



PRÓLOGO

Por Johanna Martin Mardones

La primera vez que tuve la oportunidad de conocer el proyecto narrativo de Claudio Montoya, fue hace más de diez años cuando, buscando asesoría, me entrega un fajo de hojas para su corrección que, en esos años, figuraba bajo el nombre de *Kalku*. El texto de entonces, aunque ha cambiado en lo formal, mantuvo su esencia, esa que hoy me permite, con la distancia y la madurez que, sabiamente nos da el tiempo, reconocerlo como un proyecto terminado.

La novela *La condena del kalku*, nombre con el que hoy el proyecto ve la luz, de Claudio Montoya Luengo (1970), es la primera de su autoría. La historia que se narra, parte como un sueño que Montoya amasa por muchos años y que tiene su génesis en su vínculo con las artes visuales, pinturas donde ya es posible encontrar escenas mitológicas o que rescatan leyendas de nuestra zona. Después vendrán las figuras tridimensionales en pequeño formato, donde también se recrean seres mitológicos, hasta hoy, que, recopilando toda la experiencia obtenida y su formación como diseñador gráfico, diseña ilustraciones digitales para revistas. Sin embargo, su interés por la cultura de los pueblos originarios es un aspecto que atraviesa todo su proceso creativo. Hoy, sus motivaciones se conjugan en un trabajo literario que concentra el sentir más profundo por la cultura ancestral, combinado con fantasía épica para dar origen a *La condena del kalku*, que incluye ilustraciones que grafican la narración, también de su autoría.

El relato configura una historia que cruza y acepta en su

construcción varios géneros: fantasía épica, surrealismo mágico y realismo; en este punto, relevante será la alusión a personajes presentes en la mitología chilena como los brujos o reconocidas leyendas como la del Caleuche, que el autor (re)visita en una dinámica que reafirma la relación entre realidad, mitología y ficción en los que se mueve su propuesta literaria.

La imaginería, las creencias, el lenguaje, la belleza de sus paisajes, los mitos, los saberes serán el territorio desde el cual el autor reflexiona sobre la cosmovisión mapuche, corazón que palpita en el flujo narrativo, articulando el relato bajo dos ejes: el *viaje* y el *antihéroe*.

La familia Montes Grandón, oriunda de Tomé, se ve obligada y expuesta, por una crisis laboral y económica, a realizar una travesía en busca de un tesoro, que el abuelo paterno, conocido como el *Cuentacuentos*, dejó especificado en un mapa a su hijo, como herencia antes de morir.

El viaje se inicia con Manuel Montes y Tito, su cuñado, quienes, acompañados por unos amigos, irán tras el tesoro, quedando atrapados por seres malignos en una dimensión hasta ahora, desconocida, “tragados por una maldición encerrada en un tesoro de muerte”. Sólo Tito, gracias a fuerzas benignas, logrará regresar para contar lo ocurrido. Los dos hijos mayores, Fernando y Ernesto, tras enterarse de la situación en la que se encontraba el padre, deciden ir a su rescate, sumándose, pese a la negativa de su madre, el menor de ellos, Salvador, que en el relato tendrá un rol protagónico bajo la figura del *antihéroe*, sin darse cuenta de que el *viaje* representa mucho más que sólo salvar la vida de su padre, sino la de todo un pueblo. Salvador, por su juventud y sus características físicas, no cumple con los estándares de héroe, sin embargo, la historia irá mostrando el verdadero valor más allá de los estereotipos, en una relación que confronta los valores de una sociedad que olvidó sus raíces con los valores de un pueblo ancestral.

Los jóvenes, por sus características particulares, asumirán distintos roles, siendo el más significativo el de Salvador por la inocencia, destreza, fuerza interior y su espíritu guerrero, valores que la novela va disseminando, en una relación paralela que homologa con los valores de la cultura mapuche. Los hermanos Montes, en

los distintos peligros que sortean durante el *viaje*, descubren la riqueza de una cultura ancestral que se abre ante sus ojos y que les enseña, en una relación de contrarios, desde la traición, el engaño, la muerte, la mentira, pero, especialmente, a través de la amistad, la valentía, la empatía, la solidaridad, la entrega y el amor, la cosmovisión de un pueblo guerrero que ve en la muerte, por una causa noble, la vida que trasciende. El *viaje*, tras el rescate del padre, entrama una misión trascendental: salvar a la isla Kirke y a su pueblo, salvar a la Ñuke Mapu de un embrujo maligno que la destruirá. Pero el *viaje*, además, representa un viaje hacia lo *otro* y el *umbral* hacia una dimensión sobrenatural y sagrada. En este punto Montoya cruza la realidad con lo mágico, y enfrenta culturas y saberes que el relato sostiene-mantiene en una especie de ensoñación en la que permanecen sumidos los personajes hasta el desenlace de la novela, poniendo el acento en la sabiduría de los ancianos, como figura relevante y a los que se recurrirá hasta el final. Millakura, machi con condición de chamán; y, Fuyentu, protector de la Ñuke Mapu, y tantos otros que surgen y desaparecen, sabios ancianos y dignos representantes de sus ancestros, operan en la trama como personajes *punte*, nexo entre una dimensión y otra, al enseñarles a los hermanos Montes valores que los convierten en héroes. Los jóvenes viven su propio proceso, desde sí mismos y en relación con el *otro*, logrando trascender en una peligrosa odisea, en una relación con la muerte que más que atemorizarlos, los dignifica.

Cada personaje ha realizado su propio viaje y será, de alguna manera, un (anti)héroe en un paisaje eterno-etéreo donde la vida fluye en lo más complejo, profundo e inconmensurable del mundo interior, del real y del mágico mundo que, a través de *La condena del kalku*, nos sumerge el autor.