

## TEXTOS Y CONTEXTOS

*Biopolitics of Fiction: The Hive Mind Vs. The Collective Hero* ■ **Biopolíticas de ficción: la mente colmena vs. el héroe colectivo**

RECIBIDO • 18 DE AGOSTO DE 2017 ■ ACEPTADO • 16 DE OCTUBRE DE 2017

LORETO ALONSO ATIENZA/ARTISTA E INVESTIGADORA ■  
alonso.loreto@gmail.com ■

## PALABRAS CLAVE

mente colmena ■  
héroe colectivo ■  
*big data* ■  
biopolítica ■

## KEYWORDS

*hive mind* ■  
*collective hero* ■  
*big data* ■  
*biopolitics* ■

## RESUMEN

Las figuras de la “mente colmena” y el héroe colectivo se plantean como propuestas estéticas de articulación de lo individual y lo colectivo en las que encontramos condiciones de hegemonía, de explotación, de espionaje, así como posibilidades de contrahegemonía, de resistencia y de creación. Estas figuras cienciaficcionalas proponen a través de distintos relatos, películas, series y cómics un extrañamiento de situaciones en el México actual, habitado por diversidad de grupos, tecnologías, expectativas y modelos de Estado.

## ABSTRACT

*The figures of the hive mind and the collective hero are presented here as aesthetic tropes articulating the individual and the collective, wherein we find conditions of hegemony, exploitation, espionage, as well as possibilities for counter hegemony, resistance and creation. Through short stories, movies, series, and comics, these science fiction figures attempt to produce a distancing effect from current events in Mexico, a country inhabited by diverse groups, technologies, expectations and State models.*

*La ciencia ficción no impone una realidad más real sino una realidad alternativa que se encuentra en el mismo nivel ontológico que la realidad empírica de sus autores.*

Darko Suvin

## Lo colectivo como utopía y distopía

Propongo pensar la mente colmena y el héroe colectivo como dos configuraciones estéticas que articulan lo singular y lo plural, al tiempo que contrastan con la aparente inoperancia de conceptos, modelos políticos y teorías del siglo xx. La estética se plantea, en este caso, no como una teoría de la Belleza ni como una filosofía del arte, sino como un estudio de las sensibilidades en relación a formas, acciones y demás elementos que, siguiendo a Jacques Rancière, funcionan como “dispositivos en un reparto de lo sensible.”<sup>1</sup> Estas figuras del ámbito ficcional remiten a dos modelos de control biopolítico que se despliega entre lo visible y lo invisible.<sup>2</sup>

En un régimen como el actual, en el que frecuentemente el poder oculta sus dispositivos y sólo se hace evidente en sus efectos de violencia, de censura y de control, lo no representado y lo no nombrado adquieren una gran importancia. Como ya anticipa Michel Foucault: “el viejo esquema simple de encierro y de clausura, del muro grueso de la puerta sólida que impide entrar y salir, comienza a ser sustituido por el cálculo de las aperturas, de los plenos y los vacíos, de los pasos y las transparencias”.<sup>3</sup> La ciencia y la tecnología se plantean en este panorama no sólo como las publicitadas herramientas del progreso del siglo pasado sino como dispositivos de saber y poder, como agentes ineludibles de la gestión de ese “cálculo de las aperturas” que modulan, tanto actual como virtualmente, las formas de vida posibles.

En este estado no encontramos rastros de utopía, ni en las crónicas del presente ni en los imaginarios de ficción. La ausencia de utopías caracteriza no sólo las proyecciones del futuro, sino también el recuerdo del pasado. Precisamente en su último escrito, Zigmunt Bauman nos avisa de que la utopía está convirtiéndose en un

---

<sup>1</sup> De acuerdo con Jacques Rancière este reparto de lo sensible comprende “un sistema de evidencias sensibles que pone al descubierto al mismo tiempo la existencia de un común y las delimitaciones que definen sus lugares y partes respectivas”, *La división de lo sensible. Estética y política*, Salamanca, Consorcio de Salamanca, 2002, p. 5.

<sup>2</sup> La mente colmena y la figura del héroe colectivo imaginadas por la ciencia ficción se presentan aquí precisamente desde la perspectiva de Rancière de una posible sensibilidad, definida como “redistribución de lugares y de identidades, esta repartición de espacios y de tiempos, de lo visible y de lo invisible, del ruido y del lenguaje que constituyen eso que yo llamo la división de lo sensible”, Jacques Rancière, *Sobre políticas estéticas*, Barcelona, Museo de Arte Contemporáneo, 2005, p. 15.

<sup>3</sup> Michel Foucault *Vigilar y castigar*, México, Siglo XXI, 2002, p. 159.

elemento del pasado, en una *retrotopía*, una concepción de “mundos ideales ubicados en un pasado perdido, robado, abandonado que aun así se ha resistido a morir”. El abandono de la utopía por venir se testimonia, según el autor, en que “nuestras películas y novelas de ciencia ficción se catalogan cada vez más a menudo dentro de las secciones de cine de terror y literatura gótica”.<sup>4</sup> Esta tendencia nostálgica tiene consecuencias presentes y futuras, una de las cuales es, de acuerdo con Bauman, la vuelta a la tribu. La pérdida del sentido de comunidad parece haber potenciado en muchos ámbitos la retroproyección de sentidos de pertenencia, no sólo basados en la solidaridad sino también en la defensa y ataque del otro; la tribu tiene como propósito “determinar a quién apoyar y a quién matar”.<sup>5</sup>

La retrotopía de la vuelta a la tribu esconde una dimensión distópica cuando la asociamos a la actual situación geopolítica en la que millones de refugiados, desplazados y emigrados dejan de ser reconocidos como semejantes. Una violenta distopía humanitaria que ha sido eficazmente llevada a la pantalla en el capítulo titulado “Hombres contra el fuego” de la serie británica *Black Mirror*, en el que un grupo de personas son perseguidas y masacradas por la calidad de su ADN, mientras un implante ayuda a los soldados a perpetrar el exterminio alterando su percepción para que vean a sus víctimas como “cucarachas”.

La noción de un nosotros/as constituye un campo de batalla donde nos jugamos los vínculos colectivos, pero también la posibilidad de una forma de identidad particular. ¿Puede haber vida interior cuando no hay vida exterior? ¿Qué clase de individuo puede desarrollarse en el desierto de lo social?

## La figura de la mente colmena

La “mente colmena” es una entidad recurrente en los relatos de invasiones y colonizaciones, y supone la imposición de una conciencia colectiva escindida de un individuo específico. La mente colmena se presenta frecuentemente asociada a especies alienígenas como los borg de *Star Trek. The Next Generation* (1987-1994)

y los killik de *La Guerra de las Galaxias*. Se trata de especies que se oponen a lo humano, y podría decirse que representan precisamente su antítesis debido a que carecen de voluntad y libre albedrío.

El término colmena remite a un modelo del mundo animal: la eusociabilidad que se da en las organizaciones colectivas de insectos, que a su vez remite a los conceptos científicos de la sociobiología desarrollados por el biólogo O. Wilson. Esta organización de lo colectivo plantea múltiples problemas éticos y culturales respecto a la concepción de la individualidad tal y como se ha desarrollado en la modernidad, ya que desplaza el papel rector de seres libres, únicos e inalienables, como proponía en mi estudio sobre poéticas de producción invertebradas:

si queremos entender su funcionamiento parece necesario sustituir la entidad de referencia del sujeto, de manera que es el hormiguero y no la hormiga, la colmena y no ninguna de las abejas, lo que tiene una capacidad de reproducirse, son las colectividades y no los individuos que las componen los que tiene un ciclo de vida, por lo que formar parte de esta comunidad puede ser considerado una forma de prolongación de la vida propia en una vida colectiva.<sup>6</sup>

Frente a las concepciones ideales y utópicas de una vida colectiva, la figura de la mente colmena presenta un panorama desolador en el que la singularidad de cada individuo es sustituida por una obediencia ciega a un sistema para el que los cuerpos suponen meras entidades sin voluntad. La falta de un instinto de supervivencia propio convierte a los componentes de la mente colmena en entidades fácilmente reemplazables y replicables sin pérdida de autenticidad.

Este modelo colectivo se opone a la construcción de esferas públicas: la fuerte vinculación a la entidad colectiva no implica una conciencia clara de otro ni un espacio de intercambio entre diferentes. La disolución de la individualidad en este caso también significa una disolución de la pluralidad. Podríamos pensar que esta figura de ficción proporciona un ejemplo distópico,

<sup>4</sup> Zigmunt Bauman, *Retrotopías*, Madrid, Paidós Ibérica, 2017, s.n.p.  
<sup>5</sup> *Idem*.

<sup>6</sup> Loreto Alonso Atienza, *Poéticas de la producción artística a principios del siglo XXI. Distracción, desobediencia, precariedad e invertebrados*, Monterrey, Universidad Autónoma de Nuevo León, 2011, p. 158.



Loreto Alonso, sin título, imagen digital.

pero verosímil, de los efectos de la externalización pública de la conciencia individual en la que actualmente colaboran activamente las llamadas tecnologías de la comunicación y la información (TIC).

El régimen comunicacional en el que nos relacionamos no supone en sí una mente colmena pero evoca ciertas amenazas de esta figura cuando consideramos su enorme influencia sobre la identidad y administración de los cuerpos colectivos, y su capacidad de acción sobre lo más personal de los individuos: sus deseos y sus afectos. Como plantea Byung-Chul Han, la gestión calculada de la vida deriva en el actual sistema neoliberal en una *psicopolítica* en la que “la técnica de poder no se apodera directamente del individuo. Por el contrario, se ocupa de que el individuo actúe de tal modo que reproduzca por sí mismo el entramado de dominación que es interpretado por él como libertad”.<sup>7</sup> Asistimos a un nuevo giro: del poder a la ocupación. Han apunta este cambio a través de la comparación entre la estadística y el llamado *big data*. La primera implica mayor

regulación sobre la administración de datos poblacionales (reproducción, tasas de natalidad y mortalidad, esperanza de vida, desplazamientos, etc.), la segunda se centra en recopilar y explotar información de carácter más personal, “datos psíquicos a partir de los que puede construir no sólo el psicograma individual, sino también el psicograma colectivo y quizás incluso el psicograma de lo inconsciente”.<sup>8</sup>

La conexión es la función fundamental tanto de la mente colmena como de los desarrollos digitales y electrónicos. La industria tecnológica promete promover una comunicación perfecta e instantánea en la que los mensajes no se corrompen en su transmisión, y en su entusiasmo augura una especie de comunión de mentes subidas a una nube como repositorio común de acceso ilimitado.

Esta utopía conectiva despierta temores respecto al papel de la privacidad y del pensamiento crítico. La información se ha convertido en una de las más poderosas herramientas de control cuando se asocia a su gestión computacional: bases de datos, metadatos personales y

<sup>7</sup> Byung-Chul Han, *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*, Barcelona, Herder, 2014, p. 25.

<sup>8</sup> *Ibidem*, p. 21.

geolocalizados de los individuos. La minería de datos, su acumulación y organización son armas con poder efectivo sobre el sistema financiero, comercial, electoral, etcétera. Estas armas no nos corresponden a todos por igual, y contribuyen a generar nuevas categorías de valor y clases de privilegio. Como siempre, la distribución asimétrica del poder supone el empobrecimiento de grandes partes de la población y la acumulación en pocas manos no sólo de datos, información y a la vez valores simbólicos, sino también de bienes y personas físicos.

## Por ejemplo: Pegasus

“Pegasus es un sofisticado *malware* de vigilancia que solamente puede ser comercializado a gobiernos. En los últimos años, se ha reunido evidencia de que al menos tres instancias del gobierno federal lo han adquirido: la Procuraduría General de la República (PGR), el Centro de Investigación y Seguridad Nacional (Cisen) y la Secretaría de la Defensa Nacional; esta última, sin facultades legales para ejercer acciones de vigilancia”.<sup>9</sup> Recientemente hemos atestado en la prensa el supuesto espionaje de periodistas y defensores de los derechos humanos por parte del gobierno mexicano. Se trata de una noticia no sólo de orden político y legal sino tecnológico, pues esta acción es perpetrada a través de una herramienta informática, un programa calificado como “*spyware*”, es decir, un *software* para espiar la información digital utilizando los dispositivos personales.

Pegasus es un producto comercializado, cuya creación se atribuye a la empresa israelí NSO Group, una persona jurídica que no se hace responsable de las infracciones que puedan devenir de su uso. Su mediación consiste en proporcionar el sistema al gobierno que lo adquiera (declaran no trabajar con otro tipo de organismos) y cobrar a cambio pingües beneficios (77 000 dólares por cada infección, según la cadena informativa CNN).<sup>10</sup> Una de las características de este procedi-

miento es que la identidad del espía no se compromete a través del código, aunque no queda claro hasta qué punto podrían ser susceptibles a procesos de geolocalización que revelaran los servidores. Como se señala en el reportaje del *New York Times* en el que se hicieron públicas las acusaciones: “el *software* Pegasus no deja rastros del hacker que lo utilizó. Incluso el fabricante, NSO Group, señala que no se puede determinar exactamente quién está detrás de los intentos específicos de hackeo”.<sup>11</sup> La identificación de los responsables parece más sencilla si seguimos el rastro del capital invertido, casi ochenta millones de dólares según fuentes periódicas, que se repartirían entre los presupuestos de las tres agencias públicas anteriormente referidas, PGR, Cisen y la Secretaría de la Defensa Nacional.

La posible participación del gobierno en la gestión de datos personales apunta a la usurpación de la conciencia individual referida en la ficción de la mente colmena, aunque más que una especie alienígena ajena a nuestro mundo es la propia administración del Estado el que aspira a convertirse en un ser omnisciente y omnipresente.

## Muros en la *freeway*

Aunque la ubicuidad de la mente colmena supone la concepción de una conciencia expandible, capaz de trascender la carne individual y circular libremente por un espacio sin fronteras, frecuentemente nos encontramos ante la contradicción de que la circulación del pensamiento contrasta precisamente con la libre circulación de los individuos particulares.

En la novela *Snow Crash*, Neal Stephenson propone imaginar un mundo situado geográficamente sobre lo que hoy conocemos como Los Ángeles pero similar a cualquier área comercial-industrial que encontramos a las afueras de las ciudades mexicanas. Se trata de un territorio de franquicias fortificadas, defendidas por organizaciones privadas de seguridad donde el Estado desaparece y su funcionariado (incluida policía, agencias de inteligencia y gobierno) queda relegado a una

<sup>9</sup> “#GobiernoEspía. Vigilancia sistemática a periodistas y defensores de derechos humanos en México”, <<https://r3d.mx/2017/06/19/gobierno-espia/>>.

<sup>10</sup> <<http://cnnespanol.cnn.com/video/cnnee-pkg-alis-espionaje-gobierno-mexico-activistas-periodistas-spyware-pegasus-nyt-pena-nieto/>>.

<sup>11</sup> Azam Ahmed y Nicole Perloth, “Somos los nuevos enemigos del Estado: el espionaje a activistas y periodistas en México”, *The New York Times*, 19 de junio de 2017, <<https://www.nytimes.com/es/2017/06/19/mexico-pegasus-nso-group-espionaje/>>.

dimensión marginal mientras el poder está repartido por estas organizaciones de índole mafiosa. Frente a la dimensión fluida de lo virtual, aparentemente carente de fronteras, el espacio de *Snow Crash* es problemático en cuanto a la circulación y siempre hay embotellamientos de tráfico. En su más reciente novela, *Reamde*, Stephenson retoma la misma contradicción entre la fluidez de los mundos virtuales y los encerramientos geopolíticos. La acción se desarrolla entre Estados Unidos, Canadá, China, Rusia, Taiwan y Filipinas, pero a diferencia de otras ficciones transglobales (desde *007* a *Sense 8*) los protagonistas siempre se encuentran con problemas fronterizos y con la realidad del tráfico y contrabando (de marihuana, de datos, de armas y de dinero), tanto entre fronteras geofísicas como entre los mundos *online* y *offline*.

El espacio físico y el metaverso se plantean en ambos relatos como existencias conectadas que se afectan entre ellas. Por ejemplo, en el terreno económico, en *Reamde* un grupo de hackers chinos trabaja como mineros (“granjeros del oro”) en el videojuego *T’rain*, y pese a su precariedad son capaces de crear una forma de extorsión a través del virus informático que da nombre a la novela: “*Reamde*” (una forma equivocada de “*read me*” o léeme), que actúa como una invitación a abrir el archivo que activa el virus y compromete los datos personales de la computadora del usuario. El secuestro en el mundo virtual se hace presente en el pago del rescate en bitcoins, y “los granjeros de oro” convierten los minerales virtuales extraídos con gran esfuerzo y poca aventura de *T’rain* en dinero bancario, poniendo en el punto de mira la irrealidad o la realidad ficcional de ambos valores financieros. Los jóvenes jugadores chinos no son los únicos en utilizar este modo de cambio a través de entidades bancarias situadas en países poco rigurosos con sus controles, también la mafia rusa utiliza el juego *T’rain* con objeto de blanquear el dinero de sus actividades, y precisamente la trama se complica cuando los jóvenes hackers chinos intentan extorsionar a través del virus a esta organización delictiva. Las conexiones económicas vinculadas al código son presentadas por Stephenson como el elemento común entre realidades sociales extremadamente heterogéneas. El metaverso amplía el sistema financiero y permite el desdoble de cuentas y la evasión de dinero entre países, desvinculando a los inversores de sus deberes fiscales

y jurídicos. La ficción en la novela alerta de nuevas formas de explotación como la que sufren un número creciente de adolescentes de países empobrecidos que trabajan en lo que podríamos considerar nuevas maquilas cibernéticas, ganando puntos en videojuegos para luego revenderlos por dinero a jugadores de economías privilegiadas. Los trabajadores-jugadores actúan como esclavos tanto en su dimensión ficcional como avatar, como en su realidad actual y física de jornadas inacabables de trabajos repetitivos.

Esta dualidad de las acciones en el espacio que llamamos virtual plantea la inoperancia de los muros entre la vida *online* y *offline* ante fenómenos víricos que no sólo se anticipan en las novelas de ficción sino que forman parte de nuestra realidad contemporánea, como atestiguan los recientes casos de ataques informáticos Wannacry (12 de mayo de 2017) o NotPetya (28 de junio de 2017). La red de comunicación global, aparentemente carente de fronteras, no está impidiendo el crecimiento de las desigualdades: las mantiene, e incluso las puede llegar a incentivar con nuevas formas telemáticas de explotación.

Los muros del espacio físico se contraponen a la fluidez del metaverso en la película *Traficantes de sueños* (Alex Rivera, 2008) protagonizada por Memo, un migrante oaxaqueño que llega a Tijuana para trabajar conectado a una red telemática a través de un implante biotecnológico mediante el cual, como dice uno de los personajes de la película, Estados Unidos obtiene lo que siempre quiso: “tener nuestro trabajo sin tener a los trabajadores”. La alusión al muro con México se hace explícita en la película con tomas de la valla de separación fronteriza en el escenario real de Tijuana, precisamente cuando ésta se adentra en el mar. En el futuro distópico que describe Rivera, la posibilidad de cruzar físicamente la frontera del sur al norte ha desaparecido, sustituida por un dispositivo biotecnológico denominado nodo que permite el acceso a estos mundos virtuales (de teletrabajo y teleexplotación). El coyote es convertido en *coyotek*, y ayuda a alcanzar la tierra prometida implantando nodos en los cuerpos. La explotación de los cuerpos se realiza ahora a través de la explotación de sus deseos, de sus sueños.

Sí está abierto el cruce de la frontera en el otro sentido: del norte al sur. Se muestra en la película con el ataque de drones teledirigidos precisamente a través

de un nodo, conducidos por otro migrante, empleado como soldado por un ejército que no se visibiliza y cuyas misiones parecen ser más una excusa para el espectáculo de un popular *reality* televisivo llamado "Drones". El espacio físico y el metaverso se afectan mutuamente; entender lo físico o geofísico desvinculado de lo simbólico de lo histórico y de lo tecnológico corre el riesgo de convertirnos en espectadores de nuestra propia destrucción.

## Insurgencias

Los usos de las tecnologías actuales se plantean como un factor de segregación. La tecnología se encuentra ineludiblemente enmarcada en un sistema hegemónico de valores, pero estas condiciones no impiden necesariamente su agenciamiento como herramienta de negociación colectiva y para la rebelión en vez de únicamente para la adaptación al sistema impuesto.

Una comunidad en lucha como la zapatista utiliza las actuales posibilidades tecnológicas entre sus formas de resistencia. Su lucha en las redes se remonta a 1994, cuando se organizó una sentada digital para denunciar la represión del movimiento, y en 2017 podemos encontrar en el dominio web "enlace zapatista" la siguiente convocatoria:

Avatares, nicknames, webmasters, bloguer@s, moderador@s, gamers, hackers, piratas, bucaneros y náufragos del streaming, usuari@s de las redes antisociales, antípodas de los reality shows, o-como-se-diga cada quién en la red, la web, internet, ciberespacio, realidad virtual o-como-se-diga:

[...] ¿Es posible otro internet, o sea otra red? ¿Se puede luchar ahí? ¿O es que ese espacio sin geografía precisa, ya está ocupado, copado, cooptado, atado, anulado, etceterado? ¿No puede haber ahí resistencia y rebeldía? ¿Se puede hacer Arte en la red? ¿Cómo es ese Arte? ¿Y puede rebelarse? ¿Puede el Arte en la red resistir la tiranía de códigos, *passwords*, el *spam* como buscador por *default*, los



Loreto Alonso, sin título, imagen digital.



Loreto Alonso, sin título, imagen digital.

MMORPG de las noticias en las redes sociales donde ganan la ignorancia y la estupidez por millones de *likes*? ¿El Arte en, por y para la red banaliza la lucha y la trivializa, o la potencia y escala, o “nada qué ver, mi buen, es arte, no célula militante”? ¿Puede el Arte en la red arañar los muros del Capital y herirlo con una grieta, o ahondar y perseverar en las que ya hay? ¿Puede el Arte en, por y para la red resistir no sólo a la lógica del Capital, también a la lógica del Arte “conocido”, el “arte real”? ¿Lo virtual es también virtual en sus creaciones? ¿Es el bit la materia prima de su creación? ¿Es creado por un ser individual? ¿Dónde está el soberbio tribunal que, en la Red, dictamina qué es y qué no es Arte? ¿El Capital cataloga el Arte en, por y para la red como ciberterrorismo, ciberdelincuencia? ¿La Red es un espacio de dominación, de domesticación, de hegemonía y homogeneidad? ¿O es un espacio en disputa, en lucha? ¿Podemos hablar de un materialismo digital?<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Convocatoria del Ejército Zapatista de Liberación Nacional, <<http://enlacezapatista.ezln.org.mx/2017/07/11/arte-resistencia-y-rebeldia-en-la-red-convocatoria-a-la-edicion-cibernetica-del-comparte-contra-el-capital-y-sus-muros-todas-las-artes/>>.

Todas estas preguntas abren un espacio de reformulación de procedimientos y definiciones naturalizadas. Frente a las tendencias globalizadoras y homogeneizadoras se propone volver a tener en cuenta una pluralidad de realidades y de miradas no consensuadas.

En un relato de ciencia ficción supuestamente encontrado y a la vez escrito por el Subcomandante Marcos,<sup>13</sup> se cuenta la historia de un viaje espacial en el que “turistas, de todos los colores y nacionalidades, se agolpan en el ventanal que mira hacia el planeta de origen. Se toman *selfies* y transmiten en *stream* a sus familiares y amistades las imágenes del mundo, azul como una naranja. Pero no todos los viajeros están de ese lado. Al menos cuatro personas están frente a la ventana contraria”. Estos cuatro personajes corresponden al artista, el científico, el indígena y el zapatista, lo que les une es que cada uno tiene una mirada diferente sobre el espacio y una forma diferente de transmitirlo colectivamente

la persona artista corre a su estudio, o lo que sea, para que su mirada sea sentida por otros, otras, otroas; la persona científica convoca inmediatamente a otras y otros científicos porque hay teorías y fórmulas que hay que proponer, demostrar, aplicar; la persona indígena se reúne con sus semejantes y les cuenta lo mirado, para que, en colectivo, la mirada defina el camino, el paso, la compañía, el ritmo, la velocidad y el destino; la persona zapatista va a su comunidad, en la asamblea del pueblo explica y detalla todo lo que hay que hacer para que la artista, la científica y la indígena puedan viajar. La asamblea lo primero que hace es criticar la historia o cuento o guion o como se diga.<sup>14</sup>

En los cuatro casos que señala el texto se reconoce a la mirada individual como un elemento importante, aunque no para ensimismarse o para imponerse, sino como parte de un proceso de vinculación colectivo, así como la lógica de los ámbitos en los que se despliegan (artístico, científico, social y político), la mirada configura formas de saber y poder.

<sup>13</sup> “Entre el montón de papeles y dibujos que dejó el difunto Sup-Marcos, encontré esto que a continuación les leo. Es una especie de borrador o apuntes para un guion, o algo así, de una supuesta película de ciencia ficción. Se llama: *¿Hacia dónde la mirada?*”.

<sup>14</sup> *¿Hacia dónde la mirada?*, <<http://enlacezapatista.ezln.org.mx/2016/12/29/el-gato-perro-y-el-apocalipsis/>>.



## El héroe colectivo

Desde el zapatismo, el Subcomandante Galeano propone la siguiente reflexión en relación a la idea del héroe:

supongamos una película promedio del género: un apocalipsis en curso o en el pasado; la humanidad entera en peligro; primero un audaz e intrépido varón como protagonista; después, de la mano del feminismo inocuo, una mujer, también audaz e intrépida; un grupo de científicos es convocado a una instalación súper secreta (claro, invariablemente situada en la Unión Americana); un militar de alto rango les explica: deben crear un plan que salve a la humanidad; se hace, pero resulta que necesitan de un individuo o individuo que, dicho de paso, anule el trabajo colectivo y, en el último segundo, corte, con unas pinzas que aparecieron inexplicablemente, el cable verde o azul o blanco o negro o rojo en una decisión azarosa, y zás, la humanidad está a salvo; el grupo de científicos aplaude a rabiar; el muchacho o la muchacha encuentran el verdadero amor.<sup>15</sup>

En la cultura del individualismo competitivo, el héroe es el que cuenta con superpoderes pero no necesariamente con complicidades o solidaridades colectivas; el jefe del narcotráfico, el justiciero volador o la bella embaucadora pueden ser consideradas proyecciones de unas fantasías no sólo personales sino derivadas de las exigencias del sistema.

El héroe colectivo podría cambiar estas exigencias a partir de reinterpretarse a sí mismo y hacer de su peripecia algo diferente al espectáculo esperado. El cómic *El eternauta*, escrito por H. G. Oesterheld y dibujado por Solano López que apareció en Argentina en forma de facsímiles entre 1957 y 1959, relata la lucha de un grupo heterogéneo que, como resalta su autor en la introducción,<sup>16</sup> conforma un héroe colectivo. Juan Salvo, su mujer e hija, el profesor Favialli, el historiador al que llaman La Mosca, Franco, el tornero y el joven Pablo deben hacer frente a una invasión extraterrestre que se inicia con la caída de una nieve mortal sobre Buenos Aires; esta amenaza que viene del cielo es una de las caracte-

rísticas típicas del género en la década de 1950, cuando el miedo al ataque aéreo y nuclear se mezclaba con alienígenas y platillos voladores. Esta nieve resulta ser el arma letal de unos extraterrestres llamados “Ellos”, que han conseguido dominar a otras especies planetarias insertándoles una glándula que les envenena cuando sienten el miedo derivado de un acto de desobediencia. “Ellos” tienen un poder absoluto sobre los Cascarudos, los Gurbos, los Hombres-robot y los Manos, a los que utilizan como fuerzas de ocupación en la invasión de otros mundos como el planeta Tierra.

A diferencia de la mayoría de los superhéroes, más que a un líder, el relato presenta a un grupo de supervivientes intentando resistir y mantenerse unidos. Desgraciadamente esto no ocurre, y finalmente Juan Salvo queda suspendido en otra dimensión espacio-temporal. Instalado involuntariamente en la eternidad, *El eternauta* denota un anhelo de la comunidad perdida y señala la imposibilidad de una salvación individual, pues tanto la lucha como el destino forman parte necesariamente de un desarrollo colectivo.

La muerte y la desaparición es el gran tema de esta narración. Juan Salvo supera las peripecias gracias a una máquina del tiempo que, si bien sirve para salvarlo de los invasores, también lo condena a vagar en soledad por realidades no familiares y vivir con el constante recuerdo de la pérdida. El relato presenta una gestión del miedo que desgraciadamente tiene un sorprendente paralelismo con los hechos luctuosos que ocurrirían en Argentina un par de décadas más tarde, cuando una dictadura militar impuso el terror en el país. Aquí el relato de ficción se presenta tristemente premonitorio, ya que en la represión militar desaparecieron a las cuatro hijas de Oesterheld y posteriormente a él mismo, que pudo sobrevivir únicamente dos años en los centros de reclusión en los que lo torturaron, y es hasta día de hoy uno de las decenas de miles de desaparecidos.

A los desaparecidos en el espacio no los volvemos a encontrar, ya no los podemos ver, tocar, oler, y no nos pueden responder. Podríamos decir que existen también desaparecidos del tiempo, perdidos en temporalidades otras, no imaginadas ya por nadie. *El eternauta*, como los más de treinta mil desaparecidos en el México reciente, o como los millones de desaparecidos en el proceso colonial, puede quedar suspendidos en un tiempo virtual que sólo podemos hacer existir desde la fuerza

<sup>15</sup> SupGaleano, diciembre de 2016, en *idem*.

<sup>16</sup> Héctor. G. Oesterheld y Francisco Solano López, *El eternauta (1957-1959)*, México, RM, 2010, p. 5.

y la resistencia de un tiempo colectivo; no hay pasado y no hay futuro sin la acción heroica del héroe colectivo.

En contraste con la falta de interindividualidad de los componentes de la mente colmena, la figura del eternauta nos lleva a repensarnos como héroes acompañados que no salvamos a nadie, pero con el poder de mantener conjuntamente un imaginario colectivo y hacernos cargo de la posibilidad de habitar un mundo simbólico común y plural.

En el actual sistema tecnológico, con sus deslocalizados circuitos electrónicos se multiplican las oportunidades de identificarse, pero también de desidentificarse. Nuevas identidades y formas de identificación están siempre surgiendo, destinadas a una modulación permanente entre ficciones y símbolos del pasado, el presente y el futuro.

Las figuras ficcionales de la mente colmena y el héroe colectivo sugieren nuevas dimensiones de este panorama postidentitario que surge, aparentemente,

al margen de tradiciones históricas de construcción de identidad tal y como se ha entendido la cultura. En el estado de permanente circulación en el que nos encontramos, enfrentamos a poderosos procesos de globalización, programación, automatización diseño y digitalización del mundo que nos evocan a los dispositivos biotecnológicos que imagina la ciencia ficción: implantes de recuerdos, implantes para confundir humanos con cucarachas, para trabajar en lugares en los que nunca estaremos, para conquistar otros mundos, para evadirnos del tiempo.

Abordar estas figuras inquietantes en sus distintas magnitudes podría ayudarnos a entender y reaccionar ante condiciones biopolíticas en las que nos construimos y deconstruimos, modelamos y desfiguramos. Se trata, finalmente, de poder concebir modelos de estar juntos que no impliquen necesariamente el abandono de nuestra libertad individual, pero tampoco la fuerza de inventarnos y reconocernos colectivamente. ▣

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y MEDIÁTICAS

- ALONSO ATIENZA, Loreto, *Poéticas de la producción artística a principios del siglo XXI. Distracción, desobediencia, precariedad e invertebrados*, Monterrey, Universidad Autónoma de Nuevo León (primera edición, 2011), Toluca, Universidad Autónoma del Estado de México, Universidad Autónoma de Nuevo León (segunda edición, digital, 2012).
- BAUMAN, Zigmunt, *Retrotopías*. Madrid, Paidós Ibérica, 2017.
- FOUCAULT, Michel *Vigilar y castigar*, México, Siglo XXI, 2002.
- HAN, Byung-Chul, *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*, Barcelona, Herder, 2014.
- OESTERHELD, Héctor G. y Francisco Solano López, *El eternauta (1957-1959)*, México, RM, 2010.
- RANCIÈRE, Jacques, *Sobre políticas estéticas*, Barcelona, Museo de Arte Contemporáneo, 2005.
- \_\_\_\_\_, *La división de lo sensible. Estética y política*, Salamanca, Consorcio de Salamanca, 2002.
- STEPHENSON, Neil, *Snow Crash*, Barcelona, Edición de Bolsillo, 2008.
- \_\_\_\_\_, *Reamde*, Barcelona, Ediciones B, 2012.
- SUVIN, Darko, *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*, México, Fondo de Cultura Económica, 1984.
- Varios autores, "¿Hacia dónde la mirada?", 2016, <<http://enlacezapatista.ezln.org.mx/2016/12/29/el-gato-perro-y-el-apocalipsis/>>.
- Varios autores, "El gato-perro y el apocalipsis", 2016 <<http://enlacezapatista.ezln.org.mx/2016/12/29/el-gato-perro-y-el-apocalipsis/>>.
- *El hombre contra el fuego (Men against Fire)*, 60 minutos, capítulo de la serie *Black Mirror* dirigido por Jakob Verbruggen con guión de Charlie Brooker, producido por Netflix, 2016.
- *Traficante de sueños (Sleep Dealer)*, 120 minutos, dirigida por Alex Rivera con guión de Alex Rivera y David Riker, producción mexicano-estadunidense de Likely Story y Maya Entertainment, 2008.

## SEMBLANZA DEL AUTORA

**LORETO ALONSO ATIENZA** • Artista e investigadora, doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Desde 2008 ha trabajado como profesora en distintas universidades mexicanas, en licenciaturas y maestrías de Arte y de Estudios Visuales. Actualmente se desempeña como subdirectora de Investigación del Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas y participa en los proyectos de investigación "Visualidades críticas: reescritura de las narrativas a través de las imágenes" e "Imágenes del arte y reescritura de las narrativas en la cultura visual global". Forma parte del comité editorial de la revista *Re-Visiones* ([www.imaginnarrar.net](http://www.imaginnarrar.net)). Es autora del libro *Poéticas del siglo XXI: la distracción, la desobediencia, la precariedad y lo invertebrado* (2012). Publica regularmente en medios académicos y es coordinadora junto a Amadís Ross del Seminario Estéticas de ciencia ficción en México. Como artista, realiza producción individual así como con el colectivo C.A.S.I.T.A.