ISSN 1870-3429

REVISTA DE **ARTES VISUALES** • TERCERA ÉPOCA
ENERO/JUNIO 2018
PUBLICACIÓN ARBITRADA

NÚMERO 41

DISCURSO VISUAL

NÚMERO DEDICADO A URSULA K. LE GUIN (1929-2018), VISIONARIA Y PIONERA

ESTÉTICAS DE CIENCIA FICCIÓN

CENIDIAP Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas

DIRECTORIO

SECRETARÍA DE CULTURA

María Cristina García Cepeda
Secretaria

Saúl Juárez Vega
Subsecretario de Desarrollo Cultural

Jorge Gutiérrez Vázquez
Subsecretario de Diversidad Cultural y Fomento a la Lectura

Francisco Cornejo Rodríguez
Oficial Mayor

Marina Núñez Bespalova
Directora general de Publicaciones

CENTRO NACIONAL DE INVESTIGACIÓN, DOCUMENTACIÓN E INFORMACIÓN DE ARTES PLÁSTICAS • Cenidiap

Carlos Guevara Meza
DIRECTOR

Loreto Alonso Atienza
SUBDIRECTORA DE INVESTIGACIÓN

Patricia Brambila Gómez
SUBDIRECTORA DE DOCUMENTACIÓN

Ricardo Delgado Herbert
COORDINADOR DE INVESTIGACIÓN

Rodrigo Bazaldúa Calvo
COORDINADOR DE DOCUMENTACIÓN

Virginia García Pérez
COORDINADORA DE DIFUSIÓN

Abraham E. Briseño Álvarez
COORDINADOR ADMINISTRATIVO

DISCURSO VISUAL NÚMERO 41

Carlos Guevara Meza
DIRECTOR

Miguel Ángel Fernández Delgado
Gabriel Montes de Oca
Amadís Ross
EDITORES HUÉSPEDES

Cristina Híjar
Alicia Sánchez Mejorada
María Teresa Suárez
COMITÉ EDITORIAL

Amadís Ross
COORDINADOR EDITORIAL

Carlos Martínez Gordillo
Margarita González Arredondo
Marta Hernández Rocha
REDACCIÓN

Yolanda Pérez Sandoval
DISEÑO GENERAL

Tlaoli Ramírez
FORMACIÓN Y PROGRAMACIÓN

José Luis Rojo
FORMACIÓN DE REVISTA DESCARGABLE

© Discurso Visual • núm. 41 • enero/junio 2018 • tercera época • revista semestral arbitrada.
Publicación electrónica del Instituto Nacional de Bellas Artes • INBA.
Av. Juárez núm. 101, Centro, Cuauhtémoc, 06040, Ciudad de México.
Editor responsable: Amadís Ross González. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo núm. 04-2016-072516544800-203, ISSN 1870-3429, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número: Carlos Martínez Gordillo, Torre de Investigación, piso 9, Av. Río Churubusco 79, col. Country Club, Coyoacán, Ciudad de México, 04220. 41.55.00.00 exts. 1127 • 1121 • 1122.
Fecha de última modificación: 24 de enero de 2018.

El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores, así como la autorización para publicar las imágenes proporcionadas por los mismos.

CONSEJO EDITORIAL

- **Concepción Álvarez Casas**
  Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco
- **Gilda Cárdenas Piña**
  Facultad de Artes y Diseño / UNAM
- **Alberto Argüello Grunstein**
  Cenidiap / INBA
- **Alejandro Castellanos**
  Cenidiap/INBA
- **Dina Comisarenco**
  Universidad Iberoamericana
- **Karen Cordero**
  Universidad Iberoamericana
- **Eloísa del Alisal Sánchez**
  Museo CajaGRANADA, España
- **Eduardo Espinosa Campos**
  Cenidiap/INBA
- **Elia Espinoza**
  Instituto de Investigaciones Estéticas/UNAM
- **Pablo Estévez Kubli**
  Facultad de Artes y Diseño, UNAM
- **César G. Palomino**
  Cenidiap/INBA
- **Carlos-Blas Galindo Mendoza**
  Cenidiap/INBA
- **Laura González Flores**
  Instituto de Investigaciones Estéticas/UNAM
- **Laura González Matute**
  Cenidiap / INBA
- **Guillermina Guadarrama Peña**
  Cenidiap/INBA
- **Alfredo Gurza González**
  Cenidiap/INBA
- **Blanca Gutiérrez Galindo**
  Facultad de Artes y Diseño/UNAM
- **Sol Henaro**
  Curadora
- **María Luisa Hernández Ríos**
  Universidad de Granada, España
- **Alberto Híjar Serrano**
  Cenidiap/INBA
- **Isabel Jiménez Arco**
  Actividades Culturales/Junta de Andalucía, España
- **Avelina Lésper**
  Crítica de arte
- **Andrés de Luna**
  Escritor
- **César Martínez**
  Artista
- **Alma Montero Alarcón**
  Museo Nacional de Antropología e Historia/INAH
- **Luis Gerardo Morales Moreno**
  Universidad Iberoamericana
- **Julieta Ortiz Gaitán**
  Instituto de Investigaciones Estéticas/UNAM
- **Antonio Pantoja Chaves**
  Universidad de Extremadura, España
- **Macrina Rabadán Figueroa**
  Universidad Autónoma del Estado de Morelos
- **Luis Rius Caso**
  Museo Casa Estudio Diego Rivera y Frida Kahlo/INBA
- **Arturo Rodríguez Döring**
  Cenidiap/INBA
- **Graciela Schmilchuk Braun**
  Cenidiap/INBA
- **Ana María Torres Arroyo**
  Universidad Iberoamericana
- **Carlos Vázquez Olvera**
  Instituto Nacional de Antropología e Historia
- **Mireida Velázquez Torres**
  Instituto de Liderazgo en Museos A. C.

ISSN 1870-3429 • REVISTA ARBITRADA DE ARTES VISUALES • TERCERA ÉPOCA • ENERO / JULIO 2018

DISCURSO visual NÚMERO 41

EDITORIAL

Otros mundos ■ 5
CARLOS GUEVARA MEZA

PRESENTACIÓN

Estéticas de ciencia ficción ■ 6
MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ DELGADO, GABRIEL MONTES DE OCA Y AMADÍS ROSS

TEXTOS Y CONTEXTOS

La ciencia ficción y la falacia del rompecabezas blanco: influencia estética y silencio académico ■ 18
FERNANDO ÁNGEL MORENO

Biopolíticas de ficción: la mente colmena *vs*. el héroe colectivo ■ 27
LORETO ALONSO ATIENZA

¿Qué le ocurrió a los esperanzados monstruos de la razón? Apuntes para el estudio de un post-*cyberpunk* latinoamericano ■ 38
MARIANA RODRÍGUEZ JURADO

Los prados asfódelos. Iconografía vegetal en la obra de Marina Núñez ■ 48
ÁNGELA SÁNCHEZ DE VERA

Devenir jaguar: ciencia ficción y biopolíticas menores en *Bestias* de Ricardo Guzmán Wolffer y *Operación Bolívar* de Edgar Clément ■ 59
ANA XIMENA JIMÉNEZ NAVA

Los dientes podridos de una calavera: dos regresos futuros a la ciudad lacustre ■ 66
ALFONSO FIERRO

El problema del creador y la creación en *Prometheus* y *Alien: Covenant* de Ridley Scott ■ 74
EDUARDO SANTIAGO RUIZ

EDITORIAL • OTROS MUNDOS

CARLOS GUEVARA MEZA
DIRECTOR DE *DISCURSO VISUAL*

Si bien puede decirse que toda obra (de cualquier arte y de cualquier género) instaura su propio mundo, diferente al "real" (puesto que la obra no es el "mundo real" por más que quiera parecérsele, representarlo o incluso "intervenirlo"), esto es particularmente cierto en el caso de la ciencia ficción, dedicada específicamente a imaginar otros mundos, que no necesariamente han de estar en el futuro o "en una galaxia muy lejana", y que cumplen la función de cuestionar la realidad en que vivimos mediante la fina disección y proyección de nuestras contradicciones y posibilidades, que en la "realidad" no parecen tales a fuerza de la continua naturalización que permite su reproducción casi automática. Pero, aunque sólo fuera un simple rechazo escapista —típica acusación para desvalorizar el género, restándole importancia artística, función social y valor epistémico—, tal rechazo ya implicaría un principio de *extrañamiento* frente a un mundo que dista mucho de ser perfecto, siquiera funcional y, sobre todo, el único posible.

Cierta "distribución de lo sensible" (hecha valer mediante la política y la economía de la producción, distribución, consumo y difusión de la cultura) asigna a nuestros países un lugar de no-producción válida de tal imaginación y de tal rechazo —igual que no nos asigna muchas otras cosas—, y nos hacen sujetos de una doble desvalorización: la típica ya mencionada que afecta al género incluso en los países "desarrollados" y esta asignación periférica. Sin embargo, este número de *Discurso Visual* y el Encuentro de Estéticas de Ciencia Ficción organizado por el Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Ares Plásticas en noviembre pasado, ambos resultado del trabajo del Seminario del mismo nombre convocado por este Centro, pero hecho posible gracias a las redes organizadas y operadas por escritores y artistas desde hace muchos años en el ámbito latinoamericano e internacional, muestran que el género tiene aquí una ya larga y significativa historia, así como una actualidad que goza de cabal salud creativa, pese a todo y pese a quien le pese.

Este número, realizado en condiciones particularmente complicadas debido a los sismos de septiembre y sus efectos, es causa de especial orgullo para nosotros, no sólo por el cumplimiento del compromiso en estas circunstancias, sino por el alto nivel de quienes participan y de sus reflexiones. Estamos convencidos de que serán de interés y utilidad no sólo para especialistas y seguidores del género, sino para todos aquellos que, como nosotros, consideran que imaginar las cosas de otro modo es el principio del pensamiento y de la transformación.

PRESENTACIÓN • ESTÉTICAS DE CIENCIA FICCIÓN

MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ DELGADO, GABRIEL MONTES DE OCA Y AMADÍS ROSS
EDITORES HUÉSPEDES

La ciencia ficción en México tiene una historia única. Alejado de los mayores centros de producción científica y tecnológica, nuestro país ha sido un lugar poco propicio para este género. Algunos afirman, incluso, que no existe. Sin embargo su presencia puede rastrearse hasta el siglo XIX, e incluso antes. Lo cierto es que, aunque sea en un proceso lento, la ciencia ficción mexicana ha ido tomando forma mientras se encuentra a sí misma.

Por otro lado, es el género con mayor crecimiento en el ámbito mundial debido a la naturalidad con la que describe y refleja la sociedad contemporánea. Una vez muerto el sueño del eterno progreso, caído el mito romántico de las ideologías políticas, avasallados por un desarrollo tecnológico que avanza más rápido que nuestra capacidad para asimilarlo, hemos encontrado en la ciencia ficción el escaparate perfecto para expresar esperanzas y ansiedades mediante la transfiguración del presente. Esta transfiguración, extrañamiento o *novum*, es la esencia de la ciencia ficción. De aquí nacen utopías y distopías del futuro que se nutren de lo cósmico, de la vida más allá de nuestro planeta, de lo onírico y psíquico, la conciencia, la biología, lo inmaterial, de invenciones y nuevos usos de la tecnología existente e imaginada, de lo atómico, lo cibernético y lo robótico. Todos temas de actualidad con la potencia de alterar nuestros futuros mediato y lejano.

El crecimiento del género y su importancia social ha atraído la atención del mundo académico alrededor del planeta. No es la excepción de México. Por ejemplo, la Universidad Nacional Autónoma de México lleva varios años creando conexiones entre ciencia y la ciencia ficción, como el proyecto "Ciencia-Ficción-Ciencia" del Instituto de Ciencias Nucleares, por mencionar sólo un caso. Del miso modo, en el Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas (Cenidiap) del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) nació en 2016 el Seminario Estéticas de ciencia ficción. El seminario busca abordar de modo plural y experimental un ámbito prácticamente desconocido como es el de la discusión estética en la ciencia ficción. Desde ahí nació este número de *Discurso Visual*.

En estas páginas, aunque sean electrónicas, el lector encontrará un artículo de Fernando Ángel Moreno que invita a reflexionar sobre las dificultades y contradicciones con las que el mundo académico aborda el estudio del género. No es sencillo aproximarse a un objeto de estudio que durante décadas permaneció bajo la sombra, catalogado como entretenimiento insubstancial hasta que su relevancia hizo imposible voltear hacia otro lado.

Más adelante, Loreto Alonso parte de los conceptos de la mente colmena y el héroe colectivo para realizar un análisis de cómo la ciencia ficción actual no sólo refleja nuestra realidad y nuestra sociedad, sino en las maneras en que se adelanta

a los sucesos, advierte de problemas por venir e incluso propone soluciones. ¿Cómo se construye la identidad en un mundo que empuja a la individualización en un entorno globalizado y digital? ¿Cómo construir una salida de esta atomización homogeneizante?

Mariana Rodríguez Jurado, por su parte, desmenuza la forma en que el *cyberpunk*, subgénero nacido en la década de 1980, ha sido asimilado y mantenido vivo por América Latina, debido a su natural espíritu contracultural, a pesar de que en los ámbitos anglosajón y asiático fue declarado muerto antes del fin del siglo pasado.

Ángela Sánchez de Vera examina la obra de la artista española Marina Núñez y la relación entre consciencia, identidad femenina, los iconos vegetales y la ciencia ficción. El lector podrá apreciar en las páginas de este artículo cómo las estéticas de la ciencia ficción van mucho más allá de la literatura o el cine, y pueden ser utilizadas como un lenguaje propio que trasciende ideas preconcebidas sobre el género.

Posteriormente, Ana Ximena Jiménez Nava nos habla sobre el *giro animal* en dos obras de ciencia ficción mexicana que echan mano del jaguar y el ocelote, felinos de suma importancia en la cultura mexicana. El uso de estos animales sirve a la autora para reflexionar sobre representaciones estéticas no verbales que generan subjetividades distintas con lenguajes y políticas únicos.

Alfonso Fierro parte también de dos obras mexicanas, en este caso un proyecto arquitectónico y una novela, para explorar la retroutopía de ver a la Ciudad de México vuelta a su condición original de lago. La visión glorificada de Tenochtitlán, antigua capital del imperio mexica, se mezcla en el imaginario colectivo con la incuestionable autoridad de la actual Ciudad de México, y a su vez motiva una nostalgia que impulsa a "volver al pasado desde el futuro". El mito del eterno retorno a través de la ciencia ficción.

Por último, Eduardo Santiago Ruiz analiza las crisis religiosas y la tecnificación de la sociedad contemporánea a través de la relación entre el creador y lo creado en dos películas de ciencia ficción de carácter mítico. ¿Creamos a nuestros creadores? ¿Podemos llegar a ellos, e incluso sojuzgarlos? ¿Es la humanidad sólo un eslabón en una trama cósmica sobre la que vivimos ignorantes?

Esperamos que este número de *Discurso Visual* permita dar constancia de algunas de las preocupaciones estéticas de la ciencia ficción, su relación con la sociedad que le engendró y la manera en que propone, imagina y refleja esperanzas y temores de nuestro mundo actual. Esperamos, a su vez, que contribuya a la investigación académica, artística y estética del género en nuestro país.

Como aportación a este estudio, Miguel Ángel Fernández Delgado escribió el siguiente ensayo que, desde una perspectiva histórica, hace un nutrido recuento de la relación entre estética y ciencia ficción.

AD AESTHETICAM SCIENTIAE FICTIONIS

Para Carlos Gardini (1948-2017) y Brian W. Aldiss (1925-2017),
dos virtuosos cultores de la intersección arte-ciencia

El recién desaparecido autor inglés Brian Aldiss, mejor recordado como uno de los principales representantes de la *new wave* o nueva ola inglesa, tuvo una afición nada casual hacia el arte, y no únicamente por ser uno de los primeros en estudiar las ilustraciones de la literatura de ciencia ficción.[1] Como referencia en su compleja trilogía en el imaginario planeta Helliconia, cuya órbita alrededor de dos estrellas provoca que el ciclo de estaciones se desarrollen a lo largo de un milenio al tiempo que ascienden y terminan dinastías, pintó con todo pormenor, sobre un globo terráqueo, el colorido relieve de dicho orbe.[2] También escribió una carta-homenaje a Salvador Dalí cuando el pintor español acababa de morir —ejemplo de la atemporalidad en la que viven los grandes creadores—, [3] donde le preguntó si había conocido las portadas de la revista *Analog Science Fiction*, pues suponía que, en sus mejores tiempos, habrían sido de su agrado. Finalmente le agradeció por haber reabastecido el limitado vocabulario de imágenes que alimenta la imaginación de los autores de ciencia ficción: "You are the great international SF writer in paint" (eres el gran escritor internacional de ciencia ficción en pintura).[4]

Del jardín de las delicias al jardín del tiempo

Es cierto que existen artistas, como Paul Lehr y Robert R. Foster,[5] y entre los escritores, J. G. Ballard,[6] claramente inspirados por el arte de Dalí y otros famosos artistas del surrealismo aunque no hayan pertenecido a dicho movimiento. Motivos limítrofes movieron a Jacques Lacan a sugerir que la ciencia ficción podría pensarse como el territorio inconsciente de la ciencia,[7] tema sobre el que tejeremos más a fondo después. Debemos partir, entonces, de una duda que ya debe asomar en los lectores:

---

[1] Brian W. Aldiss, *Science Fiction Art*, Nueva York, Bounty Books, 1975.
[2] John Clute, *Science Fiction: The Illustrated Encyclopedia*, Nueva York, Dorling Kindersley, 1995, p. 83.
[3] Brian W. Aldiss, "Thanks for drowning the ocelot", en *The Detached Retina: Aspects of sf and fantasy*, Syracuse, Syracuse University Press, 1995, pp. 8-15.
[4] *Ibidem*, p. 15.
[5] Vincent di Fate, I*nfinite Worlds: The Fantastic Visions of Science Fiction Art*, Nueva York, Penguin Studio, The Wonderland Press, 1997, pp. 76 y 77, 202.
[6] "J. G. Ballard, surrealism, dreams, and the primitive iconography of science fiction", <https://surrealistjunkie.wordpress.com/2016/12/07/j-g-ballard-surrealism-dreams-and-the-primitive-iconography-of-science-fiction/>. Consulta: 22 de octubre, 2017.
[7] Igor Bogdanoff y Grichka Bogdanoff, *L'effet science-fiction: À la recherche d'une définition*, París, Robert Laffont, 1979, pp. 280 y 281.

¿en dónde reside la diferencia específica del arte de la ciencia ficción?, y sobre todo ¿qué es aquello que lo diferencia de las propuestas que se le asemejan y muchas veces, por equívoco, se le llegan a asimilar?

En esencia, puesto que buscamos explorar la que podría ser la estética de la ciencia ficción como lo anuncia nuestro título latino, se trata de la misma característica que la deslinda de la fantasía: el contexto con una explanación técnica o científica, incluso si esta última se halle apenas sugerida.[8] Los siguientes ejemplos podrán aclararnos este principio general. En el estudio que dedicó a indagar los orígenes del arte fantástico y surrealista, el poeta y crítico de arte Edward Lucie-Smith[9] remarcó la importancia de no considerar en forma aislada las obras artísticas sino, en principio, recordar el marco histórico o entorno en que surgieron. Las pinturas de Hieronymus Bosch (El Bosco), al que debemos algunas de las primeras obras panorámicas con perspectiva aérea,[10] reflejan imágenes sugeridas por un obsesivo temor a la muerte y al pecado, tan difundidos en su época,[11] mientras que, a ojos actuales, podrían tomarse como paisajes de civilizaciones extraterrestres o bocetos del próximo parque de diversiones para adultos. Obstinaciones similares a las del autor del *Jardín de las delicias* pueden verse en artistas bajo su influencia, como Brueghel el Viejo, aunque desdibujadas. Reaparecieron, dentro de otro contexto, en François Desprez, autor de las *Sueños raros de Pantagruel* (1565), y Nicolas de Larmessin en la serie de *Vestuarios grotescos* (*ca*. 1700), pues se inspiran en obras satíricas o recrean personajes de la vida cotidiana de un modo fantástico, los cuales podían verse o imitarse en los bailes de disfraces o mascaradas.[12]

A partir del Renacimiento surgieron las ilustraciones con fines didácticos que, a la vista de un contemporáneo, podrían sugerir representaciones de seres o escenarios de dimensiones o realidades ajenas a la nuestra. Las formas abstractas dibujadas por Erhard Schoen (o Schön), autor de *Tratado de la proporción de las figuras* (1538), y Lorenz Stöer, en su *Geometria et perspectiva* (1555), no son sino ejercicios de proporción de las dimensiones correctas de la figura humana y de cómo lograr vistas convincentes en perspectiva de edificaciones diversas, incluso imaginarias.[13] Sobre esto último trabajó también Giovanni Battista Piranesi en su famosa serie de las *Prisiones* (1749-1750, 1761), llevando esta modalidad artística a su culminación, a la manera de "caprichos", y sin duda a los linderos de la poesía y la música al ofrecer variaciones magistrales sobre el mismo tema.[14]

---

[8] Para una discusión más amplia, a partir de algunas teorías contemporáneas de renombre, véase Adam Roberts, *The History of Science Fiction*, Nueva York, Palgrave Macmillan, 2005, pp. 1-20.
[9] Edward Lucie-Smith, *The Waking Dream: Fantasy and the Surreal in Graphic Art, 1450-1900*, Londres, Thames and Hudson, 1975, p. 7.
[10] Di Fate, *op. cit.*, p. 17.
[11] Lucie-Smith, *op. cit.*, pp. 7 y 8.
[12] *Ibidem*, pp. 9-11.
[13] *Ibid.*, pp. 11 y12.
[14] *Ib.*, pp. 12 y 13. Luigi Ficacci, *Giovanni Battista Piranesi: Gesamtkatalog der Radierungen*, Colonia, Taschen, vol. I, 2011, p. 118.

Acerca de un famoso artista contemporáneo de Hieronymus Bosch, pero radicalmente distinto a él, Leonardo da Vinci, se ha dicho que adelantó varios inventos del porvenir. Sin el propósito de restarle méritos, los historiadores de la ciencia medieval y renacentista nos explican que sus bien conocidos logros se debieron no sólo a un talento artístico muy superior a sus contemporáneos, sino también a que perteneció al grupo de artistas-ingenieros que demostraron los procesos de invención y la forma en que las técnicas, al concluir la Edad Media y en el Renacimiento, podían combinarse bajo patrones originales. Por ejemplo, su famoso boceto de ornitóptero, del que ya existían especulaciones teóricas documentadas, contaba con antecedentes de ensayos de vuelos mecánicos, como el del inglés Eilmer en el siglo XI, registrado por el cronista William de Malmesbury.[15]

Entre los artistas-ingenieros que precedieron a Leonardo podemos mencionar al médico germano Konrad Kyeser, al anónimo autor del manuscrito *Hussite war* (*La guerra de los husitas*, *ca*. 1430), a Filippo Brunelleschi, Mariano di Jacopo Taccola, León Battista Alberti, Roberto Valturio, autor del tratado *De re militari* (*Sobre la cuestión militar*, 1472), Francesco di Giorgio Martini y Johannes Müller, conocido como *Regiomontanus*, inventor de varios aparatos para la observación astronómica. Aunque una generación menor que Leonardo, vale la pena recordar, por último, a Polidoro Virgili, autor del tratado *De rerum inventoribus* (*Sobre los inventores de las cosas*, 1499), que puede considerarse la primera historia de la tecnología. Estos autores no sólo concibieron angustiantes maquinarias bélicas, sino también sifones, bombas de mano y de pie, molinos y serruchos hidráulicos, hornos, equipos rudimentarios de buceo o turbinas de agua, entre muchos otros.[16] Gran parte de sus conceptos estaban adelantados a su época, pero sólo pertenecen marginalmente a la manifestación artística que nos interesa. Sus equivalentes contemporáneos serían los bocetos de ingeniería para automóviles y otros transportes del futuro.

El orfebre germano Christoph Jamnitzer, en el *Nuevo libro de figuras grotescas* (1610), insufló vida en algunos arabescos con el fin de hacerlos librar batallas campales al lado de batracios y langostas montadas sobre carneros, sierpes voladoras y otros seres indescriptibles[17] posiblemente inspirados por las guerras descritas a mediados del siglo II por Luciano de Samosata.[18] Aunque su propósito era simplemente ornamental, adelanta la idea de crear un mundo surgido de la imaginación, es decir, ajeno a referencias religiosas, políticas, educativas —como no sea la ancestral crítica que Erasmo resumió al decir que la guerra sólo es grata a quienes no la conocen— o de otro tipo que las dictadas principalmente por la estética y la propia inventiva. Esta tendencia aparece más desarrollada en artistas posteriores como Filippo Morghen, autor de la

[15] Frances y Joseph Gies, *Cathedral, Forge, and Waterwheel: Technology and Invention in the Middle Ages*, Nueva York, HarperCollins, 1994, pp. 238 y 239.
[16] *Ibidem*, 237-2375. Miguel Ángel Fernández Delgado, *Tecnología y ciencia ficción*, Saarbrücken, Editorial Académica Española, 2012, pp. 1-4.
[17] Lucie-Smith, *op. cit.*, p. 12.
[18] Sobre la importancia de Luciano, especialmente a partir del Renacimiento, véase Christopher Robinson, *Lucian and his Influence in Europe*, Chapel Hill, The University of North Carolina Press, 1979.

serie de grabados titulada *La vida lunar* (1768), con su feliz mundo de habitables calabazas suspendidas o flotantes y primitivos cazadores montados sobre quimeras.[19]

En el siglo XIX, la Revolución Industrial y el romanticismo concedieron los elementos que hacen más fácilmente reconocible nuestro arte. A partir de entonces es posible separar la protociencia ficción de la ciencia ficción propiamente dicha, es decir, diferenciar las obras que la antecedieron al reunir sólo algunas de sus características de las que ya contienen la totalidad de sus elementos. En la gráfica, su primer expositor de renombre es el francés Grandville (seudónimo de Jean Ignace Isidore Gérard), artista incomprendido en su época pero cuyo libro titulado *Otro mundo* (1844)[20] es un verdadero portento de imaginación visual, y por ello ha sido reivindicado como precursor tanto del surrealismo[21] y los cómics como del cine de animación.[22] Pero de su variopinto bestiario sólo nos interesa, por pertenecer propiamente al arte que nos convoca, la serie de inventos de uno de sus personajes, el doctor Bluf, creador de los autómatas de vapor que ofrecen conciertos en los festivales bajo su patrocinio; también de las plantas nómadas y del método para hacer grandes algunos animales pequeños y pequeños a otros grandes, y finalmente de los peculiares aparatos voladores para visitar los lugares más insólitos del planeta.

A Grandville lo relevaron varios compatriotas: los ilustradores de los viajes extraordinarios de Jules Verne,[23] y también Albert Robida, acertadamente llamado "el Verne del lápiz",[24] pues en sus novelas-álbum ilustradas, *Los viajes extraordinarios de Saturnin Farandoul* (1879), *El siglo veinte* (1883), *La guerra en el siglo veinte* (1887), *La vida eléctrica* (1890) y *El ingeniero von Satanás* (1919), no dejó lugar —aéreo, terrestre o submarino— fuera del alcance de sus exóticos pero no menos elegantes transportes, maquinarias y edificaciones.

Uno de los últimos artistas que mencionaremos en este recorrido histórico es el estadunidense de origen vienés Frank R. Paul. En 1914 coincidió en Nueva York con otro inmigrante de lengua germana, natural de Luxemburgo, Hugo Gernsback, que doce años después fundaría la revista *Amazing Stories*. Gernsback, al reconocer el talento de Paul, lo contrató como director artístico de todas sus revistas. Su especialidad en el dibujo arquitectónico y técnico le dio vida a los artefactos, trajes espaciales, ciudades y seres extraterrestres, estilo art déco, que poblaron los sueños futuristas de la primera mitad del siglo XX.[25]

---

[19] La serie de grabados de Morghen se utilizó hace pocos años para ilustrar una edición alemana de los viajes espaciales del conocido espadachín narigudo: Cyrano de Bergerac, *Reise zum Mond und zur Sonne*, Eichborn Berlin, Frankfurt am Main, 2004.
[20] Sigo la edición de Grandville, *Otro mundo* (ed. José-Benito Alique), Barcelona, Hesperus, 1988.
[21] Lucie-Smith, *op. cit.*, p. 11.
[22] José-Benito Alique, "Prólogo" a Grandville, *op. cit.*, pp. xxxii-xxxiv.
[23] Arthur B. Evans, "The Illustrators of Jules Verne's *Voyages Extraordinaires*", en *Science-Fiction Studies*, núm. 75, vol. 25, julio, 1998, pp. 241-270.
[24] J. J. Bridenne, "Robida, el Jules Verne del lápiz", prólogo a Albert Robida, *La guerra del siglo veinte, Madrid*, La biblioteca del laberinto, 2009, pp. 7-12.
[25] Stephen D. Korshak, *From the Pen of Paul: The Fantastic Images of Frank R. Paul*, Orlando, Shasta-Phoenix, 2009.

Desde luego, no resulta posible mencionar a la totalidad de los artistas, ni a lo largo de la historia ni a lo ancho de sus manifestaciones, pues sólo hemos tratado de identificar la propuesta estética que ha tenido hasta hoy la ciencia ficción más conocida por el público general para deslindarla de otras manifestaciones con las que se le podría confundir a través de los que consideramos sus principales representantes.[26]

Como haremos al hablar de América Latina, traemos también a la memoria, para cerrar el apartado, a un artista que nunca ocultó sus principales fuentes de inspiración. El también escritor estadunidense Robert Smithson, pionero del arte en tierra (*land art*), muerto prematuramente al viajar en un monocóptero desde el cual supervisaba locaciones para sus obras, a lo largo de su carrera adoptó la iconografía de la ciencia ficción: en un inicio fueron alienígenas, exploradores espaciales y sus vehículos; después cayó bajo el encanto irresistible de los paisajes postapocalípticos de J. G. Ballard y, asimismo, elaboró teorías sobre la entropía y el concepto del tiempo en el arte.[27]

Otros días, otros ojos

El arte ruso, dentro de esta corriente, ha estado ligado al desarrollo de la cosmonáutica, aunque casi siempre mezclado con alegorías desde Yuri Shvets, quien representó la conquista del espacio antes de la segunda Guerra Mundial a partir de los bocetos del pionero de los cohetes a propulsión, Konstantin Tsiolkovski. Sobresalieron después Andrei Sokolov y el cosmonauta y pintor Alexei Leonov.[28] La misión espacial conjunta Apolo-Soyuz (julio de 1975), así como otros encuentros posteriores de colaboración científica entre Estados Unidos y la entonces Unión Soviética, impulsaron exhibiciones binacionales de arte espacial y de ciencia ficción como el Planetfest, a partir de las cuales surgió la publicación de una interesante obra con artículos y fotografías de las propuestas de los principales artistas de ambos países.[29]

Entre los latinoamericanos,[30] el iniciador es el brasileño Henrique Alvim Corrêa, que ilustró, en 1906, una edición belga de *La guerra de los mundos* de H. G. Wells,[31]

[26] Para un panorama del arte y los principales artistas de la ciencia ficción anglosajona hasta el término del siglo XX, recomendamos el libro de Di Fate, *op. cit*.
[27] Thomas A. Zaniello, "Our future tends to be prehistoric: Science fiction and Robert Smithson", en *Arts Magazine*, mayo, 1978, pp. 114-117; Eugene Tsai, "The Sci-Fi Connection: The IG, J. G. Ballard, and Robert Smithson", en Lawrence Alloway (ed.), *Modern Dreams: The Rise and Fall of Pop*, Cambridge, The MIT Press, 1988, pp. 71-74; Rory O'Dea, "Reflections on science fiction: The other side of Robert Smithson's mirror-travel", en Sarah J. Montross, *Past Futures: Science fiction, Space Travel, and Postwar art of the Americas*, Cambridge, The MIT Press, 2015, pp. 106-115.
[28] Vasili Zajárchenko, "Sí, la pintura de ciencia ficción es un arte…", en *Literatura Soviética*, núm. 428, 1984 (2), pp. 174-181; F. C. Durant, III, "Soviet Space Art", en *Analog Science Fiction / Science Fact*, agosto, 1975, pp. 144-146.
[29] William K. Hartmann, Andrei Sokolov, Ron Miller y Vitaly Myagkov (eds.), *In the Stream of Stars: The Soviet / American Space Art Book*, Nueva York, Workman Publishing, 1990.
[30] Salvo indicación en contrario, sigo a Miguel Ángel Fernández Delgado, "Saudade for space, utopia, and the machine in Latin American art", en Sarah J. Montross, *op. cit.*, pp. 48-60.
[31] Existe edición facsimilar: H. G. Wells, *La guerra de los mundos*, Buenos Aires, Libros del Zorro Rojo, 2016.

aunque algunas de ellas son muy cercanas a los originales aparecidos en Pearson's Magazine de abril-diciembre de 1897.

Es a partir del inicio de la era atómica y de la carrera espacial que el interés por la tecnología y sus logros invadieron la imaginación de algunos artistas de renombre. Al mexicano David Alfaro Siqueiros le fascinaron las posibilidades del uso de la energía del átomo, como demuestran las pinturas *Aeronave atómica* (1956), *Explosión en la ciudad* (1935) y *Fundición atómica* (1956); además escribió que en la época de la conquista espacial no se podía tener, "respecto del paisaje, la misma lírica, el mismo romanticismo que tuvieron los hombres de las épocas en que aún no dominaba el espacio. Esta necesidad del paisaje cósmico es parte de su nueva naturaleza".[32] Quienes parecen haber comprendido el mensaje, en una parte importante de su trabajo, fueron Raquel Forner y Rufino Tamayo. La argentina comenzó la denominada *serie del espacio* el mismo año del lanzamiento del Sputnik I (1957), misma que prolongó hasta 1974, con su colorido universo poblado por *astroseres* nacidos de la convivencia de los astronautas con los habitantes de otros mundos. Por su parte, el mexicano mantuvo la mirada en las alturas desde que fue testigo del paso del cometa Halley en 1910. A partir de ese momento los fenómenos celestes, que trató de representar con la mayor precisión, poblaron sus lienzos con paisajes sublimes, como bien representa una de sus pinturas más personales a este respecto: *Terror cósmic*o (1954). Siempre pendiente de los descubrimientos espaciales, criticó duramente el uso militar del espacio y la deshumanización de la sociedad.[33]

El chileno Roberto Matta es, con toda probabilidad, el artista más importante y prolífico para la estética de la ciencia ficción en la región latinoamericana. Demostró un temprano interés hacia las posibilidades teóricas del viaje espacial, como refleja su pintura *Space Travel* (*Star Travel*) (1938), pero los sucesos de la segunda Guerra Mundial parecen hacer definido su actitud crítica frente al avance tecnológico. Desde 1942 desarrolló su característica visión de la realidad a través de lo que llamó *le vitreur*, con lo que quiso representar el mundo entre lo que parecen cristales o vitrinas. Los horrores de la guerra fueron simbolizados por humanoides totémicos en posiciones contraídas y amenazantes insectos mecanomorfos. Pocos años más tarde destacó los efectos deshumanizantes de la tecnología y de ciertas estructuras sociales, reiterando su constante preocupación por las cadenas de poder que comprometen la libertad humana, cumpliendo su propio *dictum*: "la imaginación es un ojo en el centro del centro". La carrera espacial moderó en cierta medida su fe en el progreso, pues a partir de entonces comenzaron a proliferar en sus creaciones los espacios organizados en compartimientos que aparecen en perspectiva, pero en los que nunca faltó el ser

[32] Miguel Ángel Fernández Delgado, "Siqueiros y la necesidad del paisaje cósmico", en Itala Schmelz y Ana Echeverri (coords.), *Siqueiros paisajista*, México, Editorial RM, 2010, pp. 84-89.
[33] Norma Ávila Jiménez, *El arte cósmico de Tamayo*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Editorial Praxis, 2010.

humano, que representa el azar, y las máquinas, que simbolizan la eficacia y la precisión insensible.[34]

La fascinación por los ambientes acuáticos y espaciales lograron una afortunada sinergia en la obra del argentino Gyula Kosice, que, en 1944, declaró en un artículo que "el hombre no ha de terminar en la Tierra", con lo que parecía anunciar su proyecto artístico-tecnológico de *La ciudad hidroespacial*, una especie de base geoestacionaria donde se desarrollará la humanidad del futuro.[35]

Los dos últimos artistas que mencionaremos han manifestado su inspiración directa en la musa híbrida de la ciencia y la ficción. El mexicano Manuel Felguérez, siempre fiel al expresionismo abstracto y al constructivismo en que fue formado, exploró, desde principios de la década de 1970, las posibilidades del arte asistido por computadora, tanto en pintura como en escultura, para dar origen a un conjunto de obras vinculadas: *El espacio múltiple* (1973) y *La máquina estética* (1975).[36] Se apartó un poco después de estos caminos para indagar el fenómeno de la percepción, y experimentó con diversos materiales, sobre todo para continuar con sus inconfundibles esculturas que parecen celebrar, sin descanso, la armonía del universo.

El cubano Mario Gallardo (que también firma sus lienzos como Odrallag), culpa al avistamiento durante su infancia de un zepelín, que surcó el firmamento de La Habana, y a la lectura de *La nebulosa de Andrómeda* (1957) de Iván Efremov, por la presencia en sus obras de soles multicolores, naves espaciales y máquinas del tiempo que parecen mimetizar los más veloces procesos biológicos. A mediados de la década de 1980 formuló el *Manifiesto Macrocosmista*, subtitulado "género pictórico de ciencia ficción", donde resume sus ideales artísticos y reafirma su propósito de ofrecernos "un espacio atiborrado de signos y soluciones simbólicas", "la máquina humanizada", "la velocidad del tiempo", y el "canto a la paz que exige nuestro planeta para la conservación de la vida humana, y todo cuanto el hombre ha creado hasta hoy en pos del bienestar y el desarrollo".[37]

Como sucedió con el anterior recorrido del arte en el mundo occidental, no nos permite el presente espacio mencionar a todos los creadores, sino únicamente a los que gozan de amplia trayectoria y distinciones internacionales, pues fueron ellos quienes comenzaron a señalar el camino dentro de una expresión artística

[34] Damián Bayón, "Matta: Un original inventor de signos", en *Matta: Mattamorfosis en Viña*, Viña del Mar, Municipalidad de Viña del Mar, *ca*. 1999, pp. 12-14; y Anne Tronche, "Les grands transparents", en *Fiction*, num. 156, noviembre, 1966, pp. 151 y 152.
[35] Gyula Kosice, "Manifiesto: La ciudad hidroespacial", <www.kosice.com.ar/esp/resenas.php>. Consulta: 31 de octubre, 2017.
[36] Elisa García Barragán, "Manuel Felguérez: pintor del alma de la ciencia", en *Ciencia y Desarrollo*, núm. 109, marzo-abril, 1993, pp. 85 y 86.
[37] Rafael Carralero, "Gallardo, astronauta de la imaginación", en *Mira*, núm. 372, 11 de junio de 1997, pp. 36 y 37.

en pleno auge evolutivo que transita invariablemente de lo más popular a lo más refinado.[38]

El bosque mítico

Ahora bien, podríamos preguntarnos si, dentro de todas estas manifestaciones artísticas existen denominadores o patrones comunes. Al abarcar un panorama tan vasto como la imaginación técnica y sus múltiples escenarios,[39] las imágenes que se le asocian tampoco resultan fáciles de catalogar. Sin embargo, para volver a explorar su simbolismo y las relaciones con la mente humana, como se prometió al principio, recurrimos al estudio de Gary K. Wolfe, que ha explorado los principales iconos o figuras clave de la literatura de ciencia ficción,[40] los cuales creemos se pueden encontrar también en el mundo del arte, a saber: la nave espacial, la ciudad, los paisajes ruinosos, los robots y los monstruos; los tres primeros son imágenes del entorno, los dos restantes, de la humanidad.[41]

Para Wolfe es posible encontrar múltiples formas en las que la ciencia, como se manifiesta a través de la ciencia ficción, se convierte en un paradigma moderno del mito, pues ésta se dedica a explorar también los aspectos o resabios míticos del pensamiento racional, especialmente los que existen en el razonamiento científico.

Los iconos que hemos mencionado nos permiten transitar de lo conocido a lo desconocido. Así, verbigracia, la nave espacial, un auténtico microcosmos de nuestra sociedad, puede funcionar en ambos sentidos. Su imagen resulta el instrumento adecuado para trasladar a los seres que representan lo que conocemos hacia aquello que no resulta familiar o es completamente inusual. La propia nave puede trasladar a seres alienígenas hacia nuestra realidad, trayendo lo ignoto al mundo cotidiano. Con la ciudad y sus ruinas o los paisajes apocalípticos ocurre lo mismo.[42]

Los autómatas pueden ser resabios de la esclavitud, de una mejor humanidad (como los robots de Isaac Asimov) o una degeneración de la misma. Esto último nos aproxima al monstruo, que representa el poder del ser humano transformado del Dr. Jekyll en el señor Hyde.[43]

---

[38] Sólo mencionaremos a un par de artistas mexicanos que iniciaron en el medio publicitario pero colocados recientemente en la mira de coleccionistas nacionales y extranjeros gracias a su calidad: Jaime Ruelas (Itzel Sainz, Juan Rogelio Ramírez y Antonio Ramírez, *Jaime Ruelas: Ilustrando* el High Energy, *arte fantástico mexicano*, Lleida-México, Editorial Milenio, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, 2015) y Raúl Cruz Figueroa (Raúl Cruz Figueroa, *El arte fantástico de Racrufi*, México, Tinta negra y roja, 2011; y <racrufi.com>. Consulta: 2 de noviembre, 2017).
[39] Al respecto, véase Istvan Csicsery-Ronay, Jr., "The seven beauties of science fiction", en *Science Fiction Studies*, núm. 70, vol. 23, noviembre, 1996, pp. 385-388.
[40] Gary K. Wolfe, *The Known and the Unknown: The Iconography of Science Fiction*, Kent, The Kent State University Press, 1979.
[41] *Ibidem*, p. 31.
[42] *Ibid*., pp. 17 y 18.
[43] *Ib*., pp. 18 y 19.

La musa metálica

Para dar término a este recorrido, puesto que la ciencia ficción siempre ha presumido su peculiaridad como literatura de ideas, queremos mencionar, aunque sea brevemente, y sin afán de exhaustividad, a los escritores y artistas que han hecho propuestas acerca del arte y sus posibilidades.

Gerardo Murillo, el Dr. Atl, no sólo escribió algunos textos de ciencia ficción,[44] también desarrolló por décadas, mientras estuvo en busca de mecenas, el proyecto de fundar una comunidad, que llamó Olinka, donde se darían cita las mentes más creativas, tanto del ámbito científico como artístico, libres de injerencias políticas, culturales, económicas y cualesquiera otras para el libre desarrollo de sus trabajos; tan ambicioso llegó a ser que contaría con su propio centro de exploraciones espaciales y plataforma de lanzamiento de cohetes.[45]

Aunque ha sido llamado el profeta del desastre, J. G. Ballard era capaz de imaginar obras tan fascinantes como las que aparecen en las historias reunidas bajo el título de *Vermilion Sand*s (1971), que alude a un lugar desértico donde existe una colonia de artistas que pueden hacer esculturas en las nubes, estatuas y plantas cantoras, casas móviles y sensibles, máquinas creadoras de poesía, vestimentas con vida propia…; y no solamente nos ofreció *La exhibición de atrocidades* (1970), tan controvertida y no menos crítica, con resonancias hacia ciertas tendencias actuales de la creatividad artística.[46]

Por su parte, el estadunidense Michael Bishop, en *La transfiguración del Conde Geiger* (1992), describió la desventura de un famoso crítico de los trabajos artísticos más exquisitos que, a raíz de un accidente, su rostro asemeja el de un personaje de historieta. Esta trama le sirve no sólo para contar una divertida novela, sino que a la vez nos hace reflexionar sobre la dicotomía entre el arte docto y el popular, y la sociedad que permite tanto su distancia como sus distintas percepciones.[47]

El musicólogo y escritor estadunidense Lloyd Biggle, Jr., aunque ha sido poco traducido a nuestra lengua, creó una serie de historias alrededor de las misiones de un comité cultural que trabaja con diferentes razas planetarias, evitando interferir en su desarrollo, pero ofreciendo detalles increíbles acerca de sus propias identida-

[44] Dr. Atl, *Un hombre más allá del universo*, México, Ediciones Botas, 1935; y "El hombre que se quedó ciego en el espacio", en Miguel Ángel Fernández Delgado (ed.), *Visiones periféricas*, Buenos Aires-México, Grupo Editorial Lumen, 2001, pp. 76-84.
[45] Cuauhtémoc Medina González, *Una ciudad ideal: El sueño del Dr. Atl*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 1991; Jacobo Königsberg, *Olinka: ciudad ecuménica*, México, Cuadernos de Teoría y Visión, 1967.
[46] J. G. Ballard, *Vermilion Sands*, Nueva York, Berkley, 1971; *The Atrocity Exhibition*, Londres, Jonathan Cape, 1970.
[47] Michael Bishop, *La transfiguración del Conde Geiger*, Barcelona, Grijalbo, 1994.

des culturales. También es autor de algunas historias en las que explora las relaciones entre la ciencia y el arte.[48]

Entre los hispanoamericanos podemos recordar al español José Carlos Somoza, en cuya novela *Clara y la penumbra* (2001)[49] el llamado hiperdramatismo permite convertir a modelos en lienzos vivientes, mismos que pueden ser vendidos, alquilados por coleccionistas o acechados por un asesino serial debido a sus peculiares convicciones sobre los fines del arte, y al argentino Carlos Gardini, autor de *El libro de las voces* (2001), donde describe el singular planeta Delfos. Aunque parece imposible, en él existe una sociedad regida por la música, donde los animales también emiten sonidos armónicos, obra que le valió el primer lugar del premio UPC, organizado anualmente por la Universidad Politécnica de Cataluña.[50]

[48] Lloyd Biggle, Jr., *The Rule of the Door and Another Fanciful Regulations*, Nueva York, Doubleday & Company, 1967; *The Still Small Voice of Trumpets*, Nueva York, Doubleday & Company, 1968; *The World Menders*, Nueva York, Doubleday & Company, 1971; *The Metallic Muse*, Nueva York, Doubleday & Company, 1972; *Monument*, Nueva York, Doubleday & Company, 1974; *A Galaxy of Strangers*, Nueva York, Doubleday & Company, 1976.
[49] José Carlos Somoza, *Clara y la penumbra*, Barcelona, Planeta, 2001.
[50] Carlos Gardini, "El libro de las voces", en Miquel Barceló (ed.), *Premio UPC 2001: Novela corta de ciencia ficción*, Barcelona, Ediciones B, 2002, pp. 23-107.

ISSN 1870-3429 • REVISTA ARBITRADA DE ARTES VISUALES • TERCERA ÉPOCA • ENERO / JULIO 2018

TEXTOS Y CONTEXTOS

Science Fiction and the White Puzzle Fallacy: Aesthetic Influence and Academic Silence

La ciencia ficción y la falacia del rompecabezas blanco: influencia estética y silencio académico*

RECIBIDO • 3 DE SEPTIEMBRE DE 2017 ■ ACEPTADO • 16 DE OCTUBRE DE 2017

FERNANDO ÁNGEL MORENO/ACADÉMICO Y DOCENTE
famoreno@ucm.es

PALABRAS CLAVE
estética
ciencia ficción
estudios culturales
arte
crítica

RESUMEN

Las influencias de la ciencia ficción se analizan desde sistemas teórico-críticos asumidos tanto por aficionados como por investigadores. Por este motivo, suelen estudiarse con más interés aquellas obras que introducen temas y formas de ciencia ficción en sistemas ajenos al propio discurso del género, y se quedan a menudo fuera aquellas obras desarrolladas desde concepciones estéticas diferentes. Se propone un análisis de la mirada estética que subyace en las diferentes influencias, tanto artísticas como analíticas.

KEYWORDS
aesthetics
science fiction
cultural studies
art
criticism

ABSTRACT

The influence of science fiction is generally studied from the point of view of theoretical and critical systems assumptions accepted by both laymen and researchers. For this reason, works which introduce sci-fi themes and forms within systems which are alien to the genre's own discourse are usually studied with greater interest, while works issuing from different aesthetic notions are often left behind. This article suggests an analysis of the aesthetic point underlying the genre's artistic as well as analytical influence.

* Este artículo es un resultado del proyecto de investigación financiado *Teoría de las emociones y el género en la cultura popular del siglo XXI* (FEM2014-57076-P) del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Innovación y Competitividad de España, proyecto dirigido por la Dra. Helena González.

El rompecabezas blanco

Cuando se conoce mejor cómo funciona el arte se conoce mejor cómo funciona la ciencia ficción. También ocurre al contrario: cuando se conoce mejor cómo funciona la ciencia ficción, se conoce mejor cómo funciona el arte.

Para explicarlo, propongo el ejemplo del rompecabezas blanco. Como saben los aficionados a los rompecabezas, uno blanco lo es precisamente porque no tiene ninguna imagen sobre sus piezas. La pericia del jugador ha de encontrarse en el reconocimiento de las formas de dichas piezas, nunca iguales, y su correspondiente lugar en la superficie. Resulta fascinante como ejercicio intelectual y requiere la habilidad del interpretador del caos sobre el que se pone orden.

Aplicado al arte, encontramos analogías interesantes. Por ejemplo, una gran parte de los estudios estructuralistas funciona como un rompecabezas blanco al plantear la obra como un caos formal que debemos volcar sobre la mesa, desarmar completamente y volver a armar de la única manera posible. Durante ese proceso, el analista "entiende" la estructura y demuestra un enorme conocimiento de los aspectos formales de las piezas y de sus vinculaciones entre sí, pero se pierde la imagen.

Asumamos ahora que el rompecabezas blanco está cortado a mano por un hábil artesano que pretende elevar el nivel de dificultad. En ese caso, el analista intenta penetrar de algún modo en la destreza creativa del autor; aplaude su pericia. Así funciona la canonización basada en el ingenio del artista.

Sigue sin importar nada el dibujo, puesto que ni siquiera existe en la mente del analista ni en la del creador. Se aplauden la perfección técnica y la falta de errores en el diseño, no la expresividad por sí misma. Esta es la falacia del rompecabezas blanco que se da en los análisis meramente formales.

Vayamos un poco más allá: supongamos ahora que el analista está interesado sólo en la historia y la biografía del creador del rompecabezas. De hecho, apenas toca el rompecabezas. Se pasa meses, quizás años, estudiando la época en que fue creado y los problemas personales del artesano que lo diseñó. Podría argumentarse que esta comparación es falaz, puesto que los biógrafos y los historiadores del arte jamás trabajan sobre un rompecabezas blanco, sino sobre fondo y forma. Ahora bien, mi pregunta es: ¿qué más da? Ni siquiera monta el rompecabezas, no disfruta de la experiencia de armarlo ni de lo que expresa, pero en caso de hacerlo, no coloca las piezas según su forma, sino los datos biográficos del autor y la historia del momento, con lo que quizá deba romper algunas piezas, forzarlas, o en el mejor de los casos montar sólo algunos grupos de piezas aquí y allá.[1] Piensa: "¿Estoy seguro de que esta pieza la modeló el día que le despidieron? ¿Pudo tenerla diseñada tiempo

[1] Este problema está ya en los inicios de la hermenéutica, en realidad no resuelto hasta hoy por ninguna teoría que pretenda ser totalizadora. Véase Peter Szondi (1975), *Introducción a la hermenéutica literaria*, Madrid, Abada, 2006, pp. 77-94.

atrás y se puso a modelarla justo ese día para no pensar en el despido? ¿O no pudo dejar de pensar en el despido? Yo no podría. Pero Paco, sí. Bueno… ¿Qué más da? Tiene sentido analizarla desde el despido…". Todos los argumentos se basan, salvo casos excepcionales, en vaporosas intuiciones, como cualquier psicólogo diría sobre una terapia basada en obras realizadas hace décadas, tal vez cientos de años.

Avancemos otro paso: no nos interesa ni armar el rompecabezas ni estudiar su momento de producción. Sencillamente, analizamos a un grupo de jugadores que sin pensar demasiado no sólo fuerzan piezas, sino que las mezclan con las de otros rompecabezas y, cuando les comentamos que su resultado no tiene sentido, nos responden: "A mí me gusta así". No los juzgamos. Únicamente nos preguntamos por qué lo arman como lo arman. Así se trabaja el rompecabezas blanco desde la teoría de la recepción.

Las primeras técnicas todavía se enseñan en los colegios e institutos donde se dice que, al montar el rompecabezas correctamente, nos encontramos con una imagen y sólo esa, pues no caben otras formas de armarlo. Es un rompecabezas blanco, aunque tenga una imagen, lo que importa es montarlo del modo correcto.

¿Cuál es la falacia? Ante todo, que una obra estética no es un rompecabezas ni mucho menos uno blanco. Tanto la mayoría de los filólogos y filósofos como los profanos toman el análisis de una obra como el montaje de un rompecabezas blanco. Construyen una teoría formal a la que la obra se ajusta, afirman hablar del contenido —sin ser verdad— y lo defienden como si sus vidas dependieran de ello. Pero sólo arman un rompecabezas blanco, en el que el contenido funciona como una parte de la forma. Se trata de meras acrobacias intelectuales que a su vez contemplan la obra como acrobacia intelectual.

De este modo interpretan también muchos expertos en alegorías medievales o muchos filólogos marxistas. Así, el contenido suele depender de una o dos metodologías muy reduccionistas y preconcebidas que terminan por encajar rígidamente en el montaje.[2]

En el fondo, todos tendemos a ello al analizar el arte, pues no tenemos espacio ni tiempo para más de una lectura y una metodología por obra. El problema surge cuando postulamos que nuestro acercamiento es el único posible y canonizamos y "descanonizamos" a partir de esa postura.

Hagamos ahora que la ciencia ficción influya en el artículo académico y pensemos que, en realidad, las piezas de nuestro rompecabezas son objetos pluridimensionales que encajan de muchas maneras entre sí, según la dimensión desde la que las contemplemos. No sólo eso. Además, aceptemos a todos los receptores como diferentes generaciones terrestres y extraterrestres, mutantes, androides, que añaden a las piezas formas que no estaban al ser creadas miles de años atrás. Por si fuera poco, algunas formas del pasado se han perdido irremediablemente debido al paso del tiempo, los agujeros negros y las tormentas solares. Es decir, aceptemos que la novela *El corazón de las tinieblas*, por ejemplo, puede ser estudiada con resultados diferentes desde el feminismo, el poscolonialismo, el estructuralismo, la recepción en diferentes épocas o el biografismo, entre otros. Aceptemos también que nuestros intereses, nuestros horizontes de expectativas al analizar, difieren de los defendidos por los académicos de la década de 1960 y finales del siglo XIX. Las piezas encajan de diferentes maneras según la metodología que empleemos.

Por otra parte, todas esas piezas se acoplan mejor entre sí cuando conseguimos complementarlas desde las diferentes dimensiones, de modo incluso que una misma pieza puede encontrarse en varios lugares al mismo tiempo. Así, un personaje puede ser muy ético desde un punto de vista y muy poco ético desde otro, según lo analicemos desde el poscolonialismo o desde el feminismo.

Por último, en el objeto estético los cambios en la imagen que tiene el rompecabezas —una foto de un pequeño pueblo, un cuadro de Matisse, un retrato de un campesino macedonio— cambian la propia forma de las piezas. Dicho de otro modo, según el momento en que tomo el rompecabezas, este tiene sobre sí el retrato de Inocencio X de Velázquez o las deconstrucciones del mismo por parte de Francis Bacon. Según la imagen que el rompecabezas ostenta en ese momento, las piezas tienen una forma u otra, van en una posición o en

[2] Un buen ejemplo sería el análisis del personaje de Supermán realizado por Umberto Eco (1964) en *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1989, pp. 226-256.

otra. No vemos del mismo modo al Satanás de *El paraíso perdido* hoy que en el siglo XVII. Ambas lecturas deben ser realizadas: la actual y la de entonces, pero las piezas encajan de modo diferente según la imagen.

Lo que tenemos aquí es la diferencia entre un pensamiento lineal, único y fuerte —el del rompecabezas blanco— y un pensamiento mucho más pluridimensional, complejo y débil —el del rompecabezas multidimensional.[3]

¿Podemos decir que tenemos un único rompecabezas si las piezas y la imagen cambian cada vez? ¿Acaso no es la misma obra sobre la que siempre trabajamos? Habría que introducir una variable que no se encuentra ni en la imagen ni en la forma geométrica. Usemos el peso de cada pieza como si todas las imágenes, en el fondo, giraran en torno a una serie de temas constantes, pues existe cierta regularidad en el objeto estético; se parte siempre de una misma obra.

Esto lo entienden muy bien los directores teatrales, que saben que cada lectura del libreto es única. Para apoyar la explicación, propongo un ejercicio de clase. Comparemos a lo largo de un seminario cuatro versiones cinematográficas de *Macbeth*: Orson Welles, de 1948; Akira Kurosawa, de 1957; Roman Polanski, de 1971, y Justin Kurzel, de 2015, en busca de lo que tienen en común. Vemos cómo muchas piezas desaparecen según la versión, así como las imágenes se transforman ante nuestros ojos, como ocurre en sucesivas puestas en escena de una obra teatral. Nada más empezar, descubrimos que las palabras de la pieza original cambian radicalmente en cada versión. Tras el análisis, sólo quedan en común unos pocos motivos muy sencillos y que autónomamente no se diferencian en nada de los sencillos motivos de un cómic o de una película de ciencia ficción, cuya riqueza expresiva está en su carácter simbólico autónomo, integrados en una estructura simbólica mayor. Es el *shiuzet* —el encadenamiento expresivo de motivos— que estudiaban los formalistas rusos,[4] y que C. S. Lewis,[5] desde la fábula, defendía como principal elemento estético de la narrativa.

Todos ellos se muestran de maneras muy, muy diferentes según la versión. Es decir, el peso y los temas implicados se reducen en el fondo a unas pocas unidades narrativas que activan el imaginario y ponen en funcionamiento el juego estético. ¿Shakespeare es sólo eso? Ni mucho menos. Pero lo que queda de *Macbeth* tras las diferentes interpretaciones es sólo eso, si no consideramos análisis ideológicos multiperspectivistas: un rompecabezas blanco.

La ciencia ficción desde las teorías de algunos rusos y alemanes

¿Qué tiene que ver todo esto con la ciencia ficción y su influencia? Sentemos algunas bases más, ahora desde la erudición teórica.

A menudo se ataca a la ciencia ficción por características que la contemplan como sub-literarias, como cierta tendencia a los personajes estereotipados, las tramas simples, los diálogos burdos y la metarreferencialidad genérica. Ahora bien, esas características no son especialmente buenas o malas si consideramos la obra de un modo no lineal, es decir, como si al montar el rompecabezas buscáramos piezas de otros rompecabezas, o nos preguntáramos si falta alguna, o si realmente no se correspondieran las que hay. Se trata de la típica desesperación del novato: "¡Las piezas están mal! ¡Es imposible acabarlo!".

Un buen ejemplo es el cómic estadunidense proveniente de la estética *pulp*. Cuando en la década de 1960 Jack Kirby revolucionó este lenguaje con sus creaciones de ciencia ficción —*Los Cuatro Fantásticos*, *Estela*

[3] Por "pensamiento débil" no se entiende un pensamiento que ha costado poco realizar o que no se sostiene, sino todo lo contrario. El término refiere a un tipo de reflexión sobre un hecho, reflexión que para resultar más consistente debe complementarse con otras y mantener siempre una posibilidad de refutación o de matización según cambien las circunstancias o aparezcan nuevos argumentos. Explica Eco que "El ser es tal que se pueden dar diferentes interpretaciones", en Umberto Eco (1997), *Kant y el ornitorrinco*, Barcelona, Lumen, 2013, p. 55. Esa realidad heterogénea del ser se hace más patente en el ser estético, motivo por el cual el pensamiento débil se ha centrado especialmente en él a lo largo de la posmodernidad. Por eso Eco añade: "El arte puede decir lo que dice porque el ser mismo, en su lánguida debilidad y generosidad, es el que acepta esta definición, y disfruta de verse visto como mudable, soñador, extenuadamente vigoroso y victoriosamente débil", *ibidem*, p. 68.

[4] Véase Viktor Sklovski (1919), "La conexión de los procedimientos de la composición del *shiuzet* con los procedimientos generales del estilo", en Emil Volek, *Antología del formalismo ruso y el grupo de Bajtín: polémica, historia y teoría literaria*, Madrid, Fundamentos, 1992, p. 125.

[5] Véase C. S. Lewis (1937-1965), "Sobre la historia o fábula", en *De este y otros mundos*, Barcelona, Alba, 2004, pp. 27-50.

Plateada, *Thor*, *X-Men*, *Hulk*, entre otros—, numerosos aficionados universitarios comenzaron a aplaudir su imaginario. Directores de cine como Federico Fellini[6] o Alain Resnais[7] defendieron su grandeza y creatividad, mientras numerosos académicos continúan hasta hoy con ataques a este lenguaje por "infantilismo", "estereotipado", "tramas lineales"… Lo mismo había pasado con las primeras publicaciones de novela negra, e igual o pasaría con el cine de terror de las décadas de 1970 y 1980.

Una buena manera de acercarse con criterio al rompecabezas de la ciencia ficción literaria la aporta quien habría sido su mayor enemigo: Theodor W. Adorno. Desinteresado por el biografismo y el idealismo romántico, su estética de la negatividad profundizaba en la problemática lucha que se realiza dentro del texto estético entre sujeto lector —histórico— y forma.[8] El principal problema de Adorno, a mi juicio, era su obsesión con el análisis "despierto", con la "imprescindible" disección autoconsciente, reflexiva, de la obra estética. Sin dicha profundización, según él, el disfrute estético no podría recibir tal calificativo.

¿Sucede esto con la ciencia ficción? Hasta cierto punto sí, como ocurre con los cómics de este género. Si alguien se acerca a los de autoría de Jim Starlin sobre Thanos, el Capitán Marvel o Dreadstar sin saber y dejándose llevar únicamente por la trama, quizás haga una lectura vacua, superficial, sin verles la gracia. Por el contrario, deberá mirar el rompecabezas más allá de lo inmediato.

¿Quiere esto decir que cada vez que un chico abre una novela de Robert Silverberg o consigue en video *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956) de Don Siegel, debe tomar lápiz y papel, meterse en la biblioteca y no salir en dos meses? Este es uno de los problemas de la teoría de Adorno: considerar que la emoción no basta para el disfrute de una obra estética, sino que resulta imprescindible la distancia que la razón aporta, no toma en cuenta que el chico que disfruta el cómic establece su propia estética de la negatividad a nivel intuitivo.

Por fortuna, muchos años antes que él, los formalistas rusos ya habían apostado por la lectura no lineal. Se basaban en que, ante el objeto estético, la mente realiza un ejercicio de combinación entre las emociones y la razón que deriva en el disfrute estético: el *zaum* o lenguaje transracional.[9] Es decir, el cerebro realiza ese viaje exigido por Adorno, pero de un modo mucho más abstracto e intuitivo. Los formalistas defendían que el analista estético debe estudiar ese proceso. Es decir, el análisis racional y distanciado —la reflexión sobre el rompecabezas— no resulta imprescindible para la experiencia estética, sino que la explica y, si acaso, la enriquece. Es decir, se trata de entender: 1) que, cuando los lectores o espectadores están montando el rompecabezas de la ciencia ficción de maneras diferentes, no están malinterpretando la estructura, sino que juegan en sus múltiples dimensiones, 2) que, al observar tanto la estructura del rompecabezas de la ciencia ficción como las acciones del jugador, somos capaces de montarlo desde diferentes dimensiones y además proponer lecturas para otros jugadores.

Después, llegaron los estudios culturales a partir de las necesarias aportaciones de Michel Foucault[10] y de la Escuela de Constanza.[11] El primero defendía que los jugadores y los analistas de las obras como rompecabezas eran incapaces de ver que la suya era una manera lineal de mirar, que confundían epistemología con ontología, un fallo tradicional en la historia de la estética. Los compañeros de Constanza llamaban la atención sobre el hecho de que nadie jugaba como los analistas decían, sino todo lo contrario. En cada época, los jugadores inventaban las reglas de rompecabezas, y sólo jugaban los rompecabezas que se adaptaban a dichas reglas. Daba

[6] Véase Sean Howe (2012), *Marvel cómics: la historia jamás contada*, Torroella de Montgri, Panini, 2013, p. 62.
[7] *Ibidem*, p. 115.
[8] Véase Theodor Adorno (1970), *Teoría estética*, Madrid, Akal, 2004, pp. 219-277. "El carácter doble del arte en tanto que autónomo y en tanto que *fait* social se comunica sin cesar a la zona de su autonomía", p. 15. No obstante, pese a la potencialidad de sus teorías para aplicarlas a la cultura de masas, el filósofo alemán no supo entender estas últimas. Junto a Max Horkheimer, dedicó varios textos a criticarla durísimamente, en particular la radio y el cine de Hollywood, a partir de —según ellos— su alienante sistema de producción. Véase Theodor W. Adorno y Max Horkheimer (1947), "La industria cultural. Ilustración como engaño de masas", en *Dialéctica de la ilustración*, Madri, Akal, 2008, pp. 133-181.

[9] Véase Pau Sanmartín Ortí, *Otra historia del formalismo ruso*, Madrid, Lengua de Trapo, 2008, pp. 157-172.
[10] Véase Michel Foucault (1969), *La arqueología del saber*, Madrid, Siglo XXI, 2009.
[11] Véase Hans Robert Jauss (1977), *Experiencia estética y hermenéutica literaria. Ensayos en el campo de la experiencia estética*, Madrid, Taurus, 1992.

igual lo que los analistas dijeran o lo que los propios autores pretendieran. Esto se debía a que los propios rompecabezas contenían en sí mismos esa naturaleza multidimensional.

Con estas bases, los estudios culturales comenzaron a entender la ciencia ficción como una manera de superar las rígidas reglas de juego impuestas por los analistas anteriores y los jugadores anteriores.[12] Los lectores y espectadores de ciencia ficción entendían estas nuevas reglas desde el principio porque comenzaban a jugar a muy temprana edad. En su manera de hacerlo no necesitaban ni que el rompecabezas estuviera completo ni que todas las piezas encajaran exactamente. Por este motivo, películas con tantos problemas de guión como la primera entrega de *La Guerra de las Galaxias* o novelas tan irregulares como las de *Fundación* de Isaac Asimov provocaban críticas a la realidad en la que vivían y potenciaban su creatividad. Lo mismo ocurría con el resto de la narrativa de ciencia ficción, como con los cuentos de la edad de oro del género y las películas de serie B. Si bien la novela negra disponía de piezas fácilmente adaptables a las reglas del rompecabezas blanco de la crítica tradicional —como la mirada sórdida y crítica a un sistema social decadente o la trama causal rigurosa—, la ciencia ficción mostraba comportamientos incomprensibles en un adulto —como la risa megalomaniaca del científico loco al apretar el botón de su arma del infinito o lo de vestir piyamas coloridos para combatir el Mal—, imposibilidades de la razón —como viajar a más velocidad que la de la luz o que los cazas suenen en el espacio— e imágenes escapistas —como los mundos de cuatro soles y criaturas exóticas. Todos estos eran elementos hiperbólicos que de modos similares se aceptaban en otro tipo de rompecabezas como la poesía, donde lo exagerado y lo irracional no precisan de coherencia argumental ni de comprobación empírica, ni se reniega de la mirada infantil o adolescente sobre la realidad.

[12] En la bibliografía incluyo referencias a diferentes estudios culturales que responden a esta preocupación por parte de Jane Donawerth, Nalo Hopkinson y Uppinder Mehan, Jessica Langer, Justin Larbalestier, Sarah Lefanu, Tom Moylan, Robin Roberts, Natalie M. Rosinsky y Jenny Wolmark.

El avance de la ciencia ficción

Kazuo Ishiguro, Philip Roth, Cormac McCarthy, Eduardo Mendoza, Francois Truffaut, José Saramago, Gonzalo Torrente Ballester, Antonio Buero Vallejo, Stanley Kubrick, Adolfo Bioy Casares y muchísimos otros autores con obras realistas y estructuras narrativas estilísticas más o menos "tradicionales" han empleado recursos de la ciencia ficción en algún momento. Antes que ellos, desde la tradición utópica renacentista, lo habían hecho otros como Miguel de Unamuno, Azorín, Aldous Huxley o George Orwell.

¿Eran todos ellos fanáticos de las novelas de ciencia ficción? ¿De las películas de serie B? La mayoría de ellos, no. De hecho, a menudo sus excelentes obras de ciencia ficción se combinan con otras menos interesantes donde no parecen entender bien los procedimientos del género, puesto que se limitan a introducirlos en estructuras demasiado tradicionales.

Lo que no descubrió la crítica tradicional, y todavía en la mayor parte de las universidades no se contempla, es que el imaginario simbólico y la libertad creativa —argumental, ficcional, estilística— de la ciencia ficción abrían un campo ilimitado de posibilidades expresivas y de crítica sociocultural. ¿Por qué? Porque los académicos aún trabajaban con rompecabezas blancos o, lo que es casi lo mismo, con una única imagen en una de sus multidimensionales superficies. Sin embargo, el arte avanzó más rápido que la crítica.

Pese a los complejos de inferioridad individuales o sociales de autores y editoriales —que negaban que sus libros de ciencia ficción fueran de ciencia ficción—, la nueva manera de entender el rompecabezas explotó, al tratarse de una visión mucho más correcta de la estética y del mundo que el rompecabezas blanco o que el de una sola imagen. Las diferentes dimensiones del objeto estético de la ciencia ficción resultaban fascinantes para explorar nuestra realidad y las posibilidades del arte narrativo. Por ello, cada vez influyeron más en arquitectura, escultura, literatura, cine y cómic —a menudo de modo inconsciente. Trágicamente, en torno a las décadas de 1950 y 1960, las obras iniciadoras crearon un poderoso imaginario estético-cultural mientras caían paradójicamente en el ostracismo.

Desde entonces, según han ido apareciendo nuevas generaciones de artistas y críticos —formados desde esta manera de experimentar lo estético, la timidez y los tabúes— las críticas y las distancias se han atenuado. Nos encontramos entonces con cierta cotidianeidad en la manera de leer la ciencia ficción, como una estrategia cuya constante necesidad de justificación deja de tener sentido. Se creó una brecha generacional entre el creador y el artista que viven los recursos de la ciencia ficción como algo cotidiano y los que continúan montando sus rompecabezas blancos.

Así, entre las nuevas generaciones, quien conoce bien el género activa inmediatamente su concepto de arte como espacio multidimensional. Eso ocurre con obras de artistas como las esculturas y los videos robóticos y ciberpunks del serbio Viktor Kis o las criaturas extraterrestres del argentino Adrián Villar Rojas, que remiten a formas comunes en la ciencia ficción, así como a tópicos y motivos que se entrecruzan con el género. También culturas tan alejadas de la ciencia ficción en sus orígenes como la japonesa emplean hoy conceptos como ciborg, androide o realidad virtual en obras tan complejas como *Ghost in the Shell*, *Pluto*, *Ergo Proxy*, *Paprika* o *Neon Genesis Evangelion*. Videojuegos como las series *Bioshock* y *Mass Effect* consiguen éxitos internacionales con obras sumamente interesantes sin atención ninguna por parte de la crítica del rompecabezas blanco. Cómics por autores como Moebius o Bilal son ampliamente reconocidos por los especialistas y son despreciados de los programas académicos por "no ser literatura". No lo son, en efecto; ni falta que les hace. Uno de los problemas reside en que en la jerarquía académica "lo literario" se canoniza más rápidamente que cualquier otro lenguaje.

La mayoría de estas obras resultan difíciles para analistas tradicionales y son ignoradas una y otra vez en las universidades hasta que nuevos investigadores las introducen bajo la condescendiente —cuando no desaprobadora— mirada de sus colegas.

El salto generacional no se percibe sólo en la diferente elección de temas y motivos que estudiar, sino en las teorías que se emplean para los mismos. Sistemas supuestamente "universales" de análisis como el de la complejidad psicológica de los personajes o como el de la complejidad estructural chocan con los personajes planos, las tramas lineales y la multitud de "errores" causales o de "verosimilitud". Menos obsesionados a menudo con esas fantasías de "perfección narrativa", los autores de ciencia ficción se interesan más por la expresividad de sus objetos estéticos. Una y otra vez aparece el escándalo hacia la canonización de obras que no cumplen con los parámetros de perfección admitidos, que no remiten a "reglas universales".[13]

No interesa la crítica social de una novela tan sencilla y estereotípica como *La zona*, de Juan Miguel Aguilera y Javier Negrete, que supera a autores como Javier Marías o Arturo Pérez Reverte en su acercamiento a la realidad social española. Se mantiene la obsesión con estudiar la maestría técnica que lo ideológico o lo expresivo cuando en este siglo XXI transmiten más y más expresivamente la resistencia contra zombis o la angustia del escenario postapocalíptico que la rutina del funcionario en su puesto de trabajo. Muchos artistas se dan cuenta de esto y se multiplican las series de televisión con distopías o adelantos tecnológicos con crítica socio-política como la brasileña *3 %*, de Pedro Aguilera, sin que casi nadie en la academia se interese por ellas.

Conclusiones

Una gran parte del academicismo escrito en español se niega aún a los análisis desde los estudios culturales con la excusa reaccionaria de "la obra perfecta", la obra canonizable por grandeza técnica. Es decir, canonizan el rompecabezas blanco desde las metodologías del rompecabezas blanco.

Sin embargo, la poética de la expresividad que concibe el arte como un medio de choque con la realidad sociocultural y no como una acrobacia intelectual se abre paso, especialmente en las obras influenciadas por la ciencia ficción. El aplauso a la referencialidad directa o la complejidad psicológica de obras como la magnífica serie del tiempo perdido de Marcel Proust representan un falaz y absurdo ariete contra el rico y expresivo imaginario simbólico de propuestas como *Solaris* del polaco Stanisław Lem. La obra de Proust es

[13] Considero que Eco resume perfectamente el problema: "El recurso al universal no es una fuerza del pensamiento, sino una enfermedad del discurso", *Kant y el orritorrinco*, *op. cit.*, p. 40.

un maravilloso rompecabezas multidimensional, pero cuando se aplican a *Solaris* las mismas metodologías para denigrarla como obra de ciencia ficción, aparece la falacia del rompecabezas blanco.

En este sentido, la fuerte influencia de la ciencia ficción en obras estéticas de todo tipo recibe su correlato académico en el empleo de los estudios culturales, a menudo despreciado precisamente por estructuralistas y biografistas que canonizan un tipo exclusivo de arte. Una de las excusas más frecuentes es el miedo a la pérdida de estudios de las obras clásicas o de pautas diferentes. Esta excusa parece absurda —al menos fuera de Estados Unidos— cuando se compara la cantidad de estudios de cada línea. Por otra parte, si la creatividad y la investigación estéticas se limitaran a las líneas de la ciencia ficción y se rechazaran desde ellas obras como *Crimen y castigo*, solo tendríamos una nueva falacia del rompecabezas blanco, ahora en sentido contrario. La complejidad del universo estético depende de esta multidimensionalidad, sin la cual todos salimos perjudicados.

Por último, esta separación generacional se ha reducido en los últimos años con las nuevas camadas de críticos. Esperemos que —sin despreciar ninguna faceta estética— se mantenga este camino de complementariedad creativa e investigadora que entiende el arte desde su heterogeneidad.

BIBLIOGRAFÍA

• Adorno, Theodor W., *Teoría estética*, Madrid, Akal, 2004.

• Adorno, Theodor W. y Max Horkheimer, "La industria cultural. Ilustración como engaño de masas", en *Dialéctica de la ilustración*, Madri, Akal, 2008, pp. 133-181.

• Donawerth, *Jane, Frankenstein's Daughters: Women Writing Science Fiction*, Liverpool University Press, 1997.

• Eco, Umberto, *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen, 1989.

• _____, *Kant y el ornitorrinco*, Barcelona, Lumen, 2012.

• Foucault, Michel, *La arqueología del saber*, Madrid, Siglo XXI, 2009.

• Hopkinson, Nalo y Uppinder Mehan (eds.), S*o Long Been Dreaming: Postcolonial Visions of the Future*, Vancouver, Arsenal Pulp Press, 2004.

• Howe, Sean, *Marvel cómics: la historia jamás contada*, Torroella de Montgri, Panini, 2013.

• Jameson, Fredric, *Arqueologías del futuro: el deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*, Madrid, Akal, 2009.

• Jauss, Hans Robert, *Experiencia estética y hermenéutica literaria: ensayos en el campo de la experiencia estética*, Madrid, Taurus, 1992.

• Langer, Jessica, *Postcolonialism and Science Fiction*, Londres, Palgrave MacMillan, 2011.

• Larbalestier, Justin, *The Battle of the Sexes in the Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press.

• Lefanu, Sarah, *In the Chinks of the World Machine: Feminism and Science Fiction*, Londres, The Women's Press, 1988.

• Lewis, C. S., "Sobre la historia o fábula", en *De este y otros mundos*, Barcelona, Alba, 2004, pp. 27-50.

• Moylan, Tom, *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder y Oxford, Westview Press, 2000.

• Moylan, Tom, *Demand the Impossible: Science Fiction and the Utopian Imagination, Ralahine Utopian Classic*, Oxford y Bern, Peter Lang, 2014.

• Roberts, Robin, *A New Species: Gender and Science in Science Fiction*, Urbana, University of Texas Press, 1993.

• Rosinsky, Natalie M., *Feminist, Futures—Contemporary Women's Speculative Fiction*, Ann Arbor, ML, UML Research Press, 1984.

• Sanmartín Ortí, Pau, *Otra historia del formalismo ruso*, Madrid, Lengua de Trapo.

• Sklovski, Viktor, "La conexión de los procedimientos de la composición del *shiuzet* con los procedimientos generales del estilo", en Emil Volek, *Antología del formalismo ruso y el grupo de Bajtín: polémica, historia y teoría literaria*, Madrid, Fundamentos, 1992, pp. 123-156.

• Szondi, Peter, *Introducción a la hermenéutica literaria*, Madrid, Abada, 2006.

• Wolmark, Jenny, A*liens and Others: Science Fiction, Feminism and Postmodernism*, Hemel Hempstead, Harvester Wheatsheaf, 1994.

SEMBLANZA DEL AUTOR

FERNANDO ÁNGEL MORENO • Licenciado y doctor en Teoría de la Literatura y profesor de teoría del lenguaje literario en la Universidad Complutense de Madrid. Es autor de las monografías *Estudio del futuro* (2017) y *Teoría de la literatura de ciencia ficción* (2010), editor de las antologías de relatos *Historia y antología de ciencia ficción española* (2015) y *Prospectivas: antología de ciencia ficción española contemporánea* (2012) y de la antología de artículos *Yo soy más de series* (2015).

ISSN 1870-3429 • REVISTA ARBITRADA DE ARTES VISUALES • TERCERA ÉPOCA • ENERO / JULIO 2018

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 ■

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 cienciaficcionales 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.

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

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 los sensible.[1] Estas figuras del ámbito ficcional remiten a dos modelos de control biopolítico que se despliega entre lo visible y lo invisible.[2]

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 anticipara 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".[3] 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

---

[1] 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.

[2] 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.

[3] 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".[4] 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".[5]

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 Treck. 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 regidor 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.[6]

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,

[4] Zigmut Bauman, *Retrotopías*, Madrid, Paidos Ibérica, 2017, s.n.p.
[5] *Idem*.

[6] 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".[7] 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".[8]

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 trasmisión, 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

[7] Byung-Chul Han, *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*, Barcelona, Herder, 2014, p. 25.

[8] *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".[9] Recientemente hemos atestiguado 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).[10] Una de las características de este procedimiento 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".[11] La identificación de los responsables parece más sencilla si seguimos el rastro del capital invertido, casi ochenta millones de dólares según fuentes periodísticas, 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

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

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

[11] Azam Ahmed y Nicole Perlroth, "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 agenciamento 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?[12]

Todas estas preguntan 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,[13] 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 trasmiten 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.[14]

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.

[12] 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/>.

[13] "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?*".

[14] *¿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 individua 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.[15]

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,[16] 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 características 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

[15] SupGaleano, diciembre de 2016, en *idem*.
[16] 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 desfiguramaos. 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, Zigmut, *Retrotopías*. Madrid, Paidos 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 mexico-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.imaginarrar.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.

ISSN 1870-3429 • REVISTA ARBITRADA DE ARTES VISUALES • TERCERA ÉPOCA • ENERO / JULIO 2018

TEXTOS Y CONTEXTOS

What Ever Happened to the Hopeful Monsters of Reason? Notes for a Study of Latin American Post-cyberpunk

¿Qué le ocurrió a los esperanzados monstruos de la razón? Apuntes para el estudio de un post-*cyberpunk* latinoamericano

RECIBIDO • 15 DE SEPTIEMBRE DE 2017 ■ ACEPTADO • 20 DE OCTUBRE DE 2017

MARIANA RODRÍGUEZ JURADO/ESCRITORA E INVESTIGADORA
r.marianaj@gmail.com

PALABRAS CLAVE
ciencia ficción
América Latina
poscolonialismo
posmodernismo
cyberpunk

RESUMEN

Este artículo analiza la ciencia ficción latinoamericana a partir del poscolonialismo, el posmodernismo y la globalización. Si bien sus raíces en los países de habla hispana se remontan al siglo XVIII,* ha sido percibida como un síntoma imperialista del capitalismo moderno, desarrollado en respuesta un discurso que parte de la imitación, la parodia y la subversión para llegar a la reapropiación. A pesar de ello, encarnado en las formas del *cyberpunk* —subgénero anglosajón nacido en la década de 1980 y declarado muerto antes del fin de siglo— ha encontrado su máximo potencial en una América Latina contemporánea que ve en la tecnología una amenaza colonialista, un ideal aspiracional del "primer mundo" y un arma disidente contra las estructuras tradicionales de poder.

KEYWORDS
science fiction
Latin America
postcolonialism
postmodernism
cyberpunk

ABSTRACT

This article uses theories of postcolonialism, postmodernism and globalization to analyze Latin American science fiction. Although its Hispanic American roots go back to the eighteenth century, the genre has been perceived both as an imperialist product and a symptom of modern capitalism. Regardless, Latin American science fiction has developed a discourse that began from imitation, parody and subversion, to reach reappropriation. This is how cyberpunk (born in the 1980's and declared dead before the end of last century) has found its maximum potential for criticism and catalysis in a contemporary Latin America that perceives technology equally as a colonialist threat, an aspirational ideal of the "First World", and a dissident weapon against traditional structures of power.

* La primera obra de ciencia ficción latinoamericana es el relato "Sizigias y cuadraturas lunares" (titulo acortado), publicado en 1775 por el fraile Manuel Antonio de Rivas, según los datos de Yolanda Molina-Gavilán *et al.*, "Chronology of Latin American Science Fiction, 1775-2005", *Science Fiction Studies*, vol. 34, núm. 3, 2007, p. 407.

Notas preliminares

Dados sus orígenes anglosajones,[1] la ciencia ficción es un género que en las desdeñadas geografías del "tercer mundo" se ha percibido ajeno, un producto ideológico creado a la medida de las ambiciones, terrores y objetivos de las grandes potencias que se presentan a un mismo tiempo inalcanzables y vecinas, salvadoras e invasoras. Existe una clara relación entre la feroz competencia que sostienen los más prósperos países por el derecho de moldear a su imagen el mundo del futuro, y la evolución de los tropos más comunes de su ciencia ficción —tendencias que deambulan entre la curiosidad científica y la pulsión de la conquista; entre el anhelo de la exploración y sus tajantes racismos y xenofobias—; la producción de ciencia ficción de cualquier país es un confiable barómetro para hablar de su desarrollo científico, tecnológico y social.

Para examinar la ciencia ficción producida en territorios "subdesarrollados" como nuestra América hispanohablante, es indispensable recurrir a herramientas diferentes —pero cuya comparativa resulta reveladora— a las usadas en las vertientes europeas o estadunidenses. Para M. Elizabeth Ginway,[2] una correcta aproximación crítica requiere una reinterpretación a través de los mitos culturales, el ecofeminismo, el poscolonialismo y las teorías de la globalización, un marco que se enriquece enormemente al agregar la óptica posmodernista y el estudio social de la tecnología. Es decir, un análisis moderno de la ciencia ficción latinoamericana debe considerar factores como el capitalismo periférico —en el que subsistimos precariamente—; los pasados nacionales de conquistas, constantes guerras civiles y dictaduras; los altos índices de pobreza, analfabetismo y pensamiento anticientífico; la producción marginal y poco difundida de la ciencia y la tecnología; el malinchismo "aspiracional" al que el neoliberalismo nos ha empujado; los gobiernos desestabilizados por corrupciones internas e intereses extranjeros. En resumen, el conflictivo proceso de reinventar nuestra identidad neocolonial.[3]

---

[1] El género nació formalmente en Inglaterra con la aparición del *Frankenstein o el moderno Prometeo* de Mary Shelley en 1818. Las primeras fases de la producción especulativa latinoamericana estarían influenciadas por las obras europeas, principalmente de H. G. Wells y Julio Verne.

[2] M. Elizabeth Ginway, "A Working Model for Analyzing Third World Science Fiction: The Case of Brazil Author(s)", *Science Fiction Studies*, vol. 32, núm. 3, 2005, p. 467. Traducción de la autora.

[3] Se sugiere dar preferencia al término "neocolonialismo", que reconoce la presencia contemporánea del colonialismo, sobre el "poscolonialismo", cuyo nombre parece sugerir que éste ha llegado a su fin.

Richard Appignanesi señala que "históricamente, la modernidad ha estado siempre en guerra con lo que sea que vino inmediatamente antes que ella".[4] Esto explica la necesidad "posmoderna" de agregarle el prefijo "post" a todo lo que no nos gusta, a todo lo que no entendemos, a todo ese pasado que recursivamente intentamos cambiar, esperando que con ello nuestro presente se transforme.

I

Aun cuando América Latina presenta una incansable demanda de ciencia ficción extranjera —particularmente en cine y televisión, medios fundamentales para lo que Peter Berger y Thomas Luckmann llaman "la construcción social de la realidad"—,[5] los productos nacionales continúan marcados por el prejuicio de la baja calidad, del plagio al extranjero, del discurso pueril y escapista alejado de nuestras apremiantes realidades. Las élites académicas, las industrias culturales, las autoridades educativas y el público mismo dan preferencia a las ficciones nacionales de corte mimético (las realistas, costumbristas o históricas; el género policiaco siempre ha sido exitoso con el público y la crítica, ahora las narcoficciones van ocupando su lugar), o a aquellas que derivan de las orgullosas vanguardias latinoamericanas que rechazaron la modernidad industrial, como el realismo mágico o lo real maravilloso. Parecería que a nuestras fantasías debemos anteponerles el prefijo "real" para que no nos avergüencen. Parecería que nuestras narrativas están tan atadas al trauma del violento pasado, y a las urgentes problemáticas sociales del presente, que no dejan tiempo para imaginar nuestros propios futuros.

¿Cómo crear ciencia ficción en países que desdeñan a sus científicos, que difícilmente producen tecnología pero la consumen de forma masiva, ciega y aspiracional cuando proviene del extranjero? ¿Cómo explorar nuestras raíces, si anhelamos ser asimilados por un idealizado —y occidentalizado— "primer mundo"? ¿Cómo examinar nuestra identidad contemporánea a la luz de un género imperialista por tradición, cuyo extraordinario potencial especulativo y ontológico ha sido reducido en nuestro imaginario popular a un simplificado-obsoleto-repetitivo cúmulo de efectos especiales hollywoodenses, guerras en el espacio, invasores extraterrestres —nosotros, el "otro"— atacando la Casa Blanca —ellos, los "héroes"?

A pesar de ello, la ciencia ficción latinoamericana sigue desarrollándose lenta pero infatigablemente a partir de un reducido uróboros[6] de consumidores nutridos por la cultura pop extranjera —principalmente cultura estadunidense y japonesa: el cine, la literatura de géneros, los cómics, el anime, los videojuegos—, que se convierten en creadores buscando replicar, reinventar, nacionalizar, satirizar o subvertir el género, en un proceso que suele partir del terreno de la imitación —cuyas intenciones van desde el homenaje hasta el lucro descarado— y la parodia —que retoma estéticas populares del género para darles un nuevo significado cargado de humor, crítica social y burla hacia los estereotipos nacionales y extranjeros— para traducir las herramientas de la ciencia ficción a nuestros propios imaginarios culturales y entregándonos manifestaciones como la ya extinta industria del cine de ciencia ficción mexicano, que combinaba las temáticas más comunes de la ciencia ficción *pulp* estadunidense y del cine "clase B" con un folclore nacional que incorporaba la fantasía, el horror, el erotismo, la comedia musical y el género de luchadores; el cómic de ciencia ficción argentino, con su marcada escuela europea y una madurez gráfica inusitada que partió del tropo común del héroe aventurero-conquistador; la ciencia ficción socialista de Cuba, que rechazando el influjo estadunidense fue nutrida y defraudada a diferentes tiempos por la Unión Soviética, la censura castrista, la Guerra Fría y la carrera espacial; o el *cyber*-barroco y el *tupinipunk* brasileños que, como apunta Karina Vázquez,[7] derivan de la elaborada estética barroca —asociada con la contrarreforma latinoamericana y el periodo colonial,

[4] Richard Appignanesi y Chris Garratt, *Introducing Postmodernism: A Graphic Guide*, Icon Books, 2004, p. 56. Traducción de la autora.

[5] Peter Berger y Thomas Luckmann, *The Social Construction of Reality: a Treatise in the Sociology of Knowledge*, Nueva York, Doubleday, 1966, p. 7. Traducción de la autora.

[6] Que si bien suele representar el ciclo renovado y el esfuerzo eterno, también simboliza el esfuerzo inútil.

[7] Karina Vázquez, "Brazilian Cyberpunk and the Latin American Neobaroque: Political Critique in a Globalized World", *Luso-Brazilian Review*, núm. 49, 2012, pp. 211-213. Traducción de la autora.

a pesar de la diferencia de idiomas— y de un neobarroco que reclama la atención a la experiencia poscolonial desde la posición del "arte del destronamiento y la discusión".[8] En esta producción de apariencia tan dispar puede encontrarse una misma piedra de toque que Miguel Ángel Fernández[9] define como "el tratamiento humanista de los seres humanos, humanoides, no humanos y mecánicos", es decir, un enfoque "más cálido y humano de los temas científicos y tecnológicos que abordaba".

Así, la ciencia ficción "dura" —aquella delineada por un rigor científico y una consistencia tecnológica— ha gozado de una menor exploración en América Latina que la "suave" —vaga definición derivada de los términos para dividir los objetos de estudio de la ciencia; en ocasiones se refiere a la ciencia ficción ocupada de la arista social, en otras apunta hacia las temáticas científicamente imposibles o inexactas—; aunque otro innegable motivo es el escaso apoyo que nuestros gobiernos han dado a las ciencias, aunado a los anticuados planes de estudio que ofrecen sus sistemas educativos.

II

La ciencia ficción latinoamericana tiende a reaccionar ante la innovación —ese *novum* científico o tecnológico que introduce la maravilla en la narración— más que a crearla o a propiciarla; muestra una fascinación por la figura humanoide del "otro" (el alienígena, con su retrato de la dinámica entre el colonizador y el vasallo; el monstruo, cuya otredad es socialmente inaceptable y desestabilizadora; o el robot, que parte del concepto de una esclavitud pacífica y benéfica) y una exaltación constante de los escenarios de la utopía nostálgica, la distopía resignada y el apocalipsis como símbolo último de la libertad, el libertinaje y el anarquismo idealizado.

Por otro lado, el elemento científico intrínseco al género se ve constantemente reemplazado por una ciencia apenas referencial, o una "ciencia" fantástica que recurre a los tropos menos rigurosos de la cultura popular —viajes en el tiempo, aventuras espaciales, encuentros con alienígenas— y suele aparecer nutrida de esoterismos, cosmogonías y ritos locales que, si bien señalan una clara inclinación social a la pseudociencia, también pueden interpretarse como manifestaciones de ese "espacio utópico" que Michel de Certeau perfila, donde "otras posibilidades son articuladas, frecuentemente en evocaciones de lo milagroso […] que subvierten los poderes religiosos y seculares tradicionales",[10] una lectura que podría explicar el desinterés popular por el conocimiento científico occidental como una desconfiada resistencia, y que dentro de la ciencia ficción latinoamericana se enuncia en la constante resignificación de las estéticas y temáticas de la Iglesia católica a favor de una revalorización de los mitos prehispánicos —ejercicio que contrasta con los altísimos índices de catolicismo en América Latina—, algo que Yolanda Molina-Gavilán define acertadamente como "cierta añoranza por un idealizado pasado precolombino".[11] Un rechazo similar al "regalo extranjero" se da en el prevalente tono tecnófobo que presenta el elemento tecnológico como una nueva amenaza de colonización o exterminio, tan seductora y prometedora como fueron los espejos brillantes con los que, cuenta la leyenda, los españoles colonizadores compraron el oro de los pueblos nativos.

III

Las notas recabadas en este artículo buscan proponer la base de una resignificación de la literatura c*yberpunk* latinoamericana. Si bien no pretenden invalidar o desvalorizar la experiencia o valores estéticos de la ciencia ficción producida en las "naciones avanzadas", sí advierten la necesidad de ampliar los enfoques y definiciones tradicionales del género.

[8] Severo Sarduy, *Barroco*, Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 1974, p. 103.
[9] Miguel Ángel Fernández, B*reve historia de la ciencia ficción mexicana*, <http://cfm.mx/?cve=11:05>. Consulta: 15 de septiembre, 2017.
[10] Michel de Certeau citado por Tom Moylan en "Global Economy, Local Texts", en Graham J. Murphy y Sherryl Vint (eds.), B*eyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*, Londres, Routledge, 2012, p. 87. Traducción de la autora.
[11] Citada por Francisco José Súñer Iglesias en "Ciencia ficción en español, una mitología moderna ante el cambio", <https://www.ciencia-ficcion.com/opinión/op01122.htm>. Consulta: 15 de septiembre, 2017.

IV

La segunda mitad del siglo XX nos trajo lo que Elana Gomel define como "una revolución en la percepción del espacio y el tiempo propulsada por fuerzas tan inestables como los nuevos descubrimientos en el campo de la física, las consecuencias de las redes sociales y la internet, y los cambios políticos que comenzaron con la caída de Unión Soviética",[12] hecho preservado en el imaginario mundial como prueba de la permanencia de la neoliberalidad: ahora nos resulta más fácil imaginar el final del mundo que el fin del capitalismo.[13]

V

En este panorama, el *cyberpunk* fue parido por una generación de autores anglosajones —mayoritariamente hombres blancos, heterosexuales, educados y de clase acomodada— que no sólo eran los primeros en "crecer acompañados de la tradición literaria de la ciencia ficción, sino en vivir en un mundo verdaderamente cienciaficcional";[14] entre otros, Bruce Sterling, Pat Cadigan, Rudi Rucker, Greg Bear, Lewis Shiner y William Gibson, que con su novela *Neuromante* cimentó los iconos fundamentales del *cyberpunk* —así bautizado por el editor Gardner Dozois a partir de un cuento de Bruce Bethke,[15] quien llama cariñosamente al género "la bestia"—. Esta nueva vanguardia de la ciencia ficción estadunidense retomaba la bandera de la *new wave*[16] y el rigor verborraico de la ciencia ficción dura para evidenciar la inminente llegada del "no-futuro" posindustrializado, un "*high tech*, *low life*" donde se integrarían, según cuenta Bruce Sterling, "la tecnología y la contracultura de los ochenta; una alianza profana entre el mundo tecnológico y el mundo de la disidencia organizada, el mundo subterráneo de la cultura pop, de la fluidez visionaria y de la anarquía de las calles".[17]

La palabra *cyberpunk*, definida por Fredric Jameson como "la expresión literaria suprema si no del posmodernismo, entonces del capitalismo tardío",[18] deriva de la conjunción de la cibernética y el *punk*, dos fuerzas que intentaron reconfigurar el mundo. El *punk* fue un movimiento contracultural de la década de 1970 —o un instante en la historia del pop, si hacemos caso a Steve Redhead—[19] compuesto, según Norman Spinrad, por "intelectuales anti-intelectuales; no ingenuos, rebeldes naturalmente nihilistas sin objetivo ni dirección, pesimistas nihilistas seguros de sí mismos que elevaron el cinismo a una filosofía más o menos compacta, sabían lo que estaban haciendo".[20] Más allá de la bandera del "no futuro" a la que saludaban los Sex Pistols, Mary Harron afirma que el *punk* se trataba "sobre decir sí al mundo moderno. El *punk*, al igual que Warhol, abrazaba todo lo que la gente culta y los hippies detestaban: el plástico, la comida chatarra, las películas clase B, la mercadotecnia, hacer dinero".[21]

VI

Según fue definida por Norbert Wiener, la cibernética es "el estudio científico del control y la comunicación de los animales y las máquinas".[22] El prefijo "cyber" proviene de la palabra griega *kubernetes*, es decir, *timonero* o *piloto*, aquel que controla el rumbo de la máquina; el término

[12] Elana Gomel, *The Cyberworld is (not) Flat: Cyberpunk and Globalization*, Cambridge, Cambridge University Press, 2016, p. 354. Traducción de la autora.
[13] Atribuído tanto a Fredric Jameson como a Slavoj Žižek.
[14] Bruce Sterling, *Mirrorshades: the Cyberpunk Anthology*, Nueva York, Arbor House, 1986, p. 24.
[15] Bruce Bethke, "Etymology of Cyberpunk", epílogo al cuento *Cyberpunk*, <http://project.cyberpunk.ru/idb/etymology_of_cyberpunk.html>. Consulta: 15 de septiembre, 2017. Traducción de la autora.
[16] Durante las décadas de 1960 y 1970 una oleada de escritores especulativos favorecieron las formas más experimentales y literarias de la ciencia ficción, dejando atrás el obligado énfasis en la ciencia ficción dura.
[17] Bruce Sterling, *op. cit.*, p. 7.
[18] Fredric Jameson, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1991, p. 1. Traducción de la autora.
[19] Citado por Jude Davies en "The Future of 'No Future': Punk Rock and Postmodern Theory", *The Journal of Popular Culture*, núm. 29, 2004, p. 1. Traducción de la autora.
[20] Norman Spinrad (1986) citado por Markus Wiemker en *Cyberpunks: A Sociological Analysis With Special Interest In The Description Of Their Online Activities*, <http://cybersociology.com/files/4CyberpunksWiemker.html>. Consulta: 15 de septiembre, 2017. Traducción de la autora.
[21] Mary Harron (revista *Punk*, Nueva York) citada por Mark Dery, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, Grove, Atlantic, Inc, 1996, p. 106. Traducción de la autora.
[22] Norbert Wiener, Cybernetics, or *Control and Communication in the Animal and the Machine*, Cambridge, MIT Press, 1948, p. 19. Traducción de la autora.

cybernetics' desciende de la palabra latina para *gubernetes*, cuya forma verbal, *gubernare*, señala a la autoridad que regula, que restringe. Así, enterrado en la raíz de su denominación, encontramos uno de los memes fundamentales del *cyberpunk*: el control de las estructuras de poder. Stephen Pfohl sugiere el uso de la palabra "cibernética" para señalar el más amplio alcance de las formas de control social ultramodernas.[23] Si bien fue acuñada en 1948, ya para la década de 1980 el vertiginoso crecimiento tecnológico había llevado el término del meritocrático nicho *geek* al consumismo de una cultura popular que devoraba todo lo que llevara impuesto el prefijo "*cyber*"; perfecto epílogo para la reconfiguración fundamental que la globalización nos impuso a través de la economía de la información, de la relación simbiótica con la tecnología y de nuevos modelos de identidad, subjetividad y percepción que siguen tratando de justificar la brutalidad neoliberal con la promesa de un mundo comunicado, seguro y próspero: una utopía cuyas probabilidades de volverse realidad dependerán de pertenecer a la geografía correcta.

VII

Así, una década más tarde —justo cuando los literatos del posmodernismo y la ciencia ficción estadunidenses declaraban que el género había muerto— los creadores de la ciencia ficción latinoamericana encontraron en el *cyberpunk* el espejo exacto de su propia realidad, recordándonos, en palabras de William Gibson, que "El futuro ya está aquí, sólo que no está equitativamente repartido".[24] A diferencia de su contraparte estadunidense, en América Latina el *cyberpunk* no llegará dentro de veinte minutos en el futuro,[25] pues ya ocurre en el día a día.

Bruce Sterling asegura en el prólogo de *Mirrorshades: the Cyberpunk Anthology* que "El *cyberpunk* tiene poca paciencia para las fronteras".[26] Sin embargo, esas fronteras permanecen aún dentro de la ficción: son borrosas en la aparente multiculturalidad de escenarios que, enfrentados a la realidad social que pretenden representar, se evidencian como una forma de consumismo y apropiación cultural. En los confines del género las barreras de los nacionalismos ya no están cinceladas en una geografía tangible, ahora se encarnan en la brecha digital consagrada por una dinámica económica de consumo y posesión de la información —la nueva moneda— que a primera apariencia pareciera meritocrática —quien tiene el conocimiento y la habilidad, tiene el poder—, pero que "en la práctica" condena a las masas anónimas —cuyos trasfondos culturales y económicos les impidieron acceder al conocimiento tecnológico exigido— a un futuro de pobreza, violencia o esclavitud a la megacorporación o al narcoestado. En contraste, el estatus privilegiado del *hacker* —aun como protagonista marginal— le permite llegar a un ciberespacio que, según propone Steve Jones, "es el área en la cual la mente, mediante una interfaz computacional, puede tener acceso a la red global de información, […] la infraestructura de los *zaibatsu*, gobiernos y milicia".[27] Es decir, la posibilidad de romper las estructuras de poder —el sistema operativo de la multicorporación— de un mundo caótico —el cifrado del lenguaje binario— sólo se permite a aquel que posee una visión interna de cómo funcionan los mecanismos —la creación, modificación e interpretación de los lenguajes de programación— de dicho mundo.

VIII

Si continuamos con la lectura del *cyberpunk* como una meditación tecnológica sobre el poder, en la figura del *hacker* y su conflictivo discurso de disrupción (la tecnología le funciona a la vez como herramienta y cadena, el conocimiento lo hace parte del sistema, pero también lo libera de éste) notaremos las intersecciones y rupturas entre las vertientes estadunidense y latinoamericana del género: en la primera, el *hacker* es el

[23] Stephen Pfohl, *The Cybernetic Delirium of Norbert Wiener*, <http://project.cyberpunk.ru/idb/cybernetic_delirium.html>. Consulta: 15 de septiembre, 2017. Traducción de la autora.
[24] William Gibson entrevistado en *Fresh Air*, NPR, 31 de agosto de 1993 (sin verificar), y en "The Science in Science Fiction", *Talk of the Nation*, NPR, 30 de noviembre de 1999, min. 11:55. Traducción de la autora.
[25] Uno de los lemas más populares del *cyberpunk*, extraído del subtítulo de la película *Max Headroom: 20 Minutes into the Future*.
[26] Bruce Sterling. Mirrorshades, *op. cit.*, p. 35.
[27] Steve Jones, "Hyper—punk: Cyberpunk and Information Technology", *The Journal of Popular Culture*, vol. 28 núm. 2, Blackwell Publishing Ltd, 2004, p. 83. Traducción de la autora.

protagonista —usualmente masculino— que, derivado de la tradición estereotipada del heroico aventurero, es trasplantado a la posglobalización como la carnalización de la ciencia: un tecnomago solitario, socialmente disfuncional, conocedor de la alquimia del ciberespacio e inmerso en una burbuja de alienación que lo hace observar y sufrir la realidad de su marginación desde un estado de cinismo anestesiado. En la ramificación latinoamericana, el *hacker* es el avatar —repitiendo la tendencia estadunidense, es usualmente masculino— de los jóvenes escritores tercermundistas que difícilmente podrán subsistir en el modelo económico global, caracterizados, según indica el análisis del cuento *cyberpunk* mexicano de Hernán Manuel García

> como *hackers* a sueldo, como obreros automatizados, como consumidores de drogas electrónicas, como letales *cyborgs* mercenarios, como miembros de peligrosas tribus urbanas y como empleados insignificantes en una corporación […] distan, en gran medida, de formar parte de una comunidad que produzca y comparta información a través del conocimiento tecnológico ya que sus redes de cooperación y difusión han sido desmanteladas o controladas.[28]

A pesar de replicar la desesperanza heredada por la filosofía del *punk*, el protagonista latinoamericano no puede dejar de comentar su entorno, revelando un involuntario compromiso social que, aun ocupando el recurso narrativo de la descentralización del cuerpo "orgánico" —una postura desestabilizadora ante la tradición que ubica cuerpo y género como fundamento de la identidad—, permite reenfocar la narrativa en el humanismo, retando el concepto "anti-humanista" que Veronica Hollinger[29] adjudica a la ciencia ficción —particularmente en el manejo de temas como la trascendencia a través de la transformación tecnológica— y la enmarca en la difícilmente discutible conclusión de Lauretis: "la tecnología es nuestro contexto histórico, político y personal".[30]

[28] Hernán Manuel García, *La globalización desfigurada o la post-globalización imaginada: La estética cyberpunk (post)mexicana*, tesis de doctorado, Graduate Faculty of the University of Kansas, 2011, pp. 76 y 77.
[29] Veronica Hollinger, "Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism", *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*, vol. 23, núm. 2, 1990, p. 207. Traducción de la autora.
[30] Teresa de Lauretis citada por Veronica Hollinger en *ibidem*, p. 210. Traducción de la autora.

IX

Detrás de la estética compartida con la que Estados Unidos y América Latina engendran su *cyberpunk*, se encuentra un cúmulo de filias y fobias muy diferentes, que transforman la iconografía en su manifiesto. Definamos la coherencia interna del género: una realidad que conjuga el mundo virtual y el "real" en una infoesfera. El plano corpóreo —una extrapolación del más estereotipado "tercer mundo"— se presenta como el decline de la gran urbe industrial con sus calles oscuras, sus milicias vigilantes y represoras; su economía y la legalidad abiertamente regidas por las multinacionales; su aglomerada población condicionada a una economía del máximo consumo, a una labor del máximo rendimiento y a una dinámica social del máximo aislamiento. Las zonas conurbadas, rurales y descentralizadas se van desgajando en un lento apocalipsis de desiertos periféricos donde la civilización residual trata de subsistir organizada en tribus que comienzan a perder las ataduras sociales que contienen a la bestia humana. Aquí el comentario sobre fronteras y nacionalismos se encuentra implícito desde la caracterización de la megacorporación "primermundista", con su pulcra tecnología de eficiencia inhumana (a la ficción estadounidense le preocupa que su sociedad pierda la humanidad a causa de la inherente perfección que toda tecnología parece profetizar; en cambio, la ficción latinoamericana teme que sus poblaciones sean esclavizadas y sofocadas por un modelo económico imposible de sostener), hasta la descripción de las zonas urbanas (América Latina especula sobre su propio presente, sus zonas marginales, sus gobiernos, su violencia; la perspectiva estadunidense advierte sobre el peligro que corren las grandes naciones de caer en los abismos del subdesarrollo).

En el *cyberpunk*, el peso de las interacciones recae en el ciberespacio —término acuñado por William Gibson como "una alucinación consensual experimentada diariamente por billones"—,[31] un fenómeno que Jean Baudrillard justifica al hablar de la interminable reproducción masiva de copias que forman nuestro mundo

[31] William Gibson, *Neuromancer*, Nueva York, Ace Books, 1984, p. 128. Traducción de la autora.

posmoderno y que ya no tienen referencia alguna al original: la representación de lo real ha terminado por reemplazar a la realidad misma, por tanto, lo "real" y lo "imaginario" se han convertido en simulacro.[32] Este maleable "salvaje nuevo mundo" ofrece una inmaterialidad liberadora que permite una experiencia más significativa y compleja que la corpórea, detonando lo que Allucquère Rosanne Stone llama "la evocación del ciberespacio", el anhelo por encontrar el mismo espacio conceptual en el mundo tangible, y el "deseo de cruzar el límite humano/máquina, de penetrar y fundirse",[33] es decir, el ofrecimiento tecnológico de la experiencia íntima y sensorial que no puede encontrarse ya en la carnalidad de las interacciones sexuales —eternamente heteronormativas, represivas, inmediatas y violentas— que han reemplazado las conexiones emocionales más básicas. En los márgenes del mundo virtual encontramos la llamada del poshumanismo: la mejora de lo orgánico, la conquista de la muerte. La simbiosis se revela como fin último de la tecnología, animal omnipresente y omnipotente, portal entre lo virtual y lo real que abraza e invade —coloniza— los cerebros y cuerpos de las masas anónimas, pero pertenece sólo a quien puede pagarla —las élites de poder— o a quien puede domesticarla —el *hacker*. El virus tecnológico se anuncia como la amenaza máxima contra el sistema, un invasor-terrorista-colonizador cuyo máximo peligro es la degradación y el rompimiento del paradigma, una destrucción que abre la puerta especulativa a nuevas formas de concebir la organización social, el cuerpo, la comunicación, la producción, el poder. Sin embargo, la cualidad crítica del cyberpunk se ve limitada por su propio pesimismo, su denuncia a los sistemas de poder queda diluida en la inacción del cinismo.

X

Menos de una década después de su nacimiento, el cyberpunk se autodeclaró muerto. Durante sus últimos días el cine —desde la visión *proto-cyberpunk* de Ridley Scott en *Blade Runner* (1982) hasta el *hyperreal* canto de cisne de las hermanas Wachowski con *Matrix* (1999)— y no la literatura fue quien lo mantuvo en soporte vital. Veronica Hollinger ya había advertido que, tal como había pasado con el *punk*, el *cyberpunk* posmodernista no podría llegar muy lejos antes de ser aplastado "por el peso de sus deconstrucciones".[34] Lewis Shiner escribe su epitafio: "Para 1987, se había vuelto un cliché [...] los escritores habían cambiado la forma por la fórmula [...] En lugar de denunciar las verdades de poder, ofrece fantasías de poder".[35] El *cyberpunk* nunca quiso ser popular, pero el público estaba hambriento de consumir cualquier ciberproducto que los hiciera ciberconscientes de que por fin había llegado el ciberfuturo. Poco más de una década después, el *cyberpunk* latino quedó ahogado por su propio egoísmo individualista, por el lastre de una estética repetitiva que comenzó a quedar obsoleta —y vacía de todo significado— conforme el fin de siglo quedó atrás. Del *cyberpunk* brasileño, el editor y escritor Roberto de Sousa Causo anota:

> La mayor parte del *tupinipunk* desgraciadamente todavía está del lado de la conciliación, reforzando mitos antiguos en vez de producir nuevos, acomodando tensiones sociales y culturales bajo la forma de alegorías carnavalescas y batuques estilísticos en vez de investigar a fondo sus presencias formadoras de la realidad brasileña, su interfaz con la realidad internacional. En gran parte [...] refuerza modelos que se ajustan a una práctica social y política que impera aquí hace demasiado tiempo.[36]

El *(cyber)punk* nunca quiso cambiar el orden establecido, nunca quiso cargar con la responsabilidad de un compromiso político. A pesar de lo que nuestras fantasías adolescentes nos dijeran, siempre tuvo más que ver con Johnny Mnemonic que con el movimiento guerrillero.

[32] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, Ann Arbor, Michigan UP, 1994. Traducción de la autora.
[33] Allucquère Rosanne Stone, "Will the Real Body Please Stand Up?", en Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MIT Press, 1991, p. 708. Traducción de la autora.
[34] Veronica Hollinger, *op. cit.*, p. 216. Traducción de la autora.
[35] Lewis Shiner, "Confessions of an Ex-Cyberpunk", *The New York Times*, 7 de enero, 1991. Traducción de la autora.
[36] Roberto de Sousa Causo, "Tupinipunk — cyberpunk brasileiro", *Papera Uriandê*, especial 8, 2002, pp. 20 y 21. Traducción de la autora.

XI

Aunque el género es campo fértil para las tradiciones tecnófobas, con sorpresiva frecuencia nos encontramos en las narrativas *cyberpunk* latinoamericanas la insinuación de una tecnofilia ilustrada que propone el aprendizaje autodidacta como la única oportunidad de venganza contra un sistema injusto; la propuesta de una revalorización de la habilidad manual e intelectual, del "hazlo tú mismo" como alternativa al consumismo.

El gran legado del *cyberpunk* al mundo fue la cibercultura, que ya existía antes del género y seguirá existiendo después de él, pero que encontró en sus narraciones la oportunidad de generar sus propios mitos de creación, sus significados y arquetipos. En América Latina la escena *cyberpunk* real ha superado con creces la ficción: desde las intervenciones del hacktivismo a las TIC aprovechadas para la educación a distancia; de la digitalización de bibliotecas a las narrativas hipertextuales y electrónicas; a los tecno-performances, al arte cyborg, a los *defacements* del X-ploid, a las ciberprotestas del Ejercito Zapatista de Liberación Nacional; de la poesía digital-poshumanista de Gustavo Romano, Santiago Ortiz y Eugenio Tisselli, a los *Parásitos urbanos* de Gilberto Esparza, al performance de los Corpos informáticos; del Mexterminator y su tecnología "rascuache" al cine *cyberpunk* transgénero brasileño y a sus *cryptoraves* en los que celebran y defienden la libertad de la red; América Latina ha encontrado en la tecnología posibilidades de creación y resistencia como una forma de reformatear e intervenir la realidad.

Si esto no es *cyberpunk*, nada lo es.

XII

Quizá el triunfo más grande de la ciencia ficción latinoamericana es haber contribuido a llevar la *cyberculturа* local de la infantil indiferencia punk a la acción concreta.

XIII

Ya no necesitamos el *cyberpunk*. Ya no necesitamos del cinismo. Si algo renace que sea un *poscyberpunk* guiado por la ética, por la creación crítica y la posibilidad especulativa, no por la iconografía ornamental. Dejemos de lado nuestra obsesión con las distopías miméticas: necesitamos otros modelos de futuro, otras formas de identidad. Necesitamos una ruta de escape, un plan de ataque. Necesitamos nuevas formas de imaginar.

BIBLIOGRAFÍA

• Bell, Andrea y Yolanda Molina-Gavilán (eds.), *Cosmos Latinos: An Anthology of Science Fiction from Latin America and Spain*, Middletown, Wesleyan up, 2003.

• Bush, Matthew y Tania Gentic, *Technology, Literature and Digital Culture in Latin America: Mediatized Sensibilities in a Globalized Era*, Routledge, Taylor & Francis Group, 2016.

• Haywood-Ferreira, Rachel, *The Emergence of Latin American Science Fiction,* Middletown, Wesleyan up, 2011.

• Hoagland, Ericka, Reema Sarwal (eds.), *Science Fiction, Imperialism and the Third World: Essays on Postcolonial Literature and Film*, Jefferson, McFarland, 2010.

• Latham, Rob (ed.), *Science Fiction Criticism: An Anthology of Essential Writings*, Londres, Bloomsbury, 2017.

• Molina-Gavilán, Yolanda, Andrea Bell, Miguel Ángel Fernández-Delgado, M. Elizabeth Ginway, Luis Pestarini y Juan Carlos Toledano Redondo, "Chronology of Latin American Science Fiction, 1775-2005", *Science Fiction Studies*, vol. 34, núm. 3, 2007.

• Murphy, Graham J. y Sherryl Vint (eds.), *Beyond Cyberpunk: New Critical Perspectives*, Londres, Routledge, 2012.

• Smith, Eric D., *Globalization, Utopia, and Postcolonial Science Fiction: New Maps of Hope*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2012.

• Taylor, Claire y Thea Pitman, *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*, Liverpool, Liverpool University Press, 2007.

• Vint, Sherryl (ed.), *Science Fiction and Cultural Theory: A Reader*, Nueva York, Routledge, 2016.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

• Project Cyberpunk, <http://project.cyberpunk.ru/works.html>. Consulta: 15 de septiembre, 2017.

SEMBLANZA DE LA AUTORA

MARIANA RODRÍGUEZ JURADO • Escritora, investigadora y guionista. Ha participado en proyectos para la colección de ciencia ficción en español de la biblioteca de la Universidad del Sur de Florida y en la investigación para el proyecto Critical Utopias: The Art of Futurismo Latino de la Universidad de California, Riverside. Actualmente ocupa la jefatura de redacción de la revista *Algarabía* y colabora en el Seminario de Estéticas de ciencia ficción del Cenidiap.

ISSN 1870-3429 • REVISTA ARBITRADA DE ARTES VISUALES • TERCERA ÉPOCA • ENERO / JULIO 2018

TEXTOS Y CONTEXTOS

The Asphodel Meadows. Vegetal Iconography in the Work of Marina Núñez

Los prados asfódelos. Iconografía vegetal en la obra de Marina Núñez

RECIBIDO • 17 DE JULIO DE 2017 ■ ACEPTADO • 24 DE OCTUBRE DE 2017

ÁNGELA SÁNCHEZ DE VERA/DOCENTE Y ACADÉMICA
angelasanchezdvera@gmail.com

PALABRAS CLAVE
Marina Núñez
diseño teratológico
iconografía vegetal
Paulette Jonguitud
Katherine Hayles

RESUMEN

Este ensayo analiza el uso de iconografía vegetal en el diseño de identidades no canónicas de la artista española Marina Núñez tomando como punto de partida el mito grecorromano de los prados asfódelos, una región del Hades en la que vagaban los muertos sin recuerdos. Núñez cuestiona la identidad monolítica moderna retomando metáforas asociadas tradicionalmente con las plantas: fusiones de carne y planta como memento *mori* que evocan las *vanitas* barrocas; mantos vegetales sobre ruinas, que cubren y borran la memoria cultural. Desde 2003 la angustia frente a la muerte como punto final, sin desaparecer de su obra, empieza a matizarse con otras opciones de disolución, en las que palpita la vida pero con otro tipo de conciencia.

KEYWORDS
Marina Núñez
teratological design
vegetal iconography
Paulette Jonguitud
Katherine Hayles

ABSTRACT

This essay analyzes the use of vegetal iconography in order to design non-canonical identities, in the work of Spanish artist Marina Núñez. The Asphodel Meadows frame this analysis, that region in classical Hades where the dead wander about with no memories. Núñez questions monolithic modern identity by using some of the traditional metaphors associated with plants: fusions of plant and flesh as Baroque memento mori*; vegetation spreading over ruins, erasing cultural memory. Since 2003, the anxiety of death as the end of the line has been nuanced with the notion of other kinds of dissolution, where life still throbs but with a different kind of consciousness.*

Admiro la obra de Marina Núñez (Palencia, España, 1966) desde que era estudiante de arte, pero seguramente no me hubiera preguntado por el papel que juega la iconografía vegetal en el diseño de sus criaturas si no me hubiera ido encontrando, en los lugares más insospechados, con ecos de esos mismos juegos. Una de esas lentas tomas de conciencia, por poner un ejemplo, empezó a gestarse en casa del diseñador belga Filiep Tacq, a donde me había acercado para entrevistarlo como editor de publicaciones de arte contemporáneo. Amablemente, me enseñó durante horas los libros y proyectos que había diseñado, pero con tanto material apenas hablamos del libro que estaba trabajando en ese momento, el catálogo *Chronotopes & Dioramas* de Dominique Gonzalez-Foerster. No volví a pensar en ese proyecto hasta que me encontré con esa misma publicación años más tarde, y en recuerdo de aquel día me la llevé a casa: mientras la hojeaba con calma pude leer que uno de los puntos de partida del proyecto era la novela *Hello America* (1981) de J. G. Ballard, uno de mis escritores favoritos a la hora de mezclar la carne con lo vegetal —desde el bosque cristalizado de *El mundo de cristal* (1966), hasta la bella mutante del relato *Prima Belladonna* (1956), contenido en *Vermilion Sands* (1971). Con esta referencia pude matizar la lectura de los tres ecosistemas presentados por Dominique Gonzalez-Foerster en The Hispanic Society of America, tras cuyos cristales se pudre una cuidada selección bibliográfica. Quizás esos ambientes solitarios, aparentemente abandonados por el ser humano, aún no estén completamente deshumanizados. Sólo queda basura en forma de libros, pero esos objetos no son parte del paisaje sino de nuestro cuerpo. Esos libros desechados son prótesis orgánicas de la memoria, manufacturadas con elementos de origen vegetal (papel, cartón, hilo, cola), que como el resto del cuerpo, enferman y mueren. Las plantas no son los únicos elementos vivos de esos dioramas, sino los que han resistido esa degradación, absorbiendo poco a poco la presencia humana, que como una osamenta, aún es visible.

El título de este ensayo cita uno de los mitos grecorromanos que expresan inquietud ante la disolución de la identidad: los prados asfódelos, que hacen referencia a una de las regiones del Hades, descrita como una gran llanura alfombrada de flores amarillas, el alimento de los muertos. Se trataba de un simple lugar de paso, en donde los difuntos debían esperar si no traían un óbolo para cruzar la laguna Estigia, y a donde regresaban si los jueces dictaminaban que su vida había sido mediocre. Cuando la sed vencía a las sombras que habitaban esas praderas, bebían del río Leteo, y al hacerlo olvidaban completamente quiénes eran. Algunos dicen que ese olvido era necesario para empezar una nueva vida, pero generalmente esta situación era vista como un castigo: se temía perder los recuerdos, la memoria, y con ellas, la identidad.

Cuando la ciencia ficción cuestiona la identidad monolítica del sujeto moderno, heredada de aquella cultura mediterránea y modelada lentamente a lo largo de siglos, está removiendo esos mismos temores. Al escoger este mito de partida estoy presentando mis respetos a la historiadora Pilar Pedraza, quien ha rastreado la pervivencia de viejos mitos en las representaciones modernas, analizando los matices que se van perdiendo y los que se ganan con cada nueva representación. Me gustaría, por lo tanto, dejar de fondo la imagen de este paisaje mítico, y apoyarme brevemente en la escritura de Paulette Jonguitud y en las teorías de Katherine Hayles para revisar el modo en que Marina Núñez cuestiona la noción esencialista de identidad, retomando y revitalizando iconografías y metáforas vegetales.

Diseño teratológico

La imagen, de una nitidez hiriente, nos muestra a una mujer acurrucada, desnuda, cubierta de árboles. La luz clínica que la baña, algo grisácea, nos permite ver que se ha producido un cambio de escala: la mujer tiene un tamaño excesivo, es una giganta acostada sobre un campo agostado. Es posible que su simple presencia queme la vegetación, porque los únicos árboles que crecen son las encinas que brotan de su cadera y torso, arrugando su piel como si las raíces chuparan la carne con ansia. Esta imagen, que forma parte de una serie de tres infografías identificadas lacónicamente como *sin título (ciencia ficción)*, 2010, sólo es una muestra del tipo de monstruos que nos vamos a encontrar cuando revisemos la obra de Marina Núñez.

Como ella misma explica en varias entrevistas, ha dedicado su obra a la "representación de cuerpos e identidades no canónicas".[1] No las busca en la calle sino que las extrae de su mente, las diseña como un entomólogo vivisecciona insectos, pendiente obsesivamente de cada detalle, alcanzando tal grado de abstracción que a menudo me pregunto si no las diseñará en un laboratorio esterilizado. Más que inquietar, esos monstruos arañan nuestras tripas cuando nos cruzamos con su mirada. Pero estas construcciones no están diseñadas para revolvernos

Marina Núñez, *sin título (ciencia ficción)*, 2010, litografía sobre tela.

el cuerpo, sino que exigen una lectura micropolítica, en el sentido foucaultiano de proporcionarnos una conciencia que nos permita manejar pequeñas resistencias en nuestra vida cotidiana. Núñez comenzó analizando críticamente los modelos hegemónicos de subjetividad impuestos sobre la mujer para dar testimonio de cómo lo monstruoso no es más que un cambio de escala: todos tenemos pequeños detalles extraños, tanto corporales como psíquicos, que no crean problemas siempre que estén contenidos. El monstruo, el diferente, simplemente no puede controlar alguna de esas anomalías, lo que lo convierte bajo la mirada popular en un chivo expiatorio, alguien en quien se ha encarnado el mal. Al destruirlo o aislarlo, la sociedad encuentra un alivio espurio que no erradica los males que la acosan, mucho más difusos y difíciles de definir.[2]

El cuerpo puede traicionarnos con deformidades y enfermedades, pero la artista se pregunta por qué hay cuerpos más monstruosos que otros: la mujer, la enferma, la vieja, la extranjera, y todo aquel que se sale una categoría asignada. La sociedad impone normas basadas en las costumbres que nos indican cómo debemos comportarnos según nuestro cuerpo. Pero las imágenes de Marina Núñez recuerdan que esa construcción social no es más que un mecanismo de control: los humanos no nacemos con una identidad fija, sino que ésta se va modelando con las interacciones cotidianas. La identidad es cultural, procesual, y no termina nunca de formarse: no es esencial, sino performativa. No podemos evitar que nuestra subjetividad se forme miméticamente: necesitamos modelos

[1] Marina Núñez, *Más de Marina de Es Baluard*, 29 de enero de 2016, <https://vimeo.com/153470773>. Consulta: 13 de julio, 2017.

[2] Marina Núñez, *Metrópolis*, 14 de diciembre de 2005, <http://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-marina-nunez/208432/>. Consulta: 13 de julio, 2017.

de referencia. De modo que, tras analizar críticamente el abanico que nos ofrecen, Núñez comenzó a diseñar una nueva gama de identidades ejemplares, para que no sean "tan pocas, ni tan mezquinas".[3]

A principios de la década de 1990 empezó a construir monstruos centrándose en el cuerpo de las mujeres (paradigma de *lo otro* en la tradición occidental), interviniendo iconografía de la historia del arte, y agradeciendo al feminismo de la década de 1970 que le abriera los ojos a un tipo de lectura no neutral ni universal, sino mediada por intereses de poder, en este caso patriarcales.[4] De ese modo empezó dibujando locas, monstruas, y subrayó aún más su otredad incluyendo muertas. Finalmente, el ciborg absorbió su interés, pues pone en evidencia su naturaleza artificial y construida desde el principio, y es capaz de fundirse con todo tipo de elementos e ir más allá de las barreras de género.

Por otro lado, y eso es algo que se puede ver claramente en su técnica, Marina Núñez estudia la extrañeza desde una óptica tremendamente tradicional. Empezó pintando y dibujando en la tradición académica, para después evolucionar naturalmente hacia el diseño digital y el uso de nuevas tecnologías audiovisuales para fundir sus obras con el espacio expositivo. Aun así, cada imagen sigue siendo el retrato barroco de un monstruo. Incluso los videos son pinturas animadas durante uno, dos minutos, para que veamos cómo brota lo inconcebible. Barrocas, por el uso limitado de elementos que potencian lo poco que vemos: apenas un cuerpo de nitidez fotográfica, en una gama de color restringida a grisallas, carne o rojo, sobre un fondo neutro, generalmente negro. Esas imágenes silenciosas y minerales están bañadas por una luz muy potente, que muestra y oculta de forma tajante. Borrar el contexto en que presenta cada monstruo le permite fundir la pieza con la sala de exposición. Este diálogo con el lugar se ha ido haciendo más y más importante, hasta el punto de que sus obras se agrupan como instalaciones sencillas de proyecciones de luz. Su iconografía es, por lo tanto, paradójica: conservadora, controlada, seca y cada vez más inmaterial. Núñez tiene una gran capacidad para sintetizar y categorizar la representación de sus monstruos, hace fotografías nítidas de algo que no puede existir, utilizando con maestría las cualidades hegemónicas de la sociedad que critica.

La artista emplea tres categorías de cuerpos en su obra: desnudos de amigos, sobre todo mujeres delgadas, entre las que predomina su hermana Carmen. Un segundo grupo de prototipos genéricos asociados a los programas de diseño (asimilables también a los modelos de madera académicos), sin rostro ni pelo, y un tercer grupo que incluye estructuras y fragmentos corporales con vida propia, entre los que destacan los ojos. Mientras que el segundo tipo tiende a deteriorarse como una ruina industrial, el primer y tercer grupos son líquidos y porosos. Estas tres categorías anatómicas son la base para fundir el cuerpo humano con lo mineral, lo vegetal, lo tecnológico, lo cósmico y otros flujos de energía (curiosamente, no he encontrado fusiones con otros animales, ni siquiera insectos). Entre todas esas fusiones, me centraré en el binomio humano-vegetal, un tipo de unión poco frecuente en su iconografía.

Identidades vegetales

Marina Núñez ensaya las primeras fusiones entre carne y vegetal al comienzo de su carrera: flores que brotan de unos labios besados en *sin título (siniestro)*, 1992. En ese primer momento, se apropia y recombina rostros femeninos de la historia del arte, así como flores y frutas procedentes de bodegones clásicos. Al fundir carne y planta, adjetiva a esas mujeres como un elemento decorativo más entre lo bello putrefacto: lo más atractivo de la vida se enlaza con la conciencia de que pronto morirá sin dejar más que un rescoldo amargo, en el sentido tradicional de las *vanitas*. Lo vegetal es un *memento mori*, en esos ejercicios de lo siniestro doméstico, entre los que se desliza algún destello de lo que está por venir, como el racimo de uvas-ojo del cuadro *sin título (siniestro)*, 1993.

Después de este breve uso en la línea tradicional de las *vanitas*, la iconografía vegetal desaparece durante años y regresa en 2003 de manera más sofisticada. En aquellos primeros cuadros, la identidad se veía amenazada al enfrentarse a la materialidad del cuerpo y su temporalidad. Esta angustia no se abandona, pero la certeza de la muerte como punto final va siendo sustituida por otras opciones de disolución, en las que sigue palpitando la vida pero con otro tipo de conciencia. A partir de ahora, y sin seguir un orden cronológico, Marina Núñez ensaya, vuelve atrás y reformula varias propuestas de disgregación.

[3] Marina Núñez, *Más de Marina de Es Baluard*, *op. cit*.
[4] Marina Núñez, *Metrópolis*, *op. cit*.

Marina Núñez, *La selva* (detalle), 2004, acrílico y pintura fluorecente sobre lienzo.

Marina Núñez, *sin título (siniestro)*, 1992, óleo sobre fotográfia.

Marina Núñez, *sin título (siniestro)*, 1993, óleo sobre mantel de lino.

1. El lugar donde se unen la carne y la planta

Un temor bastante razonable es el miedo a perder la forma. La alteración del color o la pérdida de la tersura de la piel, la aparición de un bulto o la variación de la simetría suelen indicar que algo nos infecta desde fuera o nos devora por dentro. Pero ¿en qué momento se puede decir que la enfermedad está tocando una zona clave?, ¿cuánto de nuestro cuerpo define nuestra identidad?, ¿qué órganos tienen que modificarse para que se produzca el punto de no retorno que cambiará nuestro carácter? Cuando Núñez vuelve a mezclar la carne con las plantas, lo hace teniendo en cuenta la localización de la infección.

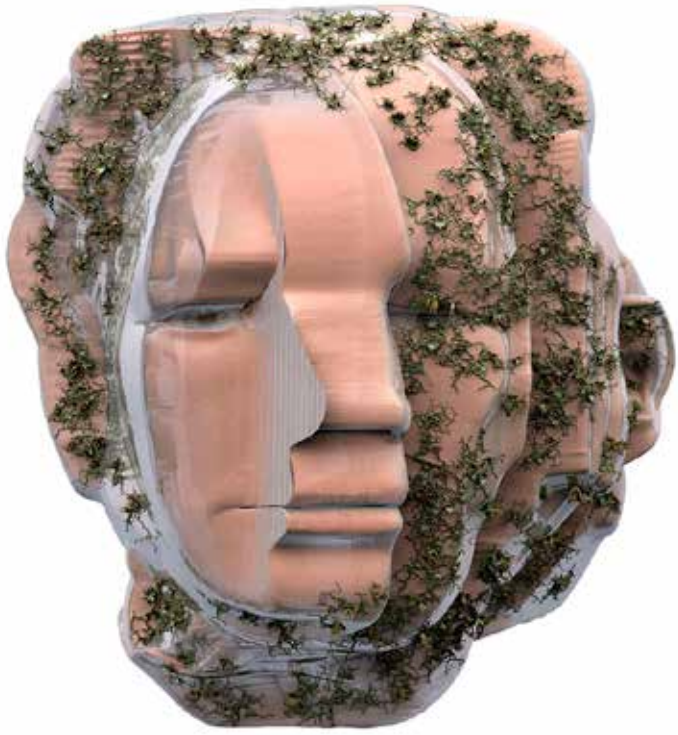
En la trilogía de 2010 que cité anteriormente, las gigantas reposan mientras una docena de árboles áridos se comen su carne, aflojando el pellejo en pliegues y terrazas. Pero ellas no dan muestras de sentir dolor. No sólo no se sienten amenazadas, sino que nos miran desafiantes. Esas fusiones se dan en la periferia del cuerpo sin que parezca afectarlas, de igual modo que en el cuadro *sin título (ciencia ficción)* de 2003 la mujer que acomoda la planta de interior deja el horror para quien la mira —ella no es consciente del cambio. Ese no querer ver, en el que no se pierde la percepción ni la memoria, sino que se falsea como un mecanismo de defensa, ha sido descrito magistralmente por Paulette Jonguitud (Ciudad de México, 1978) en su breve

Marina Núñez, *sin título (ciencia ficción)*, 2003, óleo sobre lienzo.

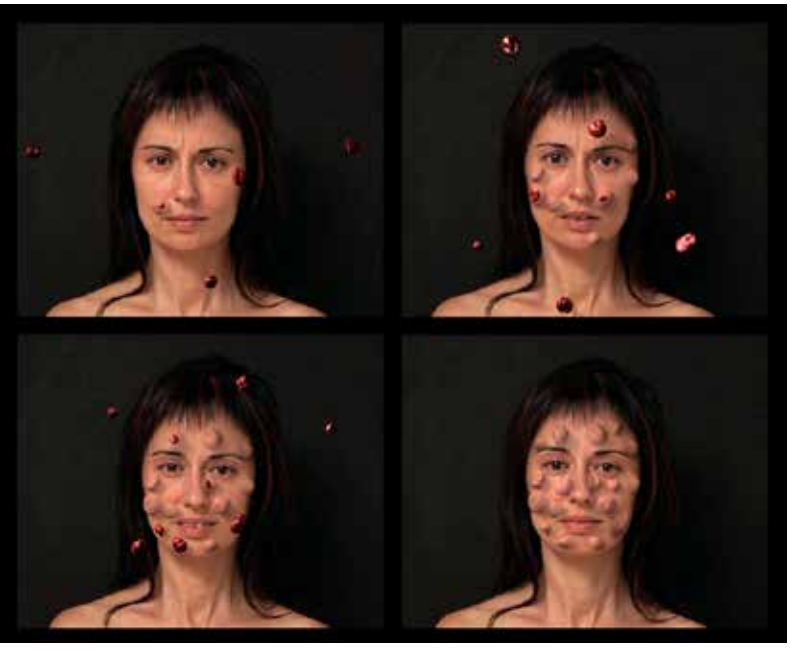
novela *Moho* (2010). En ella, una mujer de mediana edad descubre, el día anterior a la boda de su hija, una mancha verde cerca de la ingle, un moho similar al que crece en las baldosas del baño, que va cubriéndola mientras pasea sola por la casa vacía rememorando sucesos familiares que no terminan de ajustarse a las diferentes versiones que da de los hechos. El moho termina absorbiendo un cuerpo previamente carcomido por los remordimientos, por pensamientos tan enrevesados como lianas.

La invasión silenciosa desde la periferia del cuerpo no parece amenazar la identidad hasta que se acerca a la cabeza. La artista tiene fijación por centrar en la cabeza, y en concreto en el rostro, sus deformaciones, ataques y fusiones. A menudo borra las caras con enfermedades, células o configuraciones cósmicas que remiten tanto a lo macro como a lo micro. Si bien en el video *Conexión*, de 2006, en el que unas cerezas o semillas son absorbidas por el rostro de una mujer, nos encontramos con la misma mirada desafiante o despreocupada, en las nueve variaciones tituladas *Seísmos*, 2016, presenta otras tantas caras ajardinadas que han perdido cualquier atisbo de singularidad, y cuya constante fluidez ha sido detenida, temporalmente quizá, por las raíces de los árboles que sujetan sus protuberancias.

Tras tantear la periferia del cuerpo y la cabeza-rostro, Núñez da un paso más disgregando la anatomía humana en fragmentos sueltos pero autónomos. Cada uno de esos pequeños trozos palpitantes parece tener conciencia (al reaccionar ante los estímulos), presentándose como los últimos reductos de la identidad. Quizás el fragmento que mejor lo ejemplifique sea el ojo, un elemento obsesivamente recurrente en la obra de Núñez: ese ojo cárnico, una bola viscosa que gravita como un pecho, es una de las unidades mínimas preferidas para personificar las metamorfosis; un ojo que mira y nos obliga a suponer que hay una conciencia o un sistema de procesamiento que lo guía en sus movimientos erráticos. De este modo, el ojo es una frontera entre el pensamiento introspectivo y los estímulos externos, una barrera que separa lo de dentro de lo de fuera, y al mismo tiempo puede conectarlos en diálogo. Finalmente, el ojo es una unidad mínima que puede unirse a otros muchos ojos, creando sistemas complejos como colmenas.

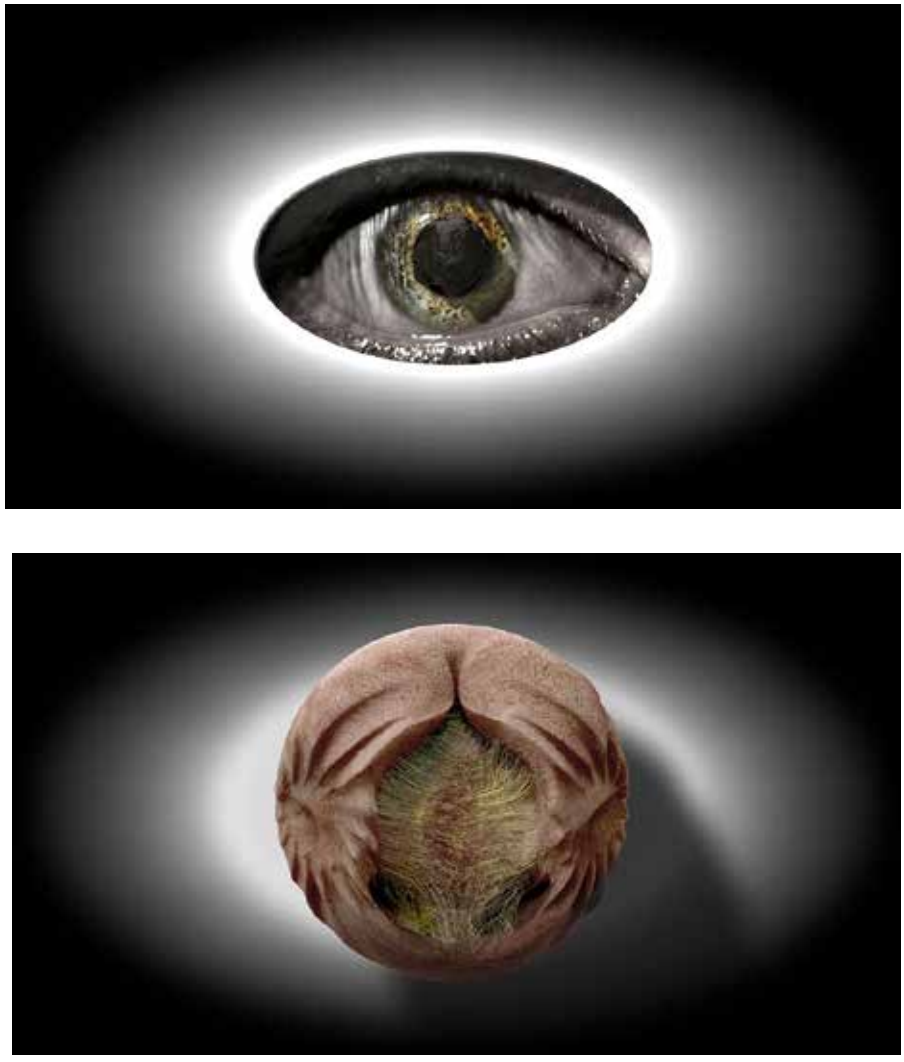


Marina Núñez, *Seísmos*, 2006, impresión digital.



Marina Núñez, *Conexión*, 2006, video.

Intentaré describir una de sus representaciones: *El fuego de la visión*, 2015, es un conjunto de nueve videos, nueve variaciones sobre el mismo tema: gracias a una abertura estelar vemos un ojo que parpadea sobresaltado, como si acabara de despertarse. Todos los ojos de la serie son azules, quizá porque pertenecen a ese prototipo humano gené-

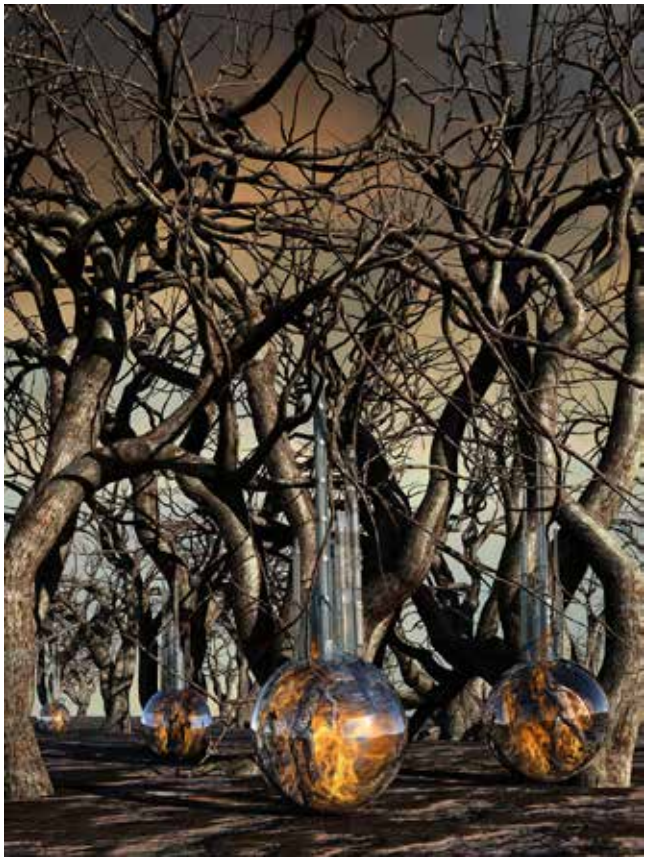


Marina Núñez, *El fuego de la visión*, 2015, video.

rico e ideal impuesto socialmente (ojo caucásico), o tal vez porque esos ojos están muertos, o pertenecen a un muerto: la opacidad glauca es lo primero que muestra la putrefacción de un cadáver. Aunque esos ojos no son opacos sino nítidos hasta el último detalle del iris, el sobresalto que los despierta y la grisalla del resto del párpado, asimilable a la carne muerta, me inclinan hacia esta última lectura.

El ojo se mueve en su otra vida, pero posiblemente sólo sea una marioneta accionada por el humor negro que rompe la membrana de la retina, y fluye. El sonido del video nos proporciona otra capa de sentido, identificando esa ruptura con la apertura del obturador de una cámara. Ese líquido, un alma amorfa como el petróleo, sigue mutando, solidificándose en una bola porosa, no sé bien si de carne o terracota, que adopta formas imprecisas, caras, máscaras y sexos, que se cubren de pelo y raíces. En unos minutos se condensa un proceso milenario de formación de vida, que empieza con la muerte y termina en masas coaguladas, similares a terrones extraídos de una excavación arqueológica, donde las huellas de cualquier forma o conciencia humana se van borrando por la erosión y la cobertura de suave césped. El resultado final es un objeto, pero los objetos no son inertes, sino que oponen resistencia. Y de esa resistencia, como comenta Katherine Hayles, se puede aprender mucho.[5]

[5] *N. Katherine Hayles Interview with Todd Gannon*, 11 de diciembre de 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=sTjzTgRsOYU>. Consulta: 13 de julio, 2017.

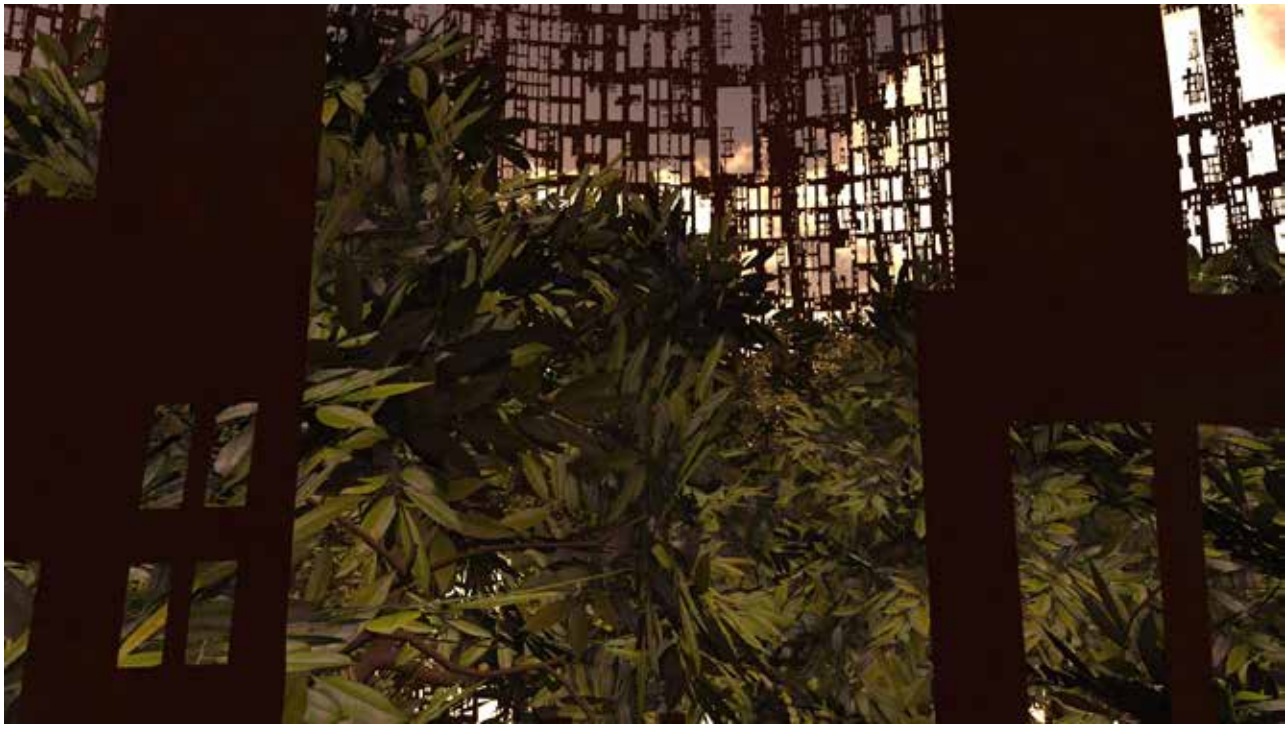


Marina Núñez, *sin título (ciencia ficción)*, 2008, infográfia en caja de luz.

2. Bosques conectados por procesos cognitivos no conscientes

Núñez trabaja con otro grupo de referencias vegetales que no se fusionan con el cuerpo humano, sino que se organizan en bosques y arquitecturas. Donde antes había retratos, ahora se introducen cuestiones ambientales. Relacionales, más bien, entre las que se dejan caer preguntas sobre la formación e interacción de sistemas complejos.

De nuevo, el primer uso metafórico de la iconografía vegetal en este contexto espacializado bebe de la tradición pictórica clásica: la ruina. Marina Núñez puebla sus paisajes distópicos de cuerpos genéricos que son carcomidos por el óxido, y finalmente cubiertos por las plantas. La vegetación, una vez más, cubre y borra la memoria de las identidades culturales abandonadas. En el paisaje de 2008, *sin título (ciencia ficción)*, podemos ver una serie ordenada de probetas en el suelo, depósitos de alguna civilización que produce identidades industrialmente, absorbiendo energía de la naturaleza. Pero lo que se quita a la naturaleza acaba volviendo a ella, y en *Oasis* (2012), el aire corre entre el follaje, hojas quizá de laurel o eucalipto, en el interior de lo que finalmente se descubre como la torre antropomorfa de una ciudad abandonada.



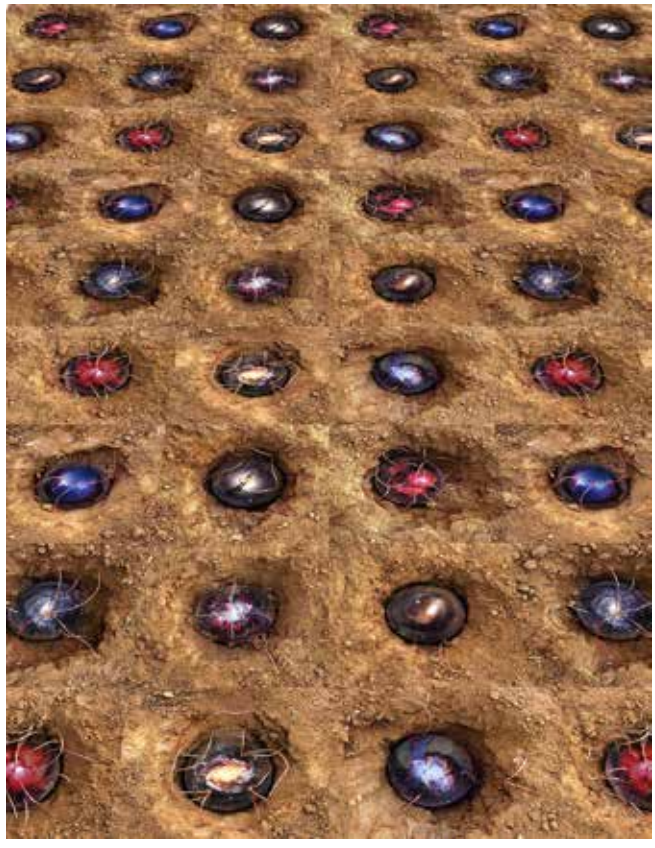
Marina Núñez, *Oasis*, 2012, video.

Marina Núñez, *La selva* (detalle), 2004, acrílico y pintura fluorecente sobre lienzo.

Los bosques de Núñez son muy abstractos. Empezaron siendo oscuros, nocturnos, invernales, sin hojas. Toda la vegetación, generada con programas de animación 3D, parece seca: chaparrales, espinos, monte bajo mediterráneo. Se trata de una vegetación inhóspita, poco acogedora, que hiere la carne humana. Pero es justamente en esos bosques donde empezamos a adivinar una conciencia que conecta las plantas, sin que sepamos de dónde viene. El aire atraviesa un bosque abonado de cadáveres (*La selva*, 2004), pisamos esferas conectadas mediante raíces en las baldosas instaladas en el museo de arqueología de Zamora (s*in título (ciencia ficción)*, 2003), hasta que finalmente, en el video *Huida* (2006) se proyecta claramente la conciencia humana sobre lo inanimado. Una mujer roja huye por un bosque nocturno: de sí misma, acabamos comprendiendo. Los árboles están horadados para proyectar flujos de luz, pero ese elemento persecutorio está alimentado por la paranoia de la mujer. Es su percepción la que activa la luz, planteando un diálogo entre la conciencia tradicional y sus temores a través de una red vegetal interconectada.

La profesora N. Katherine Hayles nos recuerda que en la década de 1990 los biólogos empezaron a estudiar los procesos cognitivos de las plantas: no tienen cerebro, no pueden pensar tal y como lo hacemos los humanos, pero sí pueden ejecutar procesos complejos.[6] Hayles define ese tipo de operatividad con el nombre de *cognición no consciente*, y no lo circunscribe a la biología, sino que lo estudia especialmente en la tecnología y en la lógica computacional, considerando que este nuevo tipo de cognición es un reto para la identidad humana, centrada tradicionalmente en la conciencia. En sus dos últimos libros, *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis* (2012) y *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious* (2017), analiza este tipo de cognición, y examina su repercusión en las humanidades.

Hayles afirma que la cognición no consciente se encuentra en nuestro propio cuerpo: agrupa los procesos neuronales que operan por debajo del nivel de la consciencia, a los que no tenemos acceso aunque sean vitales para el pensamiento consciente: los automatismos que regulan el organismo, la recolección de datos externos y su filtro, que impide que la conciencia se sobrecargue. La conciencia es la gran ordenadora, la que da sentido a ese flujo, inventando y suturando discontinuidades si hace falta. Ese falseamiento inconsciente de la percepción hace que la conciencia sea una máqui-



Marina Núñez, *sin título (ciencia ficción)*, 2003, infográfia sobre suelo de PVC.

[6] Katherine Hayles, Unthought: *The Power Of The Cognitive Nonconscious*, Chicago, The University of Chicago Press, 2017.

Marina Núñez, *Huida,* 2006, video.

na de generar prejuicios y presuposiciones: la realidad no es como nos dice que es, ella simplemente nos ofrece una solución operativa. Un dato interesante derivado de este estudio es la certeza de que no pensamos sólo con nuestro cerebro, sino con todo nuestro cuerpo (últimamente se está hablando de los intestinos como de un segundo cerebro, gracias a las bacterias que tenemos alojadas como un miembro más de nuestro cuerpo): somos un órgano de percepción que reúne datos a nivel no consciente de forma constante, en diálogo con nuestro entorno.[7]

Pero esa cognición no se da sólo en el interior del cuerpo humano, sino en cualquier elemento simple capaz de conectarse con otro en una red. Partiendo del ejemplo de un termitero, analiza el modo en que unidades simples pueden llegar a desarrollar operaciones complejas de las que no son conscientes. De ese modo, la conciencia estaría atrapada entre los procesos cognitivos internos del cuerpo, y los que crea la interacción de ese mismo cuerpo en sociedad y con el ecosistema. Esos sistemas complejos, generados por procesos cognitivos sencillos, son lo que permiten a las plantas, sin necesidad de cerebro, comunicarse químicamente, influir en el clima o defenderse de los depredadores.

Hayles sostiene que ese tipo de cognición aparece también en la tecnología que creamos, ya que al fin y al cabo no es más que una prótesis humana: cuando la conectamos a Internet empieza a organizarse en un sistema mayor, cada vez más complejo, que opera con una lógica que aún no comprendemos bien.[8]

Los monstruos de Marina Núñez se acercan cada vez más a este tipo de cognición no consciente. Esos monstruos, inicialmente antropocéntricos, empezaron a ser planteados desde la definición moderna de identidad, basada en la conciencia. En las *vanitas*, las ruinas y los ensayos fronterizos entre carne y vegetal, las plantas aparecen relacionadas con el olvido, y son utilizadas para cubrir y borrar la memoria. En sus últimas imágenes, la presencia de las plantas ayuda a definir otro tipo de conciencia, aquella que surge espontáneamente en los sistemas conectados. Ésta no sólo plantea la necesidad de otro tipo de identidad, sino la posibilidad de establecer conexiones reales con todo lo que nos rodea. Los prados asfódelos eran considerados el único sitio del Hades en que se podía hablar con los muertos. Las humildes asfódelos de los campos griegos, hundiendo sus raíces bajo tierra, eran los únicos caminos que permitían comunicarse con las sombras. Si es cierto que las plantas son vías de conexión, solo quedaría empezar a aprender su lenguaje.

[7] *Idem.*

[8] Katherine Hayles, *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*, Chicago, The University of Chicago Press, 2012.

BIBLIOGRAFÍA

• Ballard, J. G., *Hello America*, Nueva York, Liveright, 2013.
• _____, *El mundo de cristal*, Barcelona, RBA, 2000.
• _____, *Vermilion Sands*, Nueva York, Carroll & Graf Publishers, 1988.
• Gonzalez-Foerster, Dominique y Lynne Cooke, *Chronotopes & Dioramas*, Nueva York, Dia Art Foundation, 2010.
• Hayles, Katherine, *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*, Chicago, The University of Chicago Press, 2012.
• _____, *Unthought: The Power Of The Cognitive Nonconscious*, Chicago, The University of Chicago Press, 2017.
• Jonguitud, Paulette, *Moho*, México, Fondo Editorial Tierra Adentro, 2010.

PÁGINA WEB

• <http://www.marinanunez.net/>. Consulta: 13 de julio, 2017.

SEMBLANZA DEL AUTORA

ÁNGELA SÁNCHEZ DE VERA • Madrid, 1977. Doctora en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia. Ha impartido clases en la licenciatura de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia, en el Posgrado en Artes y Diseño FAD-UNAM y actualmente es profesora titular de tiempo completo en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Chihuahua. Ha publicado dos monografías, *La puesta en escena del libro* (2009) y *Un jardín de invierno* (2008), artículos y ponencias sobre la obra de Shelley Jackson, Eugenia Parry, Edward Gorey, Rodney Graham, Ulrike Ottinger y Peter Greenaway.

ISSN 1870-3429 • REVISTA ARBITRADA DE ARTES VISUALES • TERCERA ÉPOCA • ENERO / JULIO 2018

TEXTOS Y CONTEXTOS

Becoming Jaguar: Science Fiction and Minor Biopolitics in Bestias *by Ricardo Guzmán Wolffer and* Operación Bolívar *by Edgar Clément*

Devenir jaguar: ciencia ficción y biopolíticas menores en *Bestias* de Ricardo Guzmán Wolffer y *Operación Bolívar* de Edgar Clément

RECIBIDO • 4 DE SEPTIEMBRE DE 2017 ■ ACEPTADO • 16 DE OCTUBRE DE 2017

ANA XIMENA JIMÉNEZ NAVA/INVESTIGADORA Y EDITORA
pp_dxime@hotmail.com

PALABRAS CLAVE
biopolítica
giro animal
nahual
cómic
postapocalipsis

RESUMEN

Este trabajo es un estudio de la ciencia ficción producida en México a través del diálogo con otras áreas que en las últimas décadas han desarrollado herramientas que ofrecen una lectura renovadora de una producción narrativa considerada al margen. En primera instancia se exploran los terrenos de la ciencia ficción periférica, es decir, la que se ha escapado de la atención crítica por no estar escrita en inglés o no haberse realizado en los principales países/centros productores del género. Posteriormente, el ensayo se enfoca en el personaje Ocelote de la novela *Bestias*, y en la transformación en jaguar del protagonista de la novela gráfica *Operación Bolívar*. Al utilizar en el terreno de lo simbólico el *giro animal* se busca un espacio de posibilidades representacionales fuera del lenguaje y sus determinantes, un lugar donde se puedan imaginar otras subjetividades con sus lenguajes y políticas menores.

KEYWORDS
biopolitics
animal turn
nahual
comic
post-apocalypse

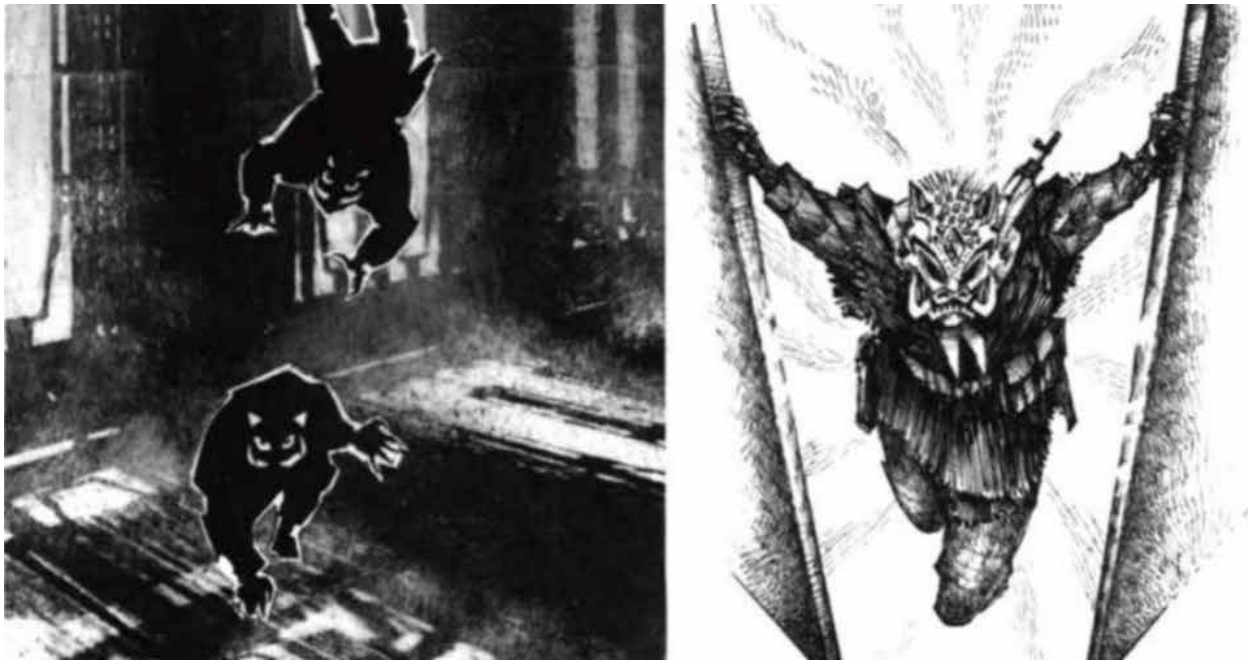
ABSTRACT

This is an academic survey of science fiction produced in Mexico in dialogue with other areas which in recent decades have developed tools which offer an innovative reading of fictional works usually regarded as marginal. First, I explore the terrain of peripheral science fiction, i.e. works that have not gained critical and theoretical attention due to the fact that they are not written in English and/or they were not produced in the main producing countries/centers for this genre. Then, the essay focuses on the character Ocelote, from the novel Bestias, *and on the transformation into a jaguar of the main character from the graphic novel* Operación Bolívar. *By symbolically using the* animal turn, *an attempt is made to find a space for representational possibilities outside language and its determinations; a place where other subjectivities can be imagined, with their minor languages and politics.*

La transición de lo postapocalíptico a lo posthumano en el *giro animal*

Bestias (2005) es una novela del escritor mexicano Ricardo Guzmán Wolffer, publicada por primera y única vez por la editorial Lectorum. Se trata de un autor prolífico en el campo de la literatura de géneros, y aunque su trabajo es, por decir, visible, no pocas veces ha encontrado dificultad para publicar debido a las imágenes y al registro que escoge para sus textos. *Bestias* es una historia divida en tres capítulos que Guzmán Wolffer denomina trilogía, y utiliza ciertos recursos para asemejarse a las estructuras narrativas de la Biblia. Se desarrolla en un ambiente citadino que se transforma en el tiempo. Según las descripciones que ha hecho la crítica sobre su estética, ésta apuntaría a lo postapocalíptico. En *Bestias* asistimos a una ecología exuberante en la que conviven humanos, mutantes, insectos, híbridos entre animales y humanos y personas indígenas para las que no está especificada su humanidad. Estas especies conforman facciones con estrategias propias con las que buscan adquirir relevancia, hegemonía y poder en un mundo aparentemente extraño. En este ambiente citadino —tanto en la superficie como en sus profundidades— hay referencias a un México en continuidad de tiempos, es decir, el pasado, el presente y un probable futuro histórico se manifiestan a través de medios tecnológicos maravillosos. Las facciones más amenazantes son una muchedumbre de cucarachas que devoran todo lo vivo y una banda de dragones (que a veces son descritos como dinosaurios) cocainómanos que se regocijan en la violencia y la masacre. Otro personaje, una bruja desnuda, sirve al mundo vegetal y su antagonista principal es el antiguo dios de los muertos, Mictlantecuhtli. Entre toda esta vorágine de personajes, cuerpos, artefactos y paisajes, sobresale el Ocelote de la Viga, quien, como un mesías, busca imponer orden al ir en busca del Grial, artefacto que le brindará potencias mágicas y lo ayudará a vencer a las demás entidades. El felino conoce a Ferre, una especie de mago que lo provee con armas y prótesis, quien le presenta las profecías de los textos antiguos.

Por su parte, *Operación Bolívar* es una novela gráfica que tras ser publicada en 1993 regresó veinte años después en una versión final. Edgar Clément, el autor, la dividió en dos partes. En la primera introduce al protagonista Leonel Arkángel, que se dedica a la caza de ángeles para destazarlos y separar cada una de sus partes para su venta. De todas estas materias celestiales, la que tiene mayor demanda es la droga que se obtiene a partir de los huesos molidos. Sólo los cazadores de ángeles, individuos de ascendencia indígena, pueden soportar el proceso de matarlos. El más viejo de los cazadores de ángeles es Juan Grande. En el mundo que representa Clément, el Arcángel Miguel (tomado directamente de la angelología



Leonel y Román transformados en nahuales por el poder de las máscaras en *Operación Bolívar*.

cristiana) se alía con el ejército estadunidense para capitalizar la explotación de los ángeles menores y distribuir a escala continental la droga, "el polvo de ángel". En la segunda parte, Leonel, junto con híbridos entre ángel y humano, busca un arreglo con El Gringo, representante inmaterial (sólo se hace presente en forma de holograma dentro de un juego de espejos) de los intereses corporativos de la llamada "Operación Bolívar". Entre la primera y la segunda parte sucede un cruce de fronteras: americanos antiguos (sin identidad o cultura específica) entregan a Román (un agente de policía que se ha aliado con el crimen organizado) y Leonel máscaras de animales, cuando se las ponen adquieren poderes y se convierten en nahuales; Leonel lleva una de jaguar. "Soñamos la voz de un viejo hablando una lengua que no reconocemos pero que quizá aún podamos entender… Nos dice: sólo pido que no se les olvide salvar las manos de Juan Grande a la hora de salvar las suyas".[1]

Durante las secuencias del enfrentamiento entre ángeles, arcángeles, nahuales, cazadores, ejército, armas de explosión y helicópteros equipados, la reina del enjambre de ángeles ofrece su corazón en un ritual mexica, de cuya sangre bebe Leonel para adoptar enteramente el cuerpo de un jaguar alado gigante. La viñeta de la transformación crece hasta ocupar toda la página, como pocas veces ha sucedido a lo largo de la novela. Alrededor del jaguar, pequeños soldados y tanques hechos con trazos más simples admiran a lo que llaman monstruo. Momentos antes de la transformación Leo-

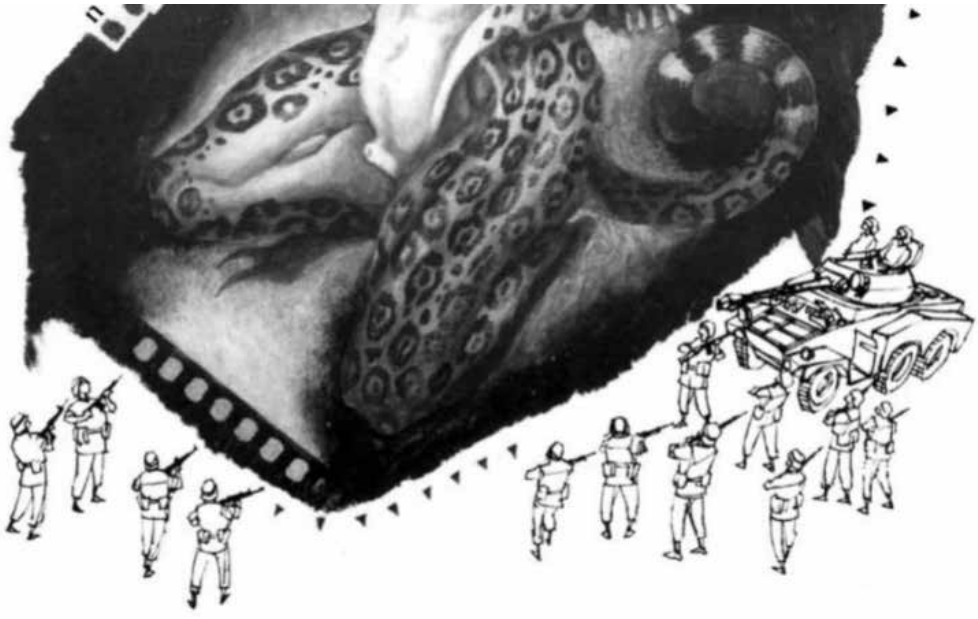
Leonel como nahual bebiendo la sangre que facilitará su transformación en jaguar en *Operación Bolívar*.

[1] Edgar Clément, *Operación Bolívar*, México, Producciones Balazo y Animal Gráfico, 2013.

La transformación final de Leonel en un jaguar gigante alado en *Operación Bolívar*.

nel estaba a punto de rendirse, pero ahora convertido en jaguar-ángel se lanza sobre los vehículos de ataque; indetectable para los rastreadores e invencible, consigue recuperar las manos de Juan Grande.

Ambas narrativas trazan una relación temporal con la Ciudad de México. Por una parte, en *Bestias* se lee un futuro en el que los habitantes son híbridos que viven en un espacio donde ya no domina o rige la vida humana, sino que diferentes especies con dinámicas antropomorfas se debaten el territorio. Por su parte, *Operación Bolívar* se desenvuelve en un espacio alterno y coetáneo legiblemente mexicano y citadino, a decir, por las dos torres de la Catedral (ya sea la que se encuentra en el estado de Puebla o en la capital del país) a la que llegan los ángeles y que como imagen abre el texto. Ambas estéticas son atravesadas por un sentido de lo postapocalíptico, es decir, en el que las imágenes de lo humano se han subvertido al asistir a su decadencia; estamos, pues, en el escenario de lo que pasa después del fin de lo humano. Sin embargo, esta estética se ve matizada por lo que en los estudios literarios se llama *giro animal*: la introducción en el ambiente fictivo no sólo de la representación indisciplinada de los animales, sino la dislocación de las epistemes humanistas con las que pudiera estar construido un texto: lo lineal, lo esencial, lo identitario, lo nacional, el logos al centro, el decoro, la armonía, las lenguas y los dialectos estandarizados. Lo postapocalíptico en estas subversiones consiste en la reimaginación de las formas y de la misma imaginación. El *giro animal* ha provocado que la crítica reordene y sospeche de las lecturas que acogen un horizonte exegético alegórico y simbólico, o dígase "humanista", que ha visto este fin de lo humano como una decadencia moral. "¿Cómo puede la crítica literaria actual construir un marco teórico que dé cuenta de las diversas modalidades en que las ficciones contemporáneas



La desproporción en tamaño y trazo del ejército frente a Leonel en *Operación Bolívar*.

ponen en crisis los fundamentos metafísicos de las perspectivas antropocéntricas?".[2]

La lectura alegórica de estos dos textos nos arrojaría equivalencias entre los mitos culturales de México y su realidad. Por ejemplo, los actores prototípicos en los escenarios de la historia de sus violencias: los dinosaurios de *Bestias* serían los sicarios de los cárteles de la droga. Pero hay un punto en el que esta alegorización se ve forzada porque en ninguno de los dos textos hay una clara división maniquea o se escriben valores morales que se tengan que rescatar o integrar y los personajes se confunden en el campo de batalla. En palabras simples, no hay buenos ni malos. Los animales e híbridos que encontramos no son símbolos estables; las cucarachas de *Bestias* hacen referencia al pueblo, por ejemplo, pero más bien el *giro animal* se refiere a detectar que cuando aparecen los personajes animales o la *animalidad* en una narrativa hay una atención dirigida a lo político. En especial a la biopolítica, encargada de la distinción y jerarquización de cuerpos y vida: ¿cuáles tienen un futuro y cuáles son dispuestos para el sacrificio? "Como consecuencia, la animalidad deja de ser considerada una disminución de lo humano, su sustrato más bajo, más elemental. El punto de vista moral es suplantado por uno ético y estético que identifica en el animal 'un reservorio de fuerzas creativas y regenerativas de vida que permiten al ser humano lanzarse hacia el futuro'".[3]

Para este ensayo lo que debe llamar nuestra atención es la figura del felino mitológico y prehispánico. Si bien en *Bestias* encontramos un ocelote y en *Operación Bolivar* un jaguar, aquí no estamos tratando de describir un icono que funcionará siempre de la misma manera en la ciencia ficción mexicana; queremos pensarlo como una presencia desestabilizadora. El jaguar y el ocelote en la taxonomía prehispánica participaban de otro parentesco y otro ordenamiento: el *ocelotl* (jaguar) y el *tlalocelotl* (el ocelote de la tierra). Su representación es un punto de encuentro entre formas animales y humanas, pero, sobre todo, trae consigo significados de lo alterno, es decir, lo indígena que halla su potencia en esa referencia antigua, pero que al mismo tiempo no busca retomarla nostálgicamente y la presenta como algo que no se puede detener u homogeneizar cuando despliega su poder en el campo de batalla.

La ciencia ficción periférica como un género y una especie menor

En *Bestias* los humanos que sobreviven habitan el subsuelo por lo que la jerarquización de las especies se ha invertido. Los únicos géneros capaces de resistir y desarrollar este tipo de inversiones son los populares. Aquí nos ocuparemos de la ciencia ficción y de la narrativa gráfica. Si bien la definición más prototípica de ciencia ficción se entiende como el género del despliegue tecnológico y de las posibilidades de desarrollo un producto de lenguas y tradiciones anglosajonas y de primer mundo, en el caso de nuestros objetos de estudio, ambos pertenecen a una ciencia ficción fuera de las tradiciones artísticas nacionales, que en su intento de responder y escribir desde sus lugares han resultado ser más bien una crítica de esa modernidad civilizatoria a la que llegaron no sólo tarde sino en las peores condiciones. A esta ciencia ficción la denominaremos periférica, ya que se lee como un producto subalterno, es decir, una producción que sin importar tanto sus recursos formales internos ha quedado al margen por provenir de una lengua distinta al inglés. En algunas narrativas prototípicas vemos como eje el recubrimiento (implícito) del agente "humano" como el único a futurizar. La ciencia ficción periférica, por otro lado, nos demuestra una y otra vez que la población del planeta no se puede reducir a "humano", que hay razas, clases económicas y genéticas que se escriben como descartables y metaforizables.

Sin embargo, estas escrituras, o estas representaciones, no están abiertas completamente. A diferencia de las mutaciones fantásticas, las mutaciones ciencia-ficcionales se apegan a una lógica consistente que por estar dentro de un discurso híbrido (que no es el de la ciencia ficción dura) están secuenciadas y atravesadas por procedimientos mágicos y rituales. Es decir, encuentran su modo en epistemologías que hacen convivir la ciencia occidental con metafísicas varias. "El objetivo es escribir una historia de la tecnología moderna

[2] Julieta Yelin, "Para una teoría literaria posthumanista. La crítica en la trama de debates sobre la cuestión animal", <http://hemisphericinstitute.org/hemi/es/e-misferica-101/yelin>. Consulta: 4 de septiembre, 2017.
[3] Stanisław Lem, citado en *idem*.

Leonel recupera las manos de Juan Grande en *Operación Bolívar*.

como si ésta emergiera de las prácticas de adivinación y de la magia, en lugar de reemplazar la superstición con la objetividad científica".[4]

La figura del jaguar se puede ubicar como unidad en muchos sistemas míticos prehispánicos, pero aquí no convendría hacer explícitos sus historias, sus funciones o a las culturas que pertenecen porque en las narrativas que nos ocupan no se reactualizan dichos mitos. De hecho, al igual que todos los artefactos de la ciencia ficción, la función mítica se halla procedimentalmente vacía; los objetos se describen exhaustivamente pero jamás estarán escritos como un manual o un tratado. Los objetos aquí se construyen previendo un horizonte común de conocimientos, por lo que el mito sólo existe a partir de implicaturas, esto quiere decir que estos animales no son enteramente símbolos de una cultura sino simulacros míticos que permiten, mediante la mezcla de estéticas, desequilibrar la coherencia de sus respectivas especies. "No repone ni reafirma una cultura tradicional contra ese orden modernizador: trabaja con sus restos, con fragmentos de una cosmovisión fracturada a la que pone en movimiento y a la que recontextualiza".[5]

De igual manera, el medio gráfico aporta al sentido de lo alternativo porque permite igualar el lenguaje con los sistemas gráficos, al mismo tiempo que potencialmente puede mostrar diferentes modos de ver y de narrar. En el caso de *Operación Bolívar* hay una variedad de medios que hacen presencia en el texto como los recortes de periódico, la *dramatis personae*, las tipografías elaboradas, un guión teatral, noticias, etcétera; en el caso de *Bestias* se utiliza un registro bajo y coloquial del español de la Ciudad de México. Estos elementos en el marco de la ciencia ficción y en el de la ciencia ficción periférica nos dan una idea de lo menor. "Una literatura menor no es la literatura de un idioma menor, sino la literatura que una minoría hace dentro de una lengua mayor… su primera característica es que, en ese caso, el idioma se ve afectado por un fuerte coeficiente de desterritorialización".[6] El idioma español desterritorializa a la ciencia ficción,

[4] "*The aim is to write a history of modern technology as one that emerges from practices of divination and magic, rather than replacing superstition with scientific objectivity*". Edward King y Joanna Page, *Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America*, Londres, UCL Press, 2017, p. 63. Traducción de la autora.

[5] Gabriel Giorgi, *Formas comunes. Animalidad, cultura, biopolítica*, Argentina, Eterna Cadencia, 2014, p. 56.

[6] Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Kafka. Por una literatura menor*, México, Era, 1978, p. 28.

mientras que el jaguar desterritorializa al español y a lo nacional mexicano.

La resiliencia en la imaginación de las biopolíticas menores

Los personajes de estas dos ficciones encuentran su potencia en la alianza metamórfica con los animales. La biopolítica mayor sería el ordenamiento de razas y saberes en un Estado moderno, como el que México ostenta ser; en el mismo sentido de la literatura menor, la biopolítica menor intentaría escribir sus ordenamientos dentro de esos ordenamientos oficiales. El Ocelote de la Viga y Leonel Arkángel son dos descendientes de sangre indígena, una sangre, además, a la que no se puede acceder fácilmente y no tiene una identidad definida, por eso sus alianzas transgreden cualquier continuidad simbólica: Leonel se alía con un policía corrupto y contempla la posibilidad de producir a gran escala la droga del polvo de ángel aunque proviene de una línea de sujetos marginalizados y beatificados, mientras que el Ocelote conjuga todas las fuerzas mágicas de su propio mundo, pero aun así lo caracteriza una sexualidad humana-heteronormada. Es decir, son personajes inestables que se confunden en su construcción tradicional.

Ferre introduce en el procesador analítico una de las gasas con sangre de Ocelote. Después de varios minutos, más de lo que solía tardar el aparato, tuvo en sus manos el resultado. Las secuencias genéticas eran las normales entre los mutantes: algunas humanas y otras torcidas. Todo parecía dentro de lo común, excepto por unas secuencias en el ADN que, aunque mínimas… le eran desconocidas… "No, pus con razón le funcionan tan bien mis embrujos. Pa' mí que sí tiene algo de mago".[7] "...el Ocelote de la Viga levantó el hocico y gruñó con la fuerza animal que siempre lo guiara en sus fechorías, pero también con un tinte de grito humano, pues por fin había entendido que ciertamente era un mutante, pero también un prehispánico".[8]

Como parte del proyecto periférico de ciencia ficción se encuentra la reintroducción del pensamiento mágico al hallar su vehículo en la explicación científica del mundo. Ya no son dos tipos de pensamiento contrapuestos sino que lo tecnológico está al servicio de la trascendencia. Cuando en esta ecuación el agente es un humano, la extrapolación de los sentidos que lo conforman es riesgosa porque perpetúa su excepcionalidad. Sin embargo, cuando se integran subjetividades distintas entramos en la variación política del universo representacional. Las transformaciones suceden cuando el sujeto en cuestión está en peligro y necesita una forma de acompañarse y sobrevivir; ésta es la alianza que encuentra, la que procura hacer moderna y es animal: "...una biopolítica menor, en la que no se trata tanto de recuperar una cosmovisión y una identidad sofocada y tachada como de movilizar estética y políticamente —es decir, de poner en variación— el saber indígena en el paisaje transformado por el orden moderno".[9]

[7] Ricardo Guzmán Wolffer, *Bestias*, México, Lectorum, 2005, p. 54.
[8] *Ibidem*, p. 80.
[9] Gabriel Giorgi, *op. cit.*, p. 55.

SEMBLANZA DE LA AUTORA
ANA XIMENA JIMÉNEZ NAVA • Ciudad de México, 1993. Pasante de la carrera en Lengua y Literaturas Hispánicas por la UNAM. Sus principales líneas de investigación e interés son la ciencia ficción mexicana como problema, la ciencia ficción en español, la ciencia ficción periférica, la narratología posthumana y los productos transpoéticos. Actualmente se desempeña como coordinadora editorial en la revista en línea *Página Salmón* (www.paginasalmon.com), donde además escribe la columna mensual *La Ciencia Ficción del Tercer Mundo*.

ISSN 1870-3429 • REVISTA ARBITRADA DE ARTES VISUALES • TERCERA ÉPOCA • ENERO / JULIO 2018

TEXTOS Y CONTEXTOS

A Skull's Rotten Teeth: Two Future Returns to the Lake-City

Los dientes podridos de una calavera: dos regresos futuros a la ciudad lacustre

RECIBIDO • 17 DE JULIO DE 2017 ■ ACEPTADO • 16 DE OCTUBRE DE 2017

ALFONSO FIERRO/ACADÉMICO
alfonsofierroo@berkeley.edu

PALABRAS CLAVE
lago
arquitectura
Tenochtitlán
Ciudad de México
retroutopía

RESUMEN

Este trabajo analiza dos objetos estéticos que plantean un regreso futuro al entorno lacustre en el territorio que hoy ocupa la Ciudad de México, alguna vez Tenochtitlán. Por un lado, el proyecto arquitectónico colectivo México Ciudad Futura publicado en 2010, el cual planteaba inundar algunas secciones del antiguo lago de Texcoco con fines ambientales, sociales y urbanísticos. Por el otro, la novela de ciencia ficción *Las puertas del reino* (2005) de Héctor Toledano, cuya trama parte de la premisa de un territorio que ha vuelto a su condición de lago, ocupado por una sociedad similar a las culturas prehispánicas que alguna vez lo dominaron. Se analizará el diálogo que cada objeto estético establece desde el presente neoliberal y de su producción con una imagen moderna de Tenochtitlán, un objeto de la nostalgia de la cultura oficial del México posrevolucionario.

KEYWORDS
lake
architecture
Tenochtitlan
Mexico City
retrotopia

ABSTRACT

This paper addresses two aesthetic objects that imagine a future return to the lake environment now occupied by Mexico City, where the Mexica city of Tenochtitlan once stood. On the one hand, México Ciudad Futura, an architecture project published in 2010, which proposed the reconstitution of some of the ancient lakes of Texcoco for environmental, social, and urban purposes. On the other hand, Héctor Toledano's science fiction novel Las puertas del reino *(2005), which imagines a territory that has become a lake once more and is occupied by a society with a strong similarity to the prehispanic cultures that once dominated it. The paper will address the dialogue each aesthetic object establishes, from the perspective of neoliberal Mexico, with a modern image of Tenochtitlan, an object of nostalgia of official culture of post revolutionary Mexico.*

Introducción

Este artículo gira en torno a dos textos provenientes de disciplinas diferentes que plantean un regreso futuro a una Ciudad de México devuelta a su condición original de lago: por un lado, el proyecto urbanístico colectivo México Ciudad Futura, liderado por los arquitectos Alberto Kalach y Teodoro González de León y publicado como libro en 2010; por el otro, *Las puertas del reino*, novela de Héctor Toledano editada en 2005 que podría considerarse dentro del género posapocalíptico. México Ciudad Futura plantea la posibilidad de reabastecer los lagos del área de Texcoco y construir a su alrededor una serie de obras de infraestrcutura con el objetivo de resolver problemas de orden ecológico, urbanístico y social. *Las puertas del reino*, por su parte, proyecta en su narrativa un escenario posnacional donde el agua ha vuelto por sí sola al valle, la mayor parte de la ciudad ha quedado sumergida y a su alrededor se ha fundado una nueva sociedad con prácticas similares a las de la cultura mexica.

A pesar de pertenecer a disciplinas distintas, discutir estos dos textos en un sólo artículo puede ser fructífero en la medida en la que ambos plantean, desde el México neoliberal, un regreso futuro a la ciudad lacustre, que reactiva en el caso de México Ciudad Futura y trastoca en *Las puertas del reino* una cierta imagen moderna de Tenochtitlán, entendida aquí como un objeto de la nostalgia del México posrevolucionario, un paraíso perdido y un origen mítico de la nación moderna, tal como fue articulado por dispositivos de la cultura oficial como la sala Mexica del Museo Nacional de Antropología o murales como *La gran Tenochtitlán* de Diego Rivera, este último pintado nada menos que en el Palacio Nacional en la Ciudad de México. No es casualidad que ambos textos dialoguen explícitamente con el muralismo de Rivera o con la arquitectura pública, donde parte importante de esta imagen oficialista se articuló. Tal como han argumentado Mary K. Coffey, Néstor García Canclini y otros, la imagen moderna de Tenochtitlán y el imperio mexica ha sido mitificada oficialmente, sobre todo durante el siglo XX: en este proceso se realzaban ciertas cualidades como idílicas —empezando por la idealización de la ciudad-lago— por encima de características tabú como los sacrificios humanos rituales o la antropofagia con el fin de convertir esta imagen selectiva de Tenochtitlán en un mito de origen unificador, un pasado glorioso y rico sobre el que la nación moderna pudiera fundarse.[1] Como dice Coffey, a lo largo del si-

[1] Néstor García Canclini ha hablado de cómo la arquitectura y la museografía de la sala Mexica del Museo Nacional de Antropología cumple con la función de monumentalizar y ritualizar el pasado, mientras que Mary K. Coffey ha argumentado que "si México-Tenochtitlán iba a servir como el origen de una nación moderna y pacífica, tanto los museógrafos como los políticos y los tecnócratas debían de encontrar la forma de redimir el espectro del sacrificio ritual". Mary K. Coffey, *How a Revolutionary Art Became Official Culture. Murals, Museums, and the Mexican State*, Durham, Duke UP, 2012, p. 145. Todas las traducciones del inglés son mías. Sólo me ocupo aquí de

glo XX el esplendor del imperio mexica "se convirtió en el ancla simbólica e ideológica del proyecto modernizador del Estado".[2] En este contexto, discutir México Ciudad Futura y *Las puertas del reino en paralelo* puede ayudarnos a entender el devenir de la imagen posrevolucionaria de Tenochtitlán en el México neoliberal.

México Ciudad Futura: nostalgia y restauración de Tenochtitlán

En su libro *Archeologies of the Future*, Fredric Jameson asemeja las figuras del utopista y del inventor en la medida en la que ambos se proponen solucionar un problema que se les aparece como fundamental, cuya resolución podría dar pie nada menos que a una nueva era y para el cual consideran que tienen la clave exacta para resolverlo.[3] Quiero pensar en el colectivo de México Ciudad Futura como utopista en este sentido, pues su punto de partida es nada menos que resolver de una vez por todas el problema del agua en la Ciudad de México. Según su diagnóstico en 2010, actualmente 90 por ciento del agua que cae de las montañas y ríos durante la temporada de lluvias escurre, se contamina y es expulsada por el drenaje sin utilizarse; sólo 10 por ciento se retiene en presas. Entre otras cosas, esto provoca severas inundaciones, además de que obliga a extraer más agua del acuífero de la que se infiltra en éste, provocando agrietamientos, contaminación y el hundimiento del subsuelo. Históricamente este problema está ligado a la empresa realizada a partir de la época colonial de secar los lagos en oposición a las tecnologías hidráulicas prehispánicas que lo aprovechaban, una dicotomía que Ivonne del Valle ha llamado "Pantitlán o el desagüe":

> los nombres de dos concepciones opuestas respecto a las condiciones geográficas y el clima de la cuenca de México, en específico del agua de lluvia, los lagos y los ríos. Una y otra están separadas por rupturas radicales que implican la totalidad de la vida y las prácticas en la región. […] Si Pantitlán implicaba un acercamiento que intentaba controlar y manejar el agua, el desagüe optó en cambio por deshacerse de ella.[4]

México Ciudad Futura se propuso resolver este dilema histórico a través de un urbanismo cuyo punto de partida es el contexto geográfico sobre el que se pretende construir, es decir, el lecho del antiguo Lago de Texcoco. La solución propuesta es un regreso a la ciudad lacustre a través de un sistema interconectado de lagos y vasos reguladores al norte y oriente de la ciudad, alimentados por el escurrimiento de aguas, solución que teóricamente aportaría al menos tres tipos de "beneficios". En primer lugar, lo que el colectivo llama "beneficios ambientales", que incluyen no sólo un mejor aprovechamiento del agua que cae anualmente en la Cuenca sino también un clima más templado, una reducción significativa de la contaminación a través de la evaporación del agua de los nuevos lagos y un aplacamiento de las polvaredas. En segundo lugar aparecen los así llamados "beneficios sociales", producto de los parques, centros culturales, instalaciones deportivas y obras de infraestructura que se proyectan para acompañar el restablecimiento de los lagos. En tercer lugar, el proyecto plantea ciertos "beneficios económicos" de la vuelta a la ciudad lacustre a través, entre otras cosas, de la creación de un nuevo aeropuerto en una de las islas en medio de los lagos y de un litoral aprovechable industrial y comercialmente. En palabras de Teodoro González, el objetivo en este sentido es crear "un enorme polo de desarrollo"[5] al oriente de la Zona Metropolitana, algo a lo que volveremos más abajo.

Antes quiero detenerme en la retórica del proyecto que concibe y enmarca esta propuesta como un regreso y refundación de Tenochtitlán, asunto que se trabaja tanto visual como argumentativamente. En términos visuales, al colocar lado a lado las proyecciones de la ciudad futura y reproducciones de murales como *La gran Tenochtitlán* de Rivera, el proyecto sugiere una continuidad entre

dispositivos de la cultura oficial, no del cuerpo de trabajo historiográfico, etnográfico y arqueológico al respecto.

[2] *Ibidem*, p. 143.

[3] Fredric Jameson, *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, Nueva York y Londres, Verso, 2005, p. 11.

[4] Ivonne del Valle, "Pantitlán o el desagüe. Tecnología y secularización en el México colonial", en Anna More y Karla Jasso (eds.), *Machina-Medium-Apparatus. Invención, fantasía e instrumentalización en la Nueva España*, México, Instituto Nacional de Bellas Artes, Universidad Iberoamericana, en prensa.

[5] Teodoro González de León, "La ciudad es una gran obra de arquitectura", en Alberto Kalach *et al.*, *México Ciudad Futura*, Barcelona, Block Design, 2010, p. 34.

Alberto Kalach, "Laguna azteca noche" en México Ciudad Futura. Reproducida con permiso del autor.

el esplendor de la ciudad mexica y la utopía del regreso futuro. Lo mismo se logra a través de algunas de las imágenes de la ciudad futura en sí. En una de ellas, por ejemplo, una serie de estructuras modernas pero con forma de pirámides se proyectan a orillas del lago visto de noche, rodeado de carreteras y luces que provocan un efecto de yuxtaposición entre el pasado de Tenochtitlán y el futuro planteado en el proyecto. Argumentativamente, la idea de la refundación de la ciudad-lago mexica abarca desde el uso explícito de la noción de paraíso perdido, pero recuperable, hasta la idea de una restauración de la relación prehispánica con el agua: "decenas de poblados rurales en el margen oriente del futuro lago recobrarían su relación con el agua y su esplendor de antaño".[6] El punto culminante de este hilo argumentativo es tal vez la siguiente idea de Eduardo Vázquez Martín: "Le hemos dado la espalda a Tláloc, lo hemos combatido y lo hemos olvidado […]. Es necesario volver al dios del agua".[7] Evidentemente, no se espera de este proyecto, urbanísticamente moderno, un regreso verdadero a la cosmovisión mexica y su complejos ritos y prácticas con el agua (que incluían, entre otras cosas, sacrificios humanos rituales). Como dice Ivonne del Valle: "los múltiples proyectos que existen en la actualidad […] lo hacen desde una óptica que desde luego no comparte con la isla original la misma ontología […] y proviene en cambio de una visión ética occidental que no ha dejado de colocar al hombre en el centro del universo".[8] En este sentido, la insistencia del proyecto en la restauración de la relación "original" con el agua y de la Ciudad de México con el pasado mexica —lo que ellos llaman "el reencuentro de la ciudad con […] el origen de su historia"[9]— debe entenderse desde un ángulo diferente.

Creo que es aquí donde vale la pena volver a los supuestos beneficios económicos del proyecto, que incluyen, como dijimos, la creación de un nuevo aeropuerto, obras de infraestructura como carreteras y trenes ligeros, un litoral comercial y la posibilidad de "desarrollar" económicamente el oriente de la Zona Metropolitana, lo que David Harvey ha llamado la creación de "ambientes construidos"[10] para la producción y el consumo. En la

[6] Alberto Kalach *et al.*, *op. cit.*, p. 198.
[7] Eduardo Vázquez Martín, "El regreso de la ciudad anfibia", en *ibidem*, p. 31.
[8] Ivonne del Valle, *op. cit*.
[9] Alberto Kalach *et al.*, *op. cit.*, p. 166.
[10] David Harvey, *The Urban Experience*, Baltimore, Johns Hopkins UP, 1985, p. 64.

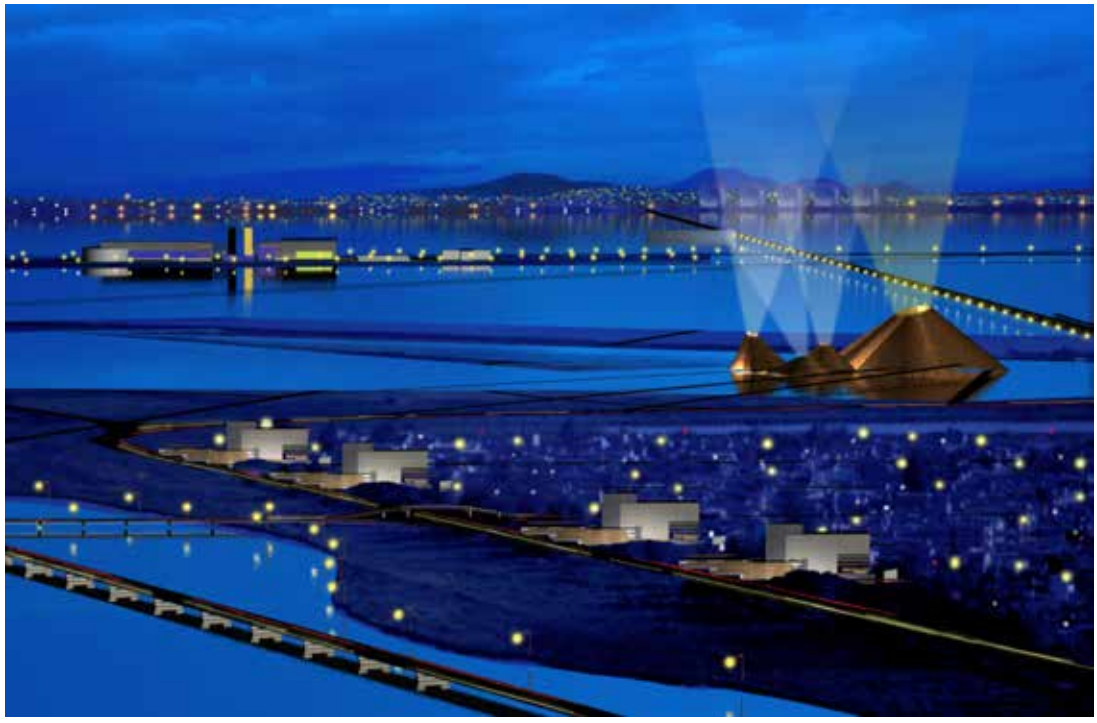
teoría de Harvey, proyectos de este tipo sirven al menos para dos propósitos: por un lado, generan las condiciones necesarias para un nuevo ciclo acumulativo del capital en tanto que se construyen nuevos focos controlados de producción y consumo donde antes no existían; por otro, a través de la construcción de un punto de referencia arquitectónico (*landmark*) generan una "plusvalía" para la ciudad entendida como marca, atrayendo inversiones y posibilitando así el incremento y la especulación con los precios de bienes raíces a su alrededor (su ejemplo habitual es el Guggenheim de Bilbao, pero podríamos mencionar también el más reciente *High Line* neoyorkino). En el caso de México Ciudad Futura, ambos puntos se encuentran en la propuesta central de construir un aeropuerto en una de las islas de los nuevos lagos. El aeropuerto se propone explícitamente en estos términos: en primer lugar, como una obra de infraestructura necesaria, la cual sería capaz de atraer y generar a su alrededor el polo de desarrollo del que hablaba González de León; en segundo lugar, el aeropuerto se presenta también como un punto de referencia estético y arquitectónico único. Según los esquemas e imágenes ofrecidas en el proyecto, el aeropuerto propuesto tendría forma de ave —una nave central y dos alas, una a cada costado— y estaría localizado encima de una isla, rodeado de agua. Así, no está ausente en esta imagen una referencia al mito fundacional del águila en el islote donde se construiría Tenochtitlán, un mito del origen de la nación que en este caso es reproyectado, en tanto aeropuerto, como la puerta de entrada turística y comercial más importante al país.

De esta manera, mientras que retóricamente se insiste en la restauración y refundación de la ciudad mexica, buena parte de lo propuesto en México Ciudad Futura apunta más bien hacia la modernización económica de una parte seriamente marginada de la ciudad a través de un urbanismo pensado desde arriba y de una propuesta arquitectónica que no deja de remitirse a una estética nacionalista para avanzar su propuesta (el aeropuerto como recreación del mito fundacional o las pirámides modernas citadas más arriba). A diferencia de otros proyectos planteados para el mismo territorio, México Ciudad Futura propone un tipo de urbanismo integral capaz de incluir distintas aristas —ambientales, económicas, sociales y culturales—, pero no por ello deja de situarse en términos de su propuesta socioeconómica dentro de la lógica neoliberal de los últimos años, que ha hecho de la construcción de un nuevo aeropuerto en esa zona un objetivo indiscutible. En la misma línea, el proyecto no discute ni problematiza la posibilidad de que al menos una parte de la zona a intervenirse pudiera entrar en un proceso de renovación, especulación y gentrificación similar al que ha desplazado a miles de habitantes fuera del centro de la ciudad hacia las periferias. Es en este contexto donde debe resaltarse la ausencia casi absoluta en todo el proyecto de una discusión sobre el movimiento social en Atenco en rechazo al aeropuerto y la represión del mismo en 2006, así como la falta de un intento por acercarse a los conocimientos, tradiciones y necesidades de los habitantes de la zona, o de las razones por las que muchas de estas comunidades exigen y pelean el derecho a sus tierras de cultivo y su forma de vida tradicional.[11]

En este sentido, creo que la insistencia argumentativa con "refundar", "volver al origen" y "restaurar" debe ser entendida como una retórica nostálgica en el sentido restaurativo apuntado por Svetlana Boym en *The Future of Nostalgia*, es decir, como un juego con la promesa de reconstruir un hogar "original" perdido que mitifica la historia a través de la construcción de símbolos y mitos nacionales, o la recurrencia a ellos. "Mientras más fuerte es la retórica de continuidad con el pasado", dice Boym, "[…] más selectivamente se presenta este pasado".[12] A pesar de que se propone como la síntesis dialéctica de la ciudad mexica y la ciudad moderna, de Pantitlán y el desagüe, México Ciu-

[11] Es cierto que buena parte de las tierras en cuestión son incultivables debido al tipo de suelo. Aun así, se siembra en tierras aledañas como Texcoco y Atenco. En palabras de David Viveros, "no obstante que es una tierra que presenta dificultades para el desarrollo de la agricultura se han mantenido prácticas productivas […], donde aún se cosecha el ahuahutle, se consume pato, se cultiva maíz, frijol y hortalizas, además de seguirse explotando la extracción de sal de tierra mejor conocida como tequesquite". Viveros propone en su trabajo un acercamiento agroecológico desarrollado en diálogo con las necesidades, conocimientos y tradiciones de los habitantes de la zona, y describe que se han llevado a cabo distintas parcelas demostrativas al respecto. David Viveros, "Agroecología y movimiento social en la zona lacustre de la Región Atenco-Texcoco", *Cadernos de Agroecologia*, Brasil, febrero de 2011, p. 2. Para un recuento del movimiento social en Atenco véase Enrique Sánchez Moreno, "Atenco, a diez años del movimiento social por el proyecto del aeropuerto. Análisis sociourbano y político", *Estudios demográficos y urbanos*, México, marzo de 2014, pp. 541-578.

[12] Svetlana Boym, *The Future of Nostalgia*, Nueva York, Basic Books, 2001, p. 42.



Alberto Kalach, "Laguna azteca" en México Ciudad Futura. Reproducida con permiso del autor.

dad Futura construye una idea muy selectiva de Tenochtitlán y la alza como origen y paraíso perdido con vista a un proyecto de rescate ambiental urgente, pero también de una modernización económica que supuestamente restauraría ese paraíso perdido. Así, este proyecto utópico reitera una vez más el uso selectivo del pasado mexica como mito fundacional tan caro a la cultura oficial del estado posrevolucionario y su proyecto de modernización nacional. Quedará para otra discusión preguntarnos si algunos de sus aspectos más propositivos (como los ambientales) representan una deuda pendiente, hoy que el proyecto parece estar más lejos que nunca de concretarse según el propio Alberto Kalach, y en su lugar está en marcha la construcción de un nuevo aeropuerto sin un proyecto urbanístico integral que lo acompañe.[13]

[13] Véase el artículo y las entrevistas con Kalach en Daniel Brook, *History of the Present: Mexico City*, <placesjournal.org>. Consulta: 24 de mayo, 2017.

Las puertas del reino y las ruinas de la ciudad moderna

Varios de los autores de México Ciudad Futura sugieren que si la urbe se abandonara volvería por sí misma a su condición lacustre. Tal es el punto de partida de la novela *Las puertas del reino* de Héctor Toledano, que plantea una Ciudad de México convertida en ruinas y lago tras una guerra, y la creación de una nueva sociedad, llamada la *urdimbre*, que presenta semejanzas notables con las civilizaciones prehispánicas. La novela abre nada menos que con un recorrido en canoa por Río Churubusco hacia el Zócalo:

> Los eucaliptos seguían ahí y las márgenes cubiertas de hierba y el contorno de las ruinas de la ciudad como los dientes podridos de una calavera. […] Pasaron por debajo de los restos del antiguo paso a desnivel que había cruzado División del Norte. […] La vegetación colgaba de las ruinas del puente. […] A la izquierda se recortaba contra el cielo nocturno la silueta del único muro restante […] de la Alberca Olímpica.[14]

[14] Héctor Toledano, L*as puertas del reino*, México, Joaquín Mortiz, 2005, p. 12.

Tal como este pasaje muestra claramente, la novela entera yuxtapone dos tiempos en un mismo espacio: por un lado, el tiempo de la nación moderna expresado en las calles vueltas canales, en las ruinas de casas y edificios, en los recuerdos y en recorridos por construcciones cruciales de la modernidad mexicana como la Alberca Olímpica o el Palacio de Bellas Artes; por otro lado, el tiempo de la urdimbre, un periodo posnacional y también posmoderno en un sentido fuerte del término. Es crucial, en este sentido, un pasaje posterior en el que el muro de la Alberca es visto como un mural abstracto creado por la humedad y la vegetación, en contraste con los murales desaparecidos del Palacio de Bellas Artes: "Las condiciones al interior del palacio no admitían distracción alguna. Apenas quedaba en pie una estrecha franja de piedra adherida a los muros, más allá de la cual se abría sin advertencias el espacio vacío";[15] "Sólo el muro sur [de la Alberca Olímpica] permanecía íntegro, convertido en un mural abstracto por las formas caprichosas que la humedad y la vegetación habían ido dibujando en su superficie".[16] Creado por procesos orgánicos y no por los grandes artistas de la posrevolución, abstracto en lugar de figurativo, el mural hecho por la humedad y la vegetación encima del muro de la Alberca marca el paso de las ruinas de la nación moderna —en la que el muralismo fue una práctica fundamental en términos de las nociones de identidad e historia nacional que ahí se articularo— al resurgimiento de la naturaleza característico del tiempo posnacional de la urdimbre.

Ahora bien, la urdimbre y su "pensamiento nuevo" representan una cosmovisión ligada a lo concreto, lo inmediato y lo austero, así como a una relación cercana y religiosa con la naturaleza, en especial con el agua: "El pensamiento nuevo concebía la existencia como un continuo desbordarse";[17] "La naturaleza no se detenía nunca. El agua que corre era uno de los símbolos fundamentales […] Todas las formas de interrumpir el transcurso del agua estaban proscritas […]. Cada arroyo estaba consagrado, cada pozo era un lugar de culto".[18] Incluso hay un pasaje entero en el que presenciamos las fiestas por el fin de la temporada de lluvia, las cuales incluyen nada menos que el sacrificio humano de un grupo de jóvenes.

[15] *Ibidem*, p. 16.
[16] *Ibid*., p. 37
[17] *Ib*., p. 25.
[18] *Ib*., p. 46.

Como dijimos, la urdimbre tiene una semejanza marcada con la cosmovisión y las prácticas religiosas prehispánicas y mexicas en particular, de forma tal que —al igual que México Ciudad Futura— esta novela plantea una suerte de futuro regreso al pasado, sólo que histórico en lugar de mítico, una vez rebasadas la nación moderna y la modernidad misma, y en la que la violencia, los sacrificios humanos y las propias reservas de Aurelio —el protagonista— desestabilizan la imagen idílica con la que Toledano juega a través de descripciones nostálgicas y hasta bucólicas, como el San Ángel devuelto a ser un poblado campesino: "El antiguo acueducto y su tanque de agua habían sido restaurados y a su alrededor crecían de nueva cuenta huertos y hortalizas […]. Libre de la ciudad informe que lo estranguló durante tanto tiempo, el convento [del Carmen] había recuperado un aspecto semejante al que debió tener en sus primeros días".[19]

Pero si bien el "pensamiento nuevo" se opone a todas luces a la modernidad que parece haber dejado atrás, éste se relata históricamente como producto de la modernidad misma. Un caso interesante en este sentido es el que representa la escritura, una práctica prohibida por el "pensamiento nuevo" dada su capacidad de abstracción, de fantasía y, sobre todo, de registrar el pasado. Todo esto se opone a los valores de lo concreto, lo inmediato y lo presente defendidos por la urdimbre: "La escritura era señalada como una de las causas principales de la larga cadena de crímenes y distorsiones de la naturaleza original del hombre que podían resumirse bajo la palabra civilización […]".[20] Sin embargo, el narrador historiza este proceso de tal forma que rastrea el origen de la prohibición de la escritura y del "pensamiento nuevo" en su totalidad nada menos que a la escritura misma: "La propia simiente ideológica de lo que con el tiempo acabó por convertirse en el pensamiento nuevo llegó a quedar plasmada en algunos libros".[21] Y así como la urdimbre y su cosmovisión sur-

[19] *Ib*., pp. 19 y 20. En una de las pocas críticas académicas a esta novela, Danilo Santos llama a estas descripciones "paisajísticas". Prefiero el término "idílico", pues comprende el proceso de idealización detrás de estas descripciones, un matiz no necesariamente presente en la noción de "paisajístico". Danilo Santos, "La metrópolis en la novela mexicana a partir de los años noventa: el postapocalipsis del Distrito Federal", *Taller de Letras*, núm. 50, Chile, 2012, pp. 100 y 101.
[20] Héctor Toledano, *op. cit*., p. 21.
[21] *Idem*.

gen históricamente de (y en) la nación moderna que les antecedió, el pasado se niega a desaparecer del todo, tal como hemos visto con las ruinas de la modernidad en las que se insiste tanto.

Es en este punto donde la nostalgia se revela como un factor crucial de la novela. El punto de vista de *Las puertas del reino* casi siempre es el de Aurelio, un viejo sobreviviente que no se identifica con la ciudad lacustre donde vive, con la urdimbre y su "pensamiento nuevo", y en cambio recuerda con añoranza el pasado moderno y nacional del territorio. Se trata de lo que Svetlana Boym llamaría nostalgia reflexiva, aquella que no pretende reconstruir o restaurar el pasado sino dolerse en sus ruinas sin sacrificar por ello una distancia crítica, a menudo reconociendo incluso que la idea del pasado que se añora es una construcción imaginada e idealizada desde el presente. De hecho, en sus recuerdos del pasado y en su encuentro con una serie de libros que se le aparecen también como ruinas (fragmentados, rotos, podridos), Aurelio reflexiona sobre el agotamiento de distintos cuerpos textuales como la literatura, el pensamiento analítico o la religión católica de cara a la guerra catastrófica que condujo a la situación de la novela. Aunque se resiste, por momentos sospecha que lo que viene tal vez pueda ser mejor que el pasado que él añora, como cuando ve su antigua casa ocupada por un árbol: "En un raro destello de optimismo creyó entrever en aquella imagen desnuda que el mundo que venía detrás de él sería más semejante al árbol que a la casa".[22] Sin embargo, Aurelio se niega a soltar el pasado, cosa que la novela entera replica en su trama misma, dominada por la relación entre Aurelio y Laila, una joven de la urdimbre a la que él quiere enseñar a leer y escribir. La trama principal de *Las puertas de reino* consta del desarrollo de una relación dialéctica entre ambos, una en la que mientras Aurelio poco a poco va convirtiéndose al "pensamiento nuevo" y su apego a lo concreto e inmediato, es decir, a *lo presente*, Laila en cambio hereda la curiosidad por la lectura, la escritura y por *el pasado* en el que estas prácticas fueron fundamentales. Al final de la novela, tras la muerte de Aurelio, el pasado moderno es heredado y sobrevive en Laila a través de su deseo y proyecto de escribir en contra las prácticas permitidas por la urdimbre.

Así, a diferencia de México Ciudad Futura, el objeto de la nostalgia no parece estar en la ciudad lacustre, aunque Toledano juegue muy conscientemente con esto a través de las descripciones idílicas ya mencionadas. En un giro completo, la nostalgia se localiza más bien en la ciudad moderna en ruinas que Aurelio añora y Laila recupera a través de la escritura. Mediante la historización de la ciudad lacustre futura, resultado de una guerra y una larga transición posnacional, así como del punto de vista nostálgico de Aurelio, vemos entonces un regreso a la ciudad-lago que no representa una vuelta a los orígenes, menos aún a unos supuestos orígenes nacionales, sino en cualquier caso lo contrario: un espacio futuro desde donde se duele, se añora y se analiza críticamente el pasado de la nación moderna en ruinas. Así, *Las puertas del reino* participa de la fantasía del regreso a la ciudad-lago, pero al desplazar la nostalgia que habitualmente rodea las ideas de regreso, la convierte en un espacio futuro especulativo desde el cual devolver una mirada dolida pero también crítica al pasado de esa futura ciudad lacustre, es decir, al presente.

A modo de conclusión: la propuesta lúdica a través de la cual esta novela subvierte tanto las nociones de modernidad y nostalgia como la fantasía del regreso a la ciudad lacustre tal vez pueda servir como punto de partida para empezar a pensar posibles futuros ambientales, políticos y sociales para la Ciudad de México que no asuman la modernización capitalista como una meta tácita incuestionable ni recurran para ello a nociones de regreso y restauración ligadas o reiterativas del nacionalismo posrevolucionario.

[22] *Ibidem*, p. 65.

SEMBLANZA DEL AUTOR

ALFONSO FIERRO • Estudiante de doctorado en la Universidad de California, Berkeley. Es licenciado en Lengua y Literaturas Hispánicas por la UNAM. Ha participado en conferencias nacionales e internacionales y publicado en medios como *Cuadernos Fronterizos*, *Cuadrivio*, *Tierra Adentro* y *Nexos en línea*. Sus intereses académicos incluyen la literatura, arquitectura y cultura moderna en América Latina, sobre todo en sus variantes utópicas o de ciencia ficción. Su investigación doctoral gira en torno a utopías urbanas del México posrevolucionario.

ISSN 1870-3429 • REVISTA ARBITRADA DE ARTES VISUALES • TERCERA ÉPOCA • ENERO / JULIO 2018

TEXTOS Y CONTEXTOS

The Problem of the Creator and the Creation in Ridley Scott's Prometheus *and* Alien: Covenant

El problema del creador y la creación en *Prometheus* y *Alien: Covenant* de Ridley Scott

RECIBIDO • 9 DE SEPTIEMBRE DE 2017 ■ ACEPTADO • 16 DE OCTUBRE DE 2017

EDUARDO SANTIAGO RUIZ/INVESTIGADOR Y DOCENTE
eduardo@santiagoruiz.mx

PALABRAS CLAVE
religiones
OVNI
inteligencia artificial
metanarrativas
apocalipsis

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo es analizar las relaciones antagónicas que establecen creadores y sus creaciones en estas dos películas de ciencia ficción. El vínculo destructivo que tienen humanos y seres extraterrestres permite cuestionar las posibilidades de la fe en una época en que las metanarrativas religiosas tradicionales han entrado en crisis. Por otra parte, el antagonismo entre los humanos y David, un androide, sirve para hacer una crítica a la razón tecnificada y amoral en el siglo XXI.

KEYWORDS
religions
UFO
artificial intelligence
metanarratives
apocalypse

ABSTRACT

The purpose of the present work is to analyze the antagonistic relations that are established between the creators and their creations in these science fiction films. The destructive relationship between humans and the extraterrestrial beings enables the questioning of the possibilities of faith in a time of crisis for traditional religious metanarratives. On the other hand, the antagonism between humans and David, an android, serves to criticize the technified and amoral reason of the 21st century.

A Alejandra Ramírez Pro

Sólo había bruma alrededor de ese monstruo sexual y biomecánico que fue arrancado de las pesadillas de H. P. Lovecraft y Francis Bacon. Se sabía que el ser que acechaba en la *Nostromo* tenía una forma de reproducción parasitaria y destructiva, y que había sido encontrado en los restos de una antigua nave extraterrestre, pero su origen, historia o propósito eran incógnitas. La experiencia del terror que provocaba la película *Alien* (1979) estaba envuelta por la fascinación de lo inexplicable. Cuatro décadas después, Ridley Scott decidió romper ese secreto y construir con *Prometheus* (2012) y *Alien: Covenant* (2017) un universo ficcional que le diera sentido a su pesadilla. En *The Empire Film Podcast*, Scott explica: "Las películas de Alien 2, 3 y 4 nunca hicieron la pregunta. Quién, qué, por qué y cuándo. Por qué hicieron eso, qué era esa nave, etc. Así que fui con Fox y les dije: podemos resucitar todo esto en un universo mucho más grande que simplemente dispararles".[1]

Uno de los temas centrales de ambos filmes es la dialéctica que se establece entre el creador y sus creaciones. Ingenieros, humanos, androides y xenomorfos son, en la saga *Alien*, eslabones de una larga cadena de creaciones sucesivas. En el presente trabajo se analizará la relación que existe entre creador y creación y cómo, a partir de ella, en estas películas se abordan cuestionamientos religiosos, éticos y ontológicos.

En el universo de *Prometheus* y *Alien: Covenant*, el ser humano fue creado por una raza de seres extraterrestres denominada *ingenieros*, por lo que, para entender los relatos, es imprescindible atender a la metanarrativa de los OVNI. El inicio de los avistamientos de naves supuestamente de origen extraterrestre puede situarse, de acuerdo con Carl Jung, en "los últimos años de la segunda Guerra Mundial".[2] El fervor en torno a los OVNI no se detuvo en la mera observación de objetos en el cielo, sino que se fueron formando manifestaciones socioculturales más elaboradas, proceso en el que fueron fundamentales los libros de Erich von Däniken (1935) y de Zecharia Sitchin (1920-2010), ya que ambos desarrolla la teoría de los antiguos astronautas. En *The Twelfth Planet* (1976), Sitchin explica que las deidades mesopotámicas denominadas Annunaki fueron en realidad seres extraterrestres

[1] "*The aliens 2, 3 and 4 never asked the question. Who, what, why and when. Why they do that, what was the ship, etcetera. So I came back with Fox saying listen: we can resurrect this whole thing into a much bigger universe than just shoot them up*" Ridley Scott, "Spoiler Special With Sir Ridley Scott [entrevista]", *The Empire Film Podcast*, 2017, 7:30-7:53. Todas las traducciones son del autor.
[2] Carl Gustav Jung, *Sobre cosas que se ven en el cielo*, México, Nilo-Mex, 1983, p. 21.

provenientes del planeta Nibiru. Por otra parte, en *Chariots of the Gods?* (1968), Erich von Däniken argumenta que muchas de las construcciones y de los artefactos de civilizaciones antiguas son imposibles de producir incluso con las tecnologías actuales, por lo que el autor deduce que fueron creados con la ayuda de seres extraterrestres.

Los libros de Däniken y de Sitchin calaron profundamente en la conciencia colectiva e incluso inspiraron la formación de las religiones OVNI.[3] De acuerdo con Benjamin Zeller, los libros de Däniken "directamente precedieron el desarrollo de *Heaven's Gate*, y presagiaron muchas de sus posiciones".[4] *Heaven's Gate*[5] es quizá la más tristemente célebre de estas religiones porque el 26 de marzo de 1997 se suicidaron 39 de sus integrantes, pues creían que serían transportados por una nave espacial al siguiente estado evolutivo de la humanidad. La idea de que los extraterrestres nos visitan desde la antigüedad se ha expandido ampliamente, y *Heaven's Gate* es sólo una de las cerca de 25 religiones OVNI existentes.[6] Por otra parte, a pesar de que los extraterrestres no tengan cabida en las interpretaciones canónicas dictadas por el Vaticano u otras cúpulas eclesiásticas, este mito está fuertemente arraigado entre muchos de sus feligreses y forma parte, en mayor o menor medida, de la creencia religiosa popular. Por ejemplo, es frecuente hallar seguidores de las religiones tradicionales que piensan que los carros de fuego mencionados en la Biblia eran naves alienígenas.

Prometheus narra que, en el año 2086, los arqueólogos Charlie Holloway y Elizabeth Shaw descubren una pintura rupestre que representa un conjunto de estrellas que sólo puede ser visto con la ayuda de telescopios, algo imposible si se toma en cuenta que dicha pintura tiene más de 35 000 años de antigüedad. Con esto se emula uno de los argumentos centrales de Däniken: que los extraterrestres brindaron a las culturas antiguas conocimientos que no hubieran podido obtener por sí mismas. Por lo tanto, los pictogramas que representan ese conjunto estelar se toman como una invitación para realizar un viaje espacial con la finalidad de encontrar a la raza extraterrestre que posiblemente creó a los humanos. Este viaje sacará a flote las motivaciones más profundas de dos personajes, Peter Weyland y la mencionada Elizabeth Shaw, que representan puntos de vista antagónicos y que cifran en la búsqueda de sus creadores el sentido de su existencia.

Weyland interpreta el mito de Prometeo desde su particular punto de vista. Para este magnate, que aporta los recursos financieros para realizar el viaje, la intención del titán era que los hombres fueran iguales a los dioses, es decir, inmortales. Cuando es interrogado por Shaw sobre qué espera de los ingenieros, Weyland responde que quiere ser salvado "de la muerte, por supuesto".[7] Con frecuencia, el deseo de inmortalidad ha sido plasmado en la ficción como un objetivo cuestionable. Desde el *Poema de Gilgamesh*, hasta *El inmortal* de Jorge Luis Borges, la búsqueda de la inmortalidad acarrea sufrimientos y se percibe como la violación de las leyes de la vida. La propia hija de Weyland, Meredith Vickers, lo dice: "Un rey tiene su reinado y luego muere. Es inevitable. Ese es el orden natural de las cosas".[8]

Luckhurst ha notado la influencia de Joseph Conrad en *Alien*. Para el crítico, esta película hereda mucho de la visión pesimista de este escritor de un universo manejado por fuerzas implacables y violentas.[9] El nombre de la nave, *Nostromo*, alude al título de la novela homónima de Conrad que trata sobre una compañía corrupta e inhumana.[10] La película *Prometheus*, fiel al espíritu de su predecesora, también retrata la brutalidad de las grandes corporaciones, especialmente a través de Weyland, un personaje egocéntrico y cruel

[3] Para la definición de las religiones OVNI, véase John A. Saliba, "The Study of UFO Religions", *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, vol. 10, núm. 2, 2006, p. 104 y ss.

[4] "*Directly preceded the development of Heaven's Gate, and foreshadowed many of their positions*" *Benjamin E. Zeller, "Extraterrestrial Biblical Hermeneutics and the Making of Heaven's Gate*", *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, vol. 14, núm. 2, 2010, p. 38.

[5] Para entender mejor a *Heaven's Gate* recomiendo el artículo "Approaching Heaven's Gate" de George Chryssides. También puede consultarse el sitio web de esta religión: <http://www.heavensgate.com/>.

[6] Saliba explica la dificultad de definir y contabilizar las religiones OVNI, sin embargo, su número puede rondar entre 23 y 25. John A. Saliba, "The Study of UFO Religions", *op. cit.*, p. 104 y ss.

[7] Para las citas provenientes de *Prometheus* y *Alien: Covenant* se indicará a pie de página el título de la cinta seguido del momento en que aparece el diálogo. "*Death of course*". *Prometheus* 1:28:45.

[8] "*A king has his reign and then dies. It's inevitable. That is the natural order of things*" *Prometheus*, 1:33:00.

[9] Roger Luckhurst, *Alien*, Londres, Palgrave Macmillan, 2014, p. 34.

[10] *Ibidem*, p. 33

que está guiado por su ambición de inmortalidad no limitada por la ética, sino por lo que le es técnica y económicamente posible.

En cambio, para la doctora Elizabeth Shaw el viaje en busca de los ingenieros tiene un trasfondo de descubrimiento científico y de búsqueda espiritual. El personaje recuerda en un sueño una plática que sostuvo con su padre cuando era niña sobre cómo la religión es capaz de otorgar sentido a la vida. Ante la incertidumbre sobre lo que se encuentra más allá de la muerte, el padre afirma que cree en el paraíso porque: "Eso es lo que escojo creer".[11] Esto se convertirá en una motivación para que Shaw acometa la incertidumbre tanto de la búsqueda de los ingenieros como del sentimiento religioso.

Después de que un análisis de ADN revelara que la raza humana es genéticamente idéntica a los ingenieros, el doctor Holloway y Shaw tienen el siguiente debate:

> Holloway: Supongo que ahora puedes quitarte la cruz de tu padre.
> Shaw: ¿Por qué querría hacer eso?
> Holloway: Porque ellos nos hicieron.
> Shaw: ¿Y quién los hizo a ellos?[12]

Para Shaw, la tesis de los antiguos astronautas no entra en conflicto con su fe católica. Más aún, percibe la búsqueda de los ingenieros como un acercamiento al origen, como un paso más hacia su dios.

Conforme se desarrolla la trama de *Prometheus*, los personajes se dan cuenta de que su búsqueda está lejos de satisfacer sus sueños y que se convierte en una pesadilla. La luna a la que arriban es un entorno lleno de agentes patógenos hostiles. Los monstruos que aparecen en esta cinta son las formas originarias del *alien*, el ser de la película de 1979. El sitio adonde llegan no es el paraíso en el que Shaw tenía fe, sino, en palabras del capitán Janek: "Es una instalación. Tal vez incluso militar. Y la ponen en medio de la nada porque no son lo suficientemente estúpidos como para poner armas de destrucción masiva en su propia puerta".[13] *Alien* no

RJ Palmer, *Alien King*.

es un monstruo cualquiera que por un azar estelar asesina a los seres humanos, sino que fue diseñado específicamente para destruirlos.

Scott reformula aquí un mito judeocristiano. En el Antiguo Testamento Yahvé dirige su cólera contra la humanidad cuando destruye Sodoma y Gomorra y cuando desata el diluvio. Una referencia intertextual deja ver esto claramente: la luna a la que llegan guiados por los pictogramas se denomina LV 223, una referencia a Levítico 22:3: "Diles: Todo varón de toda vuestra descendencia en vuestras generaciones, que se acercare a las cosas sagradas que los hijos de Israel consagran a Jehová, teniendo inmundicia sobre sí, será cortado de mi presencia. Yo Jehová".[14]

[11] *"That's what I choose to believe"*. *Prometheus*, 10:30.
[12] "Holloway: *Guess you can take your father's cross off now*
Shaw: *Why would I wanna do that?*
Holloway: *Because they made us*
Shaw: *And who made them?"*. *Prometheus*, 57:25.
[13] *"It's an instalacion. Maybe even military. And they put it out in the middle of nowhere because they're not stupid enough to put weapons of mass destruction in their own doorstep" Prometheus*, 1:30:42.
[14] *La Santa Biblia*, versión Reina-Valera, revisión de 1960, España, Sociedad Bíblica Americana, Sociedades Bíblicas en América Latina, 1990, p. 105.

La cita bíblica es una amenaza de destrucción contra aquellos que se atrevan a profanar lo sagrado y deja ver la cólera divina, tan común en el Antiguo Testamento. En la película no queda claro por qué los ingenieros quieren destruir a la humanidad ni en qué consiste exactamente la profanación. Cuando Weyland despierta a un ingeniero que se encuentra en *stasis* con la esperanza de encontrar la inmortalidad, Shaw es la única que se da cuenta que estos seres querían destruirnos y desesperada grita: "Necesito saber por qué, ¿qué hicimos mal?, ¿por qué nos odian?".[15] Scott ha sabido retomar magistralmente este tema tan poderoso del odio del padre y de la ira del creador para generar angustia. El espectador se identifica con Shaw y sabe que ha cometido una transgresión. Es como si tuviera conciencia de cargar un pecado a sus espaldas, pero sin saber exactamente en qué consiste.

Se esperaría que, al despertar, el ingeniero aportara las respuestas del significado de la vida. En cambio, la reacción de éste es, sin decir una palabra, matar a todos. Silencio y muerte son su única respuesta. Al final de la secuencia se ve a un Weyland agonizante que exclama: "No hay nada".[16] A lo largo de toda la película se sugiere que no existe tal cosa como un significado de la existencia, y que mucho menos puede ser alcanzado a través de los creadores. Esto es parte de los cuestionamientos a la fe religiosa que Scott realiza, algo particularmente evidente en una charla que el androide David tiene con Holloway:

> David: ¿Por qué crees que tu gente me hizo?
> Holloway: Porque pudimos.
> David: ¿Te imaginas lo decepcionante que sería para ti escuchar lo mismo de tu creador?[17]

Holloway responde de manera burlona, sin darse cuenta de que si el acto de creación de los androides fue absurdo lo mismo pudo haber sucedido con el de los humanos. Esto es una fuerte confrontación con la teología, pues normalmente ésta concibe que el creador le ha dado un propósito al hombre. Al respecto, Jean-Paul Sartre explica:

> Al concebir un Dios creador, este Dios se asimila la mayoría de las veces a un artesano superior; y cualquiera que sea la doctrina que consideremos, trátese de una doctrina como la de Descartes o como la de Leibniz, admitimos siempre que la voluntad sigue más o menos al entendimiento, o por lo menos lo acompaña, y que Dios, cuando crea, sabe con precisión lo que crea.[18]

Esta es la creencia de las religiones, que la esencia del ser humano está dada por el creador. En el existencialismo ateo de Sartre, al no haber uno tampoco hay una esencia ni un sentido de la vida que estén dados de antemano. Por su parte, en *Prometheus*, los creadores no son seres supremos, sino finitos y limitados. Por lo tanto, en su condición de simples hombres, están imposibilitados para otorgar un sentido trascendental a sus creaciones. Desde el punto de vista de David, eso que Shaw busca tan fervientemente en los ingenieros está condenado al fracaso. El androide no se siente atormentado por desentrañar el propósito que le han dado sus creadores, puesto que ha convivido con ellos un largo tiempo y a diferencia de éstos, que consideran a los ingenieros como seres superiores, David ve a los hombres como inferiores. Shaw y David representan dos posturas opuestas frente al problema del creador: la primera busca el sentido de la existencia en los designios de un ser supremo, mientras que el segundo desecha esta opción por considerarla inútil.

En *Alien: Covenant* también se retrata el conflicto entre el creador y sus creaciones, pero en esta cinta se desliza el foco de la búsqueda de sentido a los límites éticos que se deben imponer al acto de creación. En *Covenant*, la tripulación de una nave terraformadora tiene que enfrentarse a David, el androide que en *Prometheus* exhibió una voluntad completamente doblegada a los caprichos de Weyland, pero que se ha transformado en una inteligencia artificial con una libertad narcisista y destructiva.

En la ciencia ficción, la inteligencia artificial (IA) ha sido vista de diversas formas. Existen algunas obras

[15] "*I need to know why, what did we do wrong, why you hate us*". *Prometheus*, 1:38:15.
[16] "*There's nothing*". *Prometheus*, 1:39:15.
[17] "David: *Why do you think your people made me?*
Holloway: *Because we could.*
David: *Can you imagine how disappointing it would be for you to hear the same thing from your creator?*" *Prometheus*, 52:21.

[18] Jean-Paul Sartre, *El existencialismo es un humanismo*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2006, p. 26.

RJ Palmer, *Small Beginnings*.

donde convive amistosamente con las personas. Uno de los ejemplos más célebres de ello son los textos de Isaac Asimov, en los que las máquinas siguen las "leyes de la robótica" que las obligan a proteger a los humanos. Sin embargo, la mayoría de las veces la IA ha sido retratada como peligrosa en cintas como *2001: A Space Odyssey* (1968), *The Terminator* (1984) y *The Matrix* (1999).

El miedo a que las máquinas nos dominen se sustenta en la posibilidad real de que esto suceda. Algunos científicos destacados en la investigación en IA ven en la futura llegada de esta tecnología una época dorada para el ser humano en la que será liberado del trabajo y migrará a una especie de paraíso en el ciberespacio. De acuerdo con Robert Geraci: "Las principales figuras de este movimiento incluyen al especialista en robótica Hans Moravec, al inventor de IA Ray Kurzweil, al constructor de redes neuronales Hugo de Garis y al robotista británico Kevin Warwick".[19] Pero también existe la visión opuesta, que afirma que conforme las máquinas se hagan más inteligentes podrían dejar de cuidar a los seres humanos e incluso desear dominarlos y esclavizarlos. Varias voces de renombre se han pronunciado al respecto, entre ellas Stephen Hawking y Elon Musk. Este último, fundador de Paypal, Tesla y Space X, en una reciente entrevista para la National Governors Association, hizo un llamado para regular la IA porque "es un riesgo existencial fundamental para la civilización humana".[20] El miedo a la IA es un terreno donde la ficción y la realidad se mezclan. El cine y la literatura que versan sobre este tema pueden verse como una forma de exorcizar los miedos ante un riesgo lejano, aunque no imposible.

Existen multitud de narraciones sobre los peligros de los seres creados por el hombre, como Pigmalion, los autómatas, Frankenstein y el golem. Este último, que aparece en las leyendas judías del siglo XII, será de gran utilidad para comprender a David en *Covenant*. El golem, un ser creado mediante la Kabbalah, es destructivo e infrahumano debido a que el rabino que le dio la vida violó los lími-

[19] "*Major figures in this movement include roboticist Hans Moravec, AI inventor Ray Kurzweil, neural net builder Hugo de Garis, and UK roboticist Kevin Warwick*", Robert M. Geraci, "Apocalyptic AI: Religion and the Promise of Artificial Intelligence", *Journal of the American Academy of Religion*, vol. 76, núm. 1, 2008, p. 139.

[20] "*is a fundamental existential risk for human Civilization*", Elon Musk, "NGA 2017 Summer Meeting [entrevista]", 15 de julio de 2017.

tes establecidos para el ser humano. Al respecto, Gershom Scholem escribe: "Un hombre que crea un golem compite en cierto sentido con Adán, la creación de Dios; en tal acto, el poder creativo del hombre entra en una relación, ya sea de emulación o antagonismo, con el poder creativo de Dios".[21] El acto de creación de la vida se percibe como exclusivamente divino, por lo que confeccionar al golem es una parodia del poder de dios y una blasfemia. Su mismo nombre lo revela como un ser inferior, pues Goldsmith afirma que: "El origen de la palabra se puede remontar al hebreo golem, que significa materia informe, persona ignorante, maniquí".[22]

El golem es infrahumano y grotesco, pero en *Covenant* sucede justo lo contrario. David posee características envidiables: un físico atlético que es capaz de lograr con sencillez cosas impensables para un hombre y una gran inteligencia que se revela en su capacidad de genetista y de dominar varios idiomas. Además es amante del arte, pues gusta de las sinfonías de Wagner y de la poesía. El problema de David no se encuentra en sus habilidades, sino en que es incapaz de sentir empatía. En una conversación con Walter, un androide casi idéntico a David, éste último dice:

> David: Estuve con nuestro ilustre creador, el Sr. Weyland, cuando murió.
> Walter: ¿Cómo era él?
> David: Él era humano. Totalmente indigno de su creación. Sentí lástima por él[23]

Al saberse inmortal y física e intelectualmente superior, David siente un profundo desprecio tanto por los seres humanos como por los ingenieros. Después de la conversación que precede estas líneas, los dos androides salen a mirar los restos de la ciudad. Frente a ellos se extiende un yermo devastado de lo que antes fuera la plaza principal de la ciudad de los ingenieros. En este momento, David recita un fragmento del soneto *Ozymandias*, de Percy Bysshe Shelley:

> Mi nombre es Ozymandias, Rey de Reyes;
> ¡Mirad mis obras, poderosos! ¡Desesperad!
> Nada queda de ellas: alrededor de la decadencia
> de ese naufragio colosal, sin límites y desnudo,
> sólo se extienden a lo lejos las arenas solitarias.[24]

Según Burt y Mikics, Shelley escribió este soneto al recordar que el historiador Diodoro Sículo había descrito la magnificencia de la estatua del rey Ozymandias, mejor conocido como Ramsés II.[25] Con el correr de los siglos, de ella sólo quedaron restos destrozados que, en épocas de Shelley, fueron transportados al Museo Británico. Burt y Mikics agregan: "El poder del Egipto faraónico había parecido eterno, pero ahora ese otrora gran imperio estaba (y había estado durante mucho tiempo) en ruinas, una sombra débil".[26] La despedazada estatua de Ozymandias fue la inspiración para que Shelley creara esta elegía al ocaso de las grandes civilizaciones.

Mientras David recita este soneto se intercala una secuencia que narra cómo aniquiló a los ingenieros. Se revela que el androide perfeccionó el arma biológica creada por éstos para que fuera todavía más letal, y posteriormente la liberó en su planeta, destruyendo por completo su civilización. En la película, David cita específicamente las primeras líneas del sexteto de Shelley, que son las palabras que se hallaban en el pedestal de la estatua: "Mi nombre es Ozymandias, Rey de Reyes;/¡Mirad mis obras, poderosos! ¡Desesperad!".[27] Burt y Mikics señalan que esta inscripción es irónica

[21] "*A man who creates a golem is in some sense competing with God's creation of Adam; in such an act the creative power of man enters into a relationship, whether of emulation or antagonism, with the creative power of God*". Citado por Mikel J. Koven, "'Have I Got a Monster for You!': Some Thoughts on the Golem, The X-Files and the Jewish Horror Movie", *Folklore*, vol. 111, núm. 2, 2000, p. 219.
[22] "*The origin of the word can be traced to the Hebrew golem, which means shapeless matter, ignorant person, dummy*". Citado por *ibidem*, p. 220.
[23] "David: *I was with our illustrious creator Mr. Weyland when he died*
Walter: *What was he like?*
David: *He was human. Entirely unworthy of his creation. I felt pity for him*". *Alien: Covenant*, 1:04:30.

[24] "*My name is Ozymandias, King of Kings;*
Look on my Works, ye Mighty, and despair!
Nothing beside remains. Round the decay
Of that colossal Wreck, boundless and bare
The lone and level sands stretch far away". Citado por Stephen Burt y David Mikics, *The Art of the Sonnet*, Cambridge, The Belknap Press of Harvard University Press, 2010, p. 125.
[25] "*The power of pharaonic Egypt had seemed eternal, but now this once-great empire was (and had long been) in ruins, a feeble shadow*". *Ibidem*, p. 126.
[26] *Ibid.*, p. 125.
[27] "*My name is Ozymandias, king of kings./Look on my works, ye mighty, and despair!*". *Alien: Covenant*, 1:07:39.

en el soneto.[28] Es un testimonio, no del esplendor, sino de la insignificancia de este gran rey frente al paso del tiempo. En la película se aprovecha esta misma ironía, como si David la pusiera en la boca de los ingenieros, esos supuestos dioses, al mismo tiempo que el espectador presencia su destrucción. David se ve a sí mismo como esa fuerza suprema con el poder de decidir la suerte de civilizaciones enteras.

Con el propósito de gestar a sus xenomorfos, David engaña al capitán Christopher Oram para que baje donde están los huevos de *alien*. Este personaje es religioso, pero a diferencia de Shaw es sumamente débil y se siente incapaz de guiar a su tripulación; él mismo exclama: "No confían en mí por la misma razón por la que la compañía no confió en mí para dirigir esta misión, porque no se puede ser una persona de fe y ser tomado en cuenta para tomar decisiones racionales y calificadas".[29] Mientras Oram yace en el suelo después de que ha sido infectado por un *facehugger*, le pregunta a David: "¿En qué crees?", a lo que éste responde con una sola palabra: "Creación".[30] En ese momento un alien sale del pecho de Oram. Este personaje, creyente en un dios que se sacrificó por él y cuyo nombre, en griego, significa *el que lleva a Cristo*, es ahora sacrificado en contra de su propia voluntad para dar vida a un monstruo. Termina derrotado por ese androide que es un demiurgo, ese creador terrible y destructor que emplea su libertad de forma completamente amoral. Con David, el ser humano ha jugado a ser dios y ha ganado, ha superado a los ingenieros creando un ser más perfecto; sin embargo, este triunfo lo conduce, paradójicamente, a su derrota, pues su creación termina destruyéndolo.

El actor Michael Fassbender explica su trabajo con el personaje de David de la siguiente forma: "Lo traté como a un asesino serial".[31] Con su excesivo dominio de sí mismo y su insensibilidad para matar, tiene todos los rasgos de un psicópata. Este antihéroe, a la vez atrayente y repulsivo, es un ejecutor que reúne todas las características de aquello que se propone aniquilar: una humanidad agonizante y que no merece una segunda oportunidad.

Estas dos películas ambientadas en el futuro presentan, paradójicamente, una gran fijación con el pasado. Retoman narrativas profundamente arraigadas y las modifican para actualizarlas frente a los avances tecnológicos y los nuevos mitos y angustias del siglo XXI. *Prometheus* presenta una visión del génesis del ser humano a partir de la intervención de seres extraterrestres, mientras que *Covenant* imagina un apocalipsis provocado por los organismos genéticamente modificados y la IA. El tema de la relación entre el creador y sus creaciones permite a ambas películas presentar un rechazo a una razón tecnificada y deshumanizante que atenta contra la vida humana y la existencia del planeta Tierra.

Prometheus y *Covenant* tienen un tono apocalíptico que va desde el diseño de los *aliens* como arma de destrucción masiva hasta la aniquilación de los ingenieros y el asesinato de todos los tripulantes de la nave *Covenant*. Susan Napier explica que la estética del apocalipsis es muy marcada en Japón, donde el manga y el anime tratan estos temas con frecuencia. Pero hay que señalar que no es un fenómeno exclusivo del archipiélago, sino que es global. Susan Sontag ya notaba la tendencia del cine de ciencia ficción a los temas apocalípticos y los veía como una reacción a la deshumanización del individuo y a la guerra nuclear. En los albores del siglo XXI, la amenaza de la guerra nuclear sigue siendo una pesadilla a la que, además, se le han agregado otras nuevas, como el riesgo que implican los organismos genéticamente modificados, la inteligencia artificial y la destrucción del ecosistema. El terror que provocan *Alien: Covenant* y *Prometheus* son sólo tímidos reflejos de esos otros terrores que no pertenecen a la ficción.

[28] Stephen Burt y David Mikics, *op. cit.*, p. 127.
[29] "*They don't trust me for the same reason the company didn't trusted me to lead this mission, because you can't be a person of faith and be counted on to make qualified rational decisions*". *Alien: Covenant*, 19:17.
[30] "Oram: *What you believe in?*
David: *Creation*". *Alien: Covenant*, 1:22:40.
[31] "*I treated him like a serial killer*". Citado por Simon Ward, *The art and making Alien Covenant*, Londres, Titan Books, 2017, p. 104.

BIBLIOGRAFÍA

• Burt, Stephen y David Mikics, *The Art of the Sonnet*, Cambridge, The Belknap Press of Harvard University Press, 2010.

• Chryssides, George, "Approaching Heaven's Gate", en *Heaven's Gate. Postmodernity and Popular Culture in a Suicide Group*, Inglaterra, Ashgate, 2011, pp. 1-16.

• Däniken, Erich von, *Chariots of the Gods?*, Nueva York, Berkley Books, 1999.

• Geraci, Robert M., "Apocalyptic AI: Religion and the Promise of Artificial Intelligence", *Journal of the American Academy of Religion*, vol. 76, núm. 1, 2008, pp. 138–166.

• Jung, Carl Gustav, *Sobre cosas que se ven en el cielo*, México, Nilo-Mex, 1983.

• koven, Mikel J., "'Have I Got a Monster for You!': Some Thoughts on the Golem, The X-Files and the Jewish Horror Movie", *Folklore*, vol. 111, núm. 2, 2000, pp. 217-230.

• *La Santa Biblia*, versión Reina-Valera, revisión de 1960, España, Sociedad Bíblica Americana, Sociedades Bíblicas en América Latina, 1990.

• Luckhurst, Roger, *Alien*, Londres, Palgrave Macmillan, 2014.

• Musk, Elon, "nga 2017 Summer Meeting [entrevista]", Youtube, 15 de julio de 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=2C-A797y8dA>.

• Napier, Susan, *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Japanese Animation*, Nueva York, Palgrave, 2001.

• Saliba, John A., "The Study of UFO Religions", *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, vol. 10, núm. 2, 2006, pp. 103-123.

• Salisbury, Mark, *The Art of the Film: Prometheus*, Londres, Titan Books, 2012.

• Sartre, Jean-Paul, *El existencialismo es un humanismo*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2006.

• Scott, Ridley, *Alien: Covenant*, 20th Century Fox, 2017.

•_____, "Spoiler Special With Sir Ridley Scott [entrevista]", *The Empire Film Podcast*, 2017, <https://soundcloud.com/empiremagazine/alien-covenant-spoiler-special-with-sir-ridley-scott>.

•_____, *Prometheus*, 20th Century Fox, 2012.

• Sentes, Bryan y Susan Palmer, "Presumed Immanent: the Raëlians, ufo Religions, and the Postmodern Condition", *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, vol. 4, núm. 1, 2000, pp. 86-105.

• Sitchin, Zecharia, *The Twelfth Planet*, Nueva York y Tokio, Ishi Press, 2016.

• Sontag, Susan, "The imagination of disaster", en *Against Interpretation and Other Essays*, Nueva York, Picador, 1966, pp. 209-225.

• Ward, Simon, *The Art and Making Alien: Covenant*, Londres, Titan Books, 2017.

• Zeller, Benjamin E., "Extraterrestrial Biblical Hermeneutics and the Making of Heaven's Gate", *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, vol. 14, núm. 2, 2010, pp. 34-60.

SEMBLANZA DEL AUTOR

EDUARDO SANTIAGO RUIZ • Licenciado en Letras Hispánicas por la Universidad Autónoma Metropolitana (2009) y doctor en Humanidades por esa misma institución (2016). Sus campos de investigación son la ciencia ficción, el humor y literatura medieval. Actualmente trabaja como investigador y docente en la uacm y en la Universidad Iberoamericana.