Montevideo. Aquí, un registro lateral de esas vidas al margen.

]28[

FICCIÓN El chalecito
NATALIA MARDERO][MAGDALENA SAYAGUÉS

Se repite que los locos, los borrachos y los niños siempre dicen la verdad; este relato confirma sólo la última parte de esa creencia.

]32[

INVESTIGACIÓN Casi eterno como el tiempo
FEDERICO MEDINA][LUIS BELLAGAMBA

Imposible negar la atracción de las historias de ascenso y fracaso. Esta vez, la del equipo de básquetbol del Club Atlético Peñarol, que en poco más de una década pasó de la gloria total a la nada más extrema (literalmente).

]39[

**TORTUGA**

-]39[**INFORME ESPECIAL** Kids
-]47[**ARGENTINO** LADRÓN
-]48[**CONSULTORIO DEPORTIVO**
-]49[**LANGER**
-]50[**LENTO PERO SEGURO**
-]51[**ANDRÉS ALBERTO**
-]52[**CURIOSIDADES DEL ESPECTÁCULO**
-]53[**MI VIDA POR 1.000 PESOS**
-]54[**RADIOGRAFÍAS EN LA NOCHE**
-]56[**LAS PERSONAS ESTÁN LOCAS**

]57[

CRÓNICA El doctor llegó al amanecer
MARTÍN BENTANCOR][SERGIO LANGER

Entre la caída del Tercer Reich en 1945 y su muerte en 1979, Josef Mengele vivió en América del Sur. Con bastante trabajo de campo y mucho de ficción, Martín Bentancor reconstruye su visita a Colonia, incluyendo su estadía en el Hotel del Prado y su matrimonio en Nueva Helvecia.

]64[

ADELANTO El vestidito transparente
DANI UMPI

Planes ambiciosos y pruebas al aguante del cuerpo en este cuento que retrata cierto ambiente fiestero y sórdido del último cambio de siglo.

]68[

ENSAYO Raúl Sendic y el lenguaje sagrado de la política
SILVINA MERENSON][LEANDRO BUSTAMANTE

Aparece el héroe que vence al peligro y sigue ayudando a su comunidad desde la muerte. El esquema, que se ajusta a la historia de Jesús y a la de centenas de personajes míticos, es también una forma de entender la trayectoria de Raúl Sendic (padre) para militantes sindicales y políticos de procedencias disímiles.

]76[

**PAMENTO**

-]78[**ARTE** Exposición sobre sexualidad indígena en el MAPI: El adn del goce / Larroca en el MNAV
-]81[**DISEÑO** Entretejidos
-]82[**ESCENA** Maestras de la danza: La barra elástica / Visita de la Comédie Française
-]85[**LETRAS** Cuentos de Junot Díaz: El amigo dominicano / Feria del libro
-]86[**PANTALLA** *Searching for Sugar Man*: Un tal Rodríguez / *Todavía el amor*, documental: Confesiones de milonga
-]88[**MENÚ** Té, chocolate y café / Placeres prohibidos: Posología y precauciones
-]91[**RUIDO** Podcasts uruguayos: Fuera del dial
-]92[**TECNO** Impresiones 3D: Triple faz
-]94[**CIUDAD** La doble vida de los caballos
-]96[**RUTAS** Javier Daulte

TRIPLE FAZ

Puede decirse que las impresoras 3D son máquinas que hacen objetos, aunque simples y con bastante esfuerzo, todavía a decenas de miles de dólares y de exploración del mito de Frankenstein.

Las primeras impresoras 3D fueron creadas mediados de los 80 por Chuck Hull, patentador de la técnica de la estereolitografía y luego fundador de 3DSystems, una de las empresas líderes en tecnología de impresión 3D en la actualidad. Esta invención fue principalmente impulsada por la industria de bienes de consumo, en un momento en el que se empezó a requerir más sofisticación en el diseño del producto y más rapidez en el proceso repetitivo de diseñar, probar y rediseñar. Hasta el momento en que aparecieron las impresoras 3D (y para el que podía pagarlas, claro) sólo había una alternativa para el prototipado: personas con mucha habilidad en el tallado de madera o modelado en arcilla. Incluyendo sus egos, tendencias y habilidades, estos individuos no resultaban rápidos ni precisos para una industria que incorporaba cada vez más el diseño asistido por computadora (Computer Assisted Design o sencillamente CAD). Estos sistemas podían generar modelos matemáticamente exactos que luego pasaban por el tratamiento orgánico del artista. Estaba claro cuál era el punto más débil en el desarrollo de un producto; había que sustituir a las personas por máquinas.

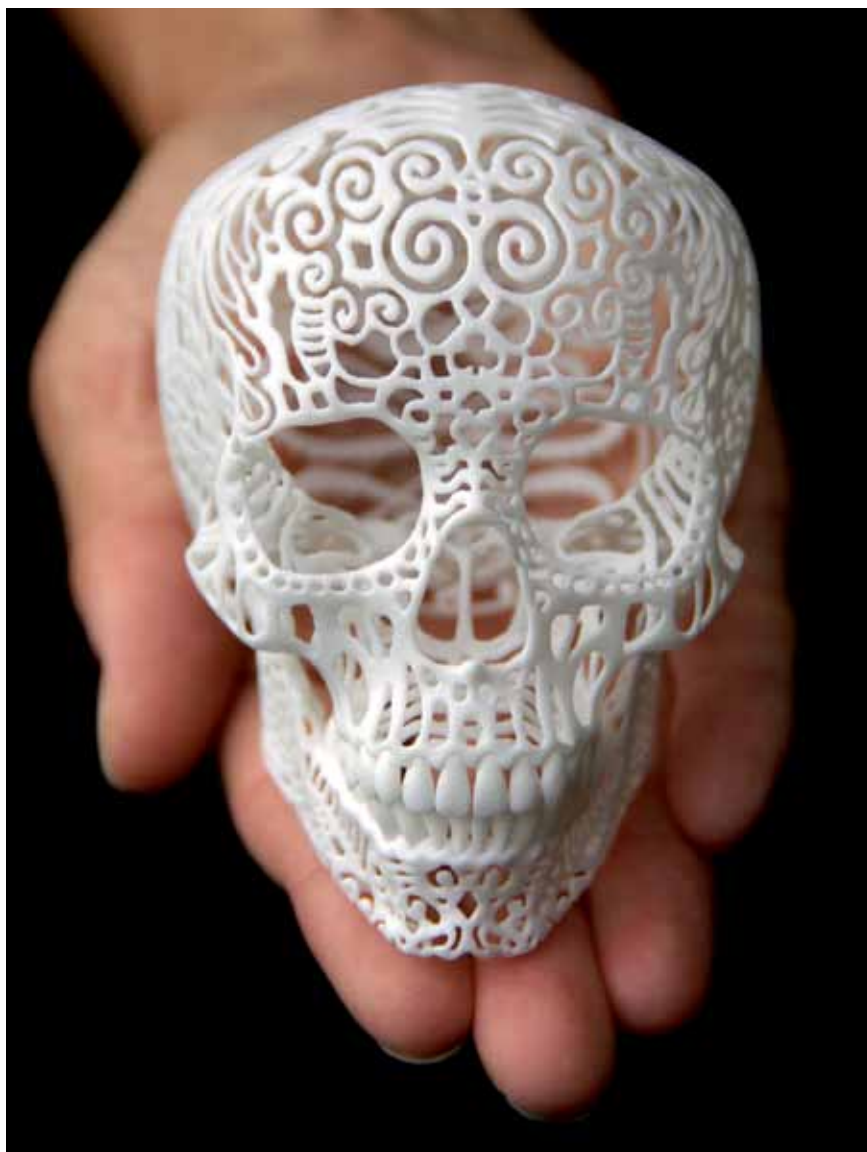
En un principio sólo existían impresoras 3D extremadamente costosas, por lo cual la cantidad de tiempo que se podía acceder a una era preciado. La demanda impulsó nuevas empresas que compitieron por un lugar en el adinerado mercado de los productores de alta tecnología. Esta competencia también trajo aparejada la formulación de nuevas técnicas de menor coste, lo que impulsó aún más su adopción (si el lector está pensando en la similitud con la historia de las computadoras personales, va bien).

La semilla de la impresión 3D fue enterrada en la industria de punta y ésta ya no puede concebirse sin ella, al igual que no se puede concebir la producción de una publicación editorial sin edición de texto y maquetado computarizado. La siguiente expansión lógica de la tecnología de impresión 3D fue hacia el "prosumidor" (mezcla de productor y consumidor) y los "techies" (gente que sigue la tecnología por sí misma). Este público que se declaró casi un movimiento a partir del 2000, denominado *geek*, ya existía a finales de los 80 de manera subyacente. Fue el mismo que en aquel momento quería una

computadora, aunque no se sabía bien para qué la iba a utilizar. Una década más tarde fue el que sostuvo el impulso y la base del éxito del modelo operativo Linux y otros sistemas *open source* (podemos ver cotidianamente su repercusión en la computadora XO, la Ceibalita). De estos usuarios de avanzada empezaron a surgir creaciones que ya no sólo residían en el plano inmaterial del software. Eran ideas de objetos funcionales para los que se proveía a las impresoras de instrucciones detalladas. De esa forma, se construyeron desde dosificadores de alimentos para gatos hasta teléfonos celulares. A este movimiento no organizado se le empezó a llamar *Open Hardware* y, como era de esperarse, las impresoras 3D también acapararon la dedicación de sus simpatizantes.

En 2008 el proyecto de *Open Hardware* llamado *Rep Rap* tenía una impresora 3D funcional. El movimiento se retroalimentaba: piezas impresas en 3D hacen piezas para otros objetos, incluso para construir otras impresoras 3D. Sólo hubo que esperar un par de años para que existieran decenas de miles de réplicas en funcionamiento y muchas pequeñas empresas distribuyendo kits para construir en casa (exactamente igual que las primeras computadoras de venta al público general, que venían en partes para soldar y ensamblar). La impresión 3D había bajado del cielo y estaba entre los humanos.

Hoy el consumidor está descubriendo la tecnología de impresión 3D por los canales habituales de noticias. Es fascinado con historias sobre implantes para huesos



JOSHUA HARKER

defectuosos, aterrorizado con la impresión de armas de fuego e incomodado con la de juguetes sexuales. El famoso y controvertido sitio de piratería The Pirate Bay ya tiene una sección de objetos 3D y también existen sitios específicos para que los creadores compartan sus trabajos (como *thingiverse.com*).

“No hay ninguna razón para que alguien quiera tener una computadora en su casa”, dijo en 1977 Ken Olson, presidente de la empresa DEC (una de las mayores competidoras de IBM). Hoy DEC no existe más e IBM es responsable de la revolución causada por la computadora personal (PC). Que esta analogía se cumpla para las impresoras 3D está por verse, pero hay algo claro: los fabricantes quieren que todo el mundo tenga una impresora en casa. Sólo basta con ver la cantidad de lanzamientos de modelos de impresoras de bajo costo el último año. Son casi 20 los modelos disponibles en kit o prontos para usar, desde 650 hasta 2.500 dólares (rango de valores en Estados Unidos). Las impresoras 3D que fueron creadas para el eficiente diseño de productos de consumo, ahora se convirtieron en el producto mismo, fascinando y causando deseo.

La visión un tanto *naïve* de que “las computadoras pueden hacer todo” que se vivía en los 80 ahora está renaciendo con las impresoras 3D. No es raro encontrarse con personas que piensan que estas impresoras pueden crear cualquier objeto, de cualquier material. Cuántas madres y padres en los 90 compraron la computadora brasileña TK95 a sus hijos con el argumento de que “lo va a ayudar a estudiar”. Ésa fue una ilusión grande; lo único que hicimos fue jugar. Pasaron casi 20 años hasta que las computadoras facilitaron realmente el estudio. Historia aparte, en estos momentos las impresoras 3D masivas son como una TK95: sirven para hacer cosas simples con bastante esfuerzo. Las impresoras que hacen objetos que podrían hacernos pensar que son los reales pisan el borde grueso marcado por la centena de miles de dólares. Además, la ilusión queda al descubierto rápidamente, ya que no son funcionales si precisan mecánica compleja o cualquier circuito eléctrico.

Los futuristas hablan de impresoras que imprimen tejido humano, que imprimen plástico embebido de circuitos eléctricos, alimentos de todo tipo, nanorobots, etcétera. Nadie duda de que la inversión en este rubro va en aumento. Es curioso que el tema de la creación de objetos tuviera aparición en diversas series y films (*Star Trek*, *La Mosca*, *Futurama*, *Mercano el Marciano*) y que actualmente no sean posibilidades tan delirantes. En un futuro tal vez podamos enviar esta revista junto a una taza de café como un adjunto de correo electrónico. II



MundoMac Store
Tu Mundo Apple

 Distribuidor Autorizado

Montevideo Ponce y Rivera, 2707 6797 ■ Colonia Rivera169, 4522 7044 ■ Punta del Este / Gorlero, Galería Sagasti, Local 20, 4244 8255 ■ Punta del Este / Punta Shopping, Nivel 3, Local 323 ■ www.mundomac.com, ventas@mundomac.com