



Historias, mitos y ritos:
ciencia ficción desde América Latina
Aportaciones desde el
seminario Estéticas de ciencia ficción
vol. 1

MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ • AMADÍS ROSS

JESÚS EDUARDO RAMÍREZ GUTIÉRREZ

LUIS GÁRCIGA Y LORETO ALONSO



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INBAL



CEIAD

Historias, mitos y ritos: ciencia ficción desde América Latina.
Aportaciones desde el Seminario Estéticas de ciencia ficción vol. 1,
primera edición digital 2019
de la colección Cuadernos del piso nueve.

Producción:
Secretaría de Cultura
Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

© Miguel Ángel Fernández, Amadís Ross,
Jesús Eduardo Ramírez Gutiérrez, Luis Gárciga y Loreto Alonso

Yolanda Pérez Sandoval y Tlaoli Ramírez Téllez / Diseño y formación
Amadís Ross y Marta Hernández Rocha / Cuidado de la edición
Loreto Alonso, sin título, 2019 / Imagen de portada

D. R. © 2019 *Historias, mitos y ritos: ciencia ficción desde América Latina.*
Aportaciones desde el Seminario Estéticas de ciencia ficción vol. 1

**Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura / Centro Nacional
de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas**
Paseo de la Reforma y Campo Marte s/n,
colonia Chapultepec Polanco, alcaldía
Miguel Hidalgo, C. P. 11560, Ciudad de México.

Las características gráficas y tipográficas de esta edición son
propiedad del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura de la
Secretaría de Cultura.



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons Atribución 2.5 México (CC BY 2.5).
Para ver una copia de esta licencia visite: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>. Puede ser utilizada con fines educativos, informativos o culturales siempre que se cite la fuente y se respeten a cabalidad los derechos morales de los autores involucrados. Disponible para su acceso abierto en: <https://cenidiap.inba.gob.mx/es/biblioteca-digital/201-cenidiap-principales/536-biblioteca-digital-colecci%C3%B3n-cuadernos-del-piso-nueve>

ISBN colección Cuadernos del piso nueve: 978-607-605-482-6
ISBN: 978-607-605-626-4

Hecho en México



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INBAL

PRÓLOGO	4
 La ciencia ficción mexicana: entre el pasado y los futuros posibles MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ DELGADO	12
 La transfiguración de Shinji Ikari: el Tlacuache inverso AMADÍS ROSS	37
 Haikú ciberpunk: hardware <i>no aware</i> o el software de las cosas JESÚS EDUARDO RAMÍREZ GUTIÉRREZ	66
 La imagen-dato en la época de la reprogramabilidad oracular (1936-2036) LORETO ALONSO Y LUIS GÁRCIGA	92

Este trabajo es producto del Seminario Estéticas de ciencia ficción, que desde 2016 ha venido realizándose en el Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Visuales (Cenidiap) del Instituto Nacional de Bellas Artes.

El interés académico en la ciencia ficción y sus formas de expresión es relativamente nuevo en el mundo occidental. Esto se debe a que el género ha probado ser altamente nutritivo para el análisis de este momento histórico en el que los discursos de la posmodernidad comienzan a ser insuficientes. Más allá de su valor artístico, las obras que se asumen dentro de la ciencia ficción nos han acompañado desde la Revolución Industrial, poblando el imaginario colectivo con nuevos arquetipos, mitos contemporáneos, personajes indelebles y una profusión de variantes estéticas. De ser catalogada como escapista y sólo apta para el consumo popular, la ciencia ficción está probando hoy ser una herramienta de conocimiento sin la cual sería más difícil explicarnos la ansiedad y la vaga esperanza que nos acomete cuando pensamos en el futuro y, por ende, en el presente.

La ciencia ficción puede ser considerada a la vez un lubricante y una llave maestra para los habitantes de la ciudad secular en la era del Internet y una herramienta teórica para pensar

las relaciones entre tecnología, naturaleza y cultura. Percatados de esto, y de la necesidad de plantear perspectivas situadas desde nuestras realidades, decidimos iniciar el Seminario Estéticas de ciencia ficción en abril de 2016. El director del Cenidiap, Carlos Guevara, no dudó en apoyar el proyecto, siendo él también un seguidor del género y consciente de su alcance académico. En ese momento pocos eran los espacios de discusión sobre la ciencia ficción, y de ellos ninguno se enfocaba en lo estético.

Tuvimos la suerte de que la convocatoria para el seminario atrajera personas con intereses y formaciones distintas pero un indudable amor por el género. Elegimos para comenzar este proceso el valioso texto de Darko Suvin *Metamorfosis de la ciencia ficción*; su actualización y puesta en relación con el momento actual en México y América Latina nos animó a buscar otras referencias y abrir un amplio abanico de intereses. Cada uno comenzó a desarrollar un tema. Los avances se discutían en las sesiones, se hacían recomendaciones, sugerían mejoras, criticaban debilidades y regalaban ideas en un ambiente creativo que a todos traía gran satisfacción. Este texto es producto de un esfuerzo colectivo, aunque autores individuales firmen cada uno de los ensayos. Es importante aclarar que estamos conscientes de que el estudio estético de la ciencia ficción se halla en su albor, por lo que los siguientes trabajos que publique el seminario explorarán con cada vez mayor profundidad la mirada de temas que se aglutinan en este campo de estudio.

Tradicionalmente catalogados como pertenecientes a la periferia, México y América Latina mucho deben aportar a

la discusión artística, estética y teórica de este género, clasificado hasta hace poco, también, como periférico. Y no es sólo porque las voces desde esta zona mestiza del planeta sean únicas sino porque hablan desde posiciones desconocidas para lo que llaman Occidente y lo que se denomina Oriente. América Latina está llamada a ser un polo cultural en la nueva configuración mundial, y aunque no sea (re)conocida todavía por su ciencia ficción existe una variedad de autores y estudiosos con miradas singulares en sus territorios desde realidades, perspectivas y lenguajes que no tienen la misma difusión que los lugares hegemónicos de poder. Quienes hacen y estudian ciencia ficción en América Latina pueden deben añadir sus voces al coro multicultural de la globalización. Es importante develar a estas mujeres y a estos hombres que desde múltiples trincheras aportan al género, es necesario llamar la atención hacia ellos, es preciso buscar las coincidencias y las diferencias entre ellos, y en especial resulta oportuno cruzar sus líneas de pensamiento con otras, nuestras y no.

El Seminario Estéticas de ciencia ficción ha representado un intento de situarnos desde nuestras situaciones personales, sociales, políticas y tecnológicas como habitantes, usuarios y creadores de conocimientos situados y útiles en nuestro entorno. Desde el principio nos dimos cuenta de la necesidad de encontrar palabras propias para llegar a los topoi y los tropoi de la ciencia ficción existente y la ciencia ficción posible en estas latitudes. Hablamos desde México pero con la certeza de que compartimos muchos de nuestros

intereses y problemáticas, como la posibilidad de otros modos perceptivos, otras ciencias y otras ficciones.

Estos dos años hemos ido aprendiendo que la relación con los avances tecnológicos puede entenderse también como una relación con la naturaleza. Para ello nos ha servido pensar la técnica como una característica de lo humano, y por ello no constreñida a los desarrollos científicos de sólo una parte de la humanidad.

En nuestro proceso ha sido muy productivo ampliar el campo especulativo de las ciencias puras (física, química, matemáticas, etcétera) a las ciencias las sociales y otras formas de conocimiento en disputa con su legitimidad científica, proponiendo modos de etnografía ficción, o sociología ficción, por ejemplo.

El colonialismo en todas sus formas, presentes, pasadas y futuras, ha supuesto otro eje de nuestras reuniones y nos ha llevado a cuestionar muchos conceptos naturalizados y a construir desde lo cienciaficcional un campo de pensamiento crítico. Si bien los pronósticos y especulaciones sobre el futuro siguen siendo un tema central de la ciencia ficción en América Latina, ha sido importante en nuestro grupo, gracias especialmente a las aportaciones de Miguel Ángel Fernández, la reflexión histórica sobre el pasado contado y también sobre los posibles pasados contrafactuales.

El trabajo en el Seminario ha sido en parte de creación. Así sucede con el proyecto de un archivo de ciencia ficción en México, o la reinterpretación colectiva de algunos textos claves, pero también ha supuesto un trabajo de deconstrucción de fenómenos que no pensamos desde la neutralidad sino

desde sus efectos políticos. Consideramos que hay que analizar en cada caso los efectos que en nuestras sociedades tiene la triada progreso-tecnología-evolución social, en la inseguridad política, económica y física en la que habitamos. Dentro de un mar de desaparecidos, explotación e impunidad, se nos hace necesario crear articulaciones críticas que a través de estéticas y narrativas ficcionales, metafóricas y poéticas den cuenta de las realidades que atravesamos. No podemos conformarnos con representar el apocalipsis de un bienestar que no es el nuestro, ni podemos seguir siendo los extraterrestres y los monstruos que amenazan ese bienestar; tenemos otras vidas y tenemos otras historias que contarnos.

Otros de nuestros puntos de debate ha sido la relación de la ciencia ficción con el pasado prehispánico. No deseamos insistir en una mirada exotizante, pero seguimos encontrando en esa parte de la construcción cultural mexicana una posibilidad presente de resistencia. Ante la pregunta de Gayarti Spivak sobre la posibilidad de habla del subalterno queremos añadir, ¿puede el subalterno hablar de ciencia ficción? ¿Con quién? ¿De qué manera? ¿Pueden las memorias violentadas recuperarse en forma de ficciones en un mundo tecnificado?

El libro que aquí presentamos es resultado de un proceso que sigue adelante. Esperamos que sea el primero de una serie de ensayos que abordan distintos puntos en relación con este amplio campo que llamamos estéticas de la ciencia ficción. Por eso consideramos interesante ir abriendo nuestro ámbito de discusión a más personas interesadas.

En esta ocasión se presentan cuatro textos, relacionados entre ellos por la centralidad que otorgan a las perspectivas latinoamericanas y por aludir a cuatro modelos de conocimiento que frecuentemente se entrecruzan: la historia, los mitos culturales y especialmente los mitos de origen, las formas rituales de adivinación y el haikú japonés. Todos estos temas interpretados desde el ámbito de la ciencia ficción.

El primer ensayo de este libro trata la historia del género, escrito por Miguel Ángel Fernández: *La ciencia ficción mexicana: entre el pasado y los futuros posibles*. Resulta un texto fundamental para el conocimiento de los precedentes históricos y plantea un panorama de autores y obras mexicanas desde finales del siglo XVIII en su investigación y crea un hilo conductor hasta nuestros días. Le sigue el texto de Amadís Ross, *La transfiguración de Shinji Ikari: el Tlacuache inverso*, en el que se plantean cruces mitológicos entre las narrativas mesoamericana y japonesa, pasadas y presentes; el robo del fuego por el Tlacuache y la ficción *Neon Génesis Evangelion* suponen una revisión no sólo de sus elementos estéticos sino también de las circunstancias sociales de las que estas ficciones surgen. Otro de estos cruces con la cultura japonesa es el que traza Eduardo Ramírez Gutiérrez en su ensayo *Haikú ciberpunk: hardware no aware o el software de las cosas*, en la que da cuenta del experimento poético realizado en la década de 1990 por José Luis Zárate y Alberto Chimal y realiza un análisis de las posibilidades de una estética híbrida que ponga en juego tradiciones y transgresiones de los géneros poéticos. Por último, en *La imagen-dato en la época de la reprogramabilidad oracular (1936-2036)*, Luis Gárciga

y Loreto Alonso se adelantan al centenario del célebre ensayo de Walter Benjamin *La obra de arte en el tiempo de su reproductibilidad técnica* para especular sobre el futuro de la programación informática y de la cultura de datos a partir de los ritos adivinatorios en la tradición santera del Caribe.

Amadís Ross y Loreto Alonso,
coordinadores del seminario
Estéticas de ciencia ficción.
Ciudad de México, mayo de 2018



Loreto Alonso, sin título, 2019.

La ciencia ficción mexicana: entre el pasado y los futuros posibles¹

MIGUEL ÁNGEL FERNÁNDEZ DELGADO

La ciencia ficción, contra lo que cree la mayoría, no trata del futuro, sino del presente, porque es desde ahora y con las propias inquietudes del momento, desde donde se escribe y proyectan sus escenarios. Sin embargo, en ciertos países esta actividad artística se concibe desde el punto de vista de una cultura sumergida orgullosamente en sus tradiciones.

Los cuatro primeros apartados de este trabajo tienen un carácter descriptivo de la poco conocida producción mexicana de obras de imaginación científica. En ellos, por este motivo, limitamos las notas bibliográficas al mínimo. Para la parte final dejamos el desarrollo de la tesis principal sobre la importancia que ha tenido nuestro venerable pasado, pues queremos demostrar que no han sido los imitadores de lo que se escribe en el extranjero por los autores consagrados, sino quienes han sabido reflejar dicho respeto a lo que hemos sido, los que narran los más logrados escenarios de lo que podríamos ser.

¹ Salvo por el apartado final, el presente trabajo es una versión resumida y actualizada de la voz dedicada a México que preparamos para *The Encyclopedia of Science Fiction*, <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/mexico>. 22 de abril de 2018.

Antecedentes hasta principios del siglo xx

La ciencia ficción en México surgió como uno más entre diversos sentimientos y manifestaciones artísticas de rebelión frente a un ambiente colonial represivo, en el que no se permitía leer y, menos aún, escribir lo que la Iglesia católica y el gobierno civil consideraban inapropiado para sus habitantes. De este modo, se trató de prohibir la circulación de obras como *L'an 2440* y todos los escritos de Voltaire, por medio de decretos eclesiásticos. A pesar de la existencia de un tribunal de la Inquisición local y de los controles en los puertos de entrada a la que, por entonces, era llamada la Nueva España, se conocen un par de cuentos de protociencia ficción, el primero, de 1775, escrito por un fraile franciscano español en la península de Yucatán, y el otro, anónimo, publicado en 1810, en la *Gaceta de México*, siguiendo el modelo de los contes philosophiques de Voltaire, con fines de crítica social, política y religiosa.

Una vez consumada la independencia de México, aunque se publicaron menos de una docena en el siglo XIX, las obras literarias de imaginación científica siguieron, casi siempre, la misma receta de imitar a ciertos autores famosos del extranjero con ligeras adaptaciones a la realidad mexicana para criticar su entorno y, principalmente, las actitudes conservadoras. De este modo, los autores de pensamiento liberal, que fueron la mayoría de los que recurrieron a esta clase de obras, querían dar a conocer la esperanza de un futuro en el que la mayoría de la población lograra la emancipación a través de una educación libre de dogmas. Sin embargo, también hay algunos ejemplos de cuentos cuyo objetivo era dar a conocer las maravillas que

podían esperarse gracias al progreso científico y tecnológico, como sucedió en 1844, en la revista *El Liceo Mexicano*. Bajo el seudónimo de Fósforos Cerillos, alguien publicó “México en el año 1970”, una visión de un país convertido en una potencia económica y política, en el que todos gozan de los beneficios de la civilización —algo que, evidentemente, brillaba por su ausencia entonces y, por desgracia, lo hizo también después—, los ciudadanos se transportan en globos aerostáticos y se comunican por medio de gigantescos daguerrotipos móviles.

El paradigma de imitación no desapareció en la segunda mitad del siglo XIX, pero, gracias a la traducción al castellano de las obras de Jules Verne, sobre todo en ediciones españolas, surgieron curiosos proyectos editoriales, como el iniciado por el ingeniero y divulgador científico José Joaquín Arriaga, redactor y director de *La Ciencia Recreativa: Publicación dedicada a los niños y a las clases trabajadoras* (1871-1879). En cada entrega, publicadas primero en forma quincenal y luego mensual, Arriaga escribía una historia, de entre 30 y 40 páginas, relacionada con un tema científico, siempre acompañada de magníficas ilustraciones.

Aunque hubo influencias culturales de España, Estados Unidos e Inglaterra, la más importante siguió siendo la francesa. Hay que destacar, a este respecto, el carisma del astrónomo Camille Flammarion, conocido por su obra como divulgador científico, cuyos libros, entremezclados de altos vuelos especulativos y románticos sobre la vida en otros planetas, dejaron huella en la ciencia ficción mexicana. Su influencia es clara en autores como Pedro Castera, el propio Arriaga,

pero, sobre todo, en el poeta modernista y gran aficionado a los adelantos científicos Amado Nervo, con quien la literatura de nuestro interés alcanzó, por primera vez, la calidad estilística de la que careció en el pasado.

Nervo escribió poesías –como “Yo estaba en el espacio” (1905) o “El gran viaje” (1917), en el que se preguntaba “¿Quién será, en un futuro no lejano, el Cristóbal Colón de algún planeta?”–, cuentos y algunas apreciaciones críticas sobre la ciencia ficción. No conforme con ello, y fiel a su afición por la astronomía, fue invitado, en 1904, a dar un par de conferencias ante la Sociedad Astronómica de México, a la que pertenecía como miembro honorario. El tema que eligió fue “La literatura lunar y la habitabilidad de los satélites”, en la que habló de su afición por la lectura de Verne, H. G. Wells y otros, y rindió un homenaje especial a los trabajos de Flammarion.

A comienzos del siglo XX, sin dejar de considerar las propuestas de los principales autores extranjeros, no solamente escribieron ciencia ficción poetas como Nervo y otros escritores nacionales con formación humanística, como hasta entonces, sino que también incursionaron algunos científicos, aunque casi siempre en forma esporádica. El primero de ellos, el pionero de la psiquiatría en México, el Dr. Eduardo Urzaiz, aprovechó sus ratos de ocio al dirigir el manicomio a su cargo para escribir *Eugenia: Esbozo novelesco de costumbres futuras* (Mérida, 1919), donde realizó extrapolaciones literarias sobre un tema muy propio de su época, la eugenesia. En esta novela prefigura, con trece años de antelación, *Un mundo feliz* de Huxley. Aunque en tono menos crítico y sin los recursos

literarios del inglés, se convierte por ello, y gracias a sus propuestas de socialismo científico y matrimonios poligámicos, en una de las obras nacionales con ideas más vanguardistas.

El cuento más visionario del periodo fue escrito por Martín Luis Guzmán: “Cómo acabó la guerra en 1917”, publicado en la Revista Universal de Nueva York (diciembre, 1917), donde había fijado su residencia temporal. En él concibió un cerebro electrónico, empleado por el gobierno para la censura, pero cuya capacidad pronto rebasó sus tareas elementales y decidió entonces emitir opiniones que llegan a ser consideradas dignas de un oráculo. El cuento, escrito antes de que terminara la Primera Guerra Mundial, difícilmente podría haber concluido de otra manera que con el cerebro artificial anunciando la proximidad del fin del mundo.

Otros autores mostraron su temor hacia una influencia extranjera sin control, sobre todo de los Estados Unidos, y a la deshumanización no sólo del arte sino de la sociedad en general.

El periodo de entreguerras

Sin lugar a dudas Poe, Verne y Wells continuaron a la cabeza de los autores más influyentes para las plumas mexicanas que se aventuraban dentro de la ciencia ficción y la literatura fantástica en general. Sin embargo, la mayoría de ellos, aunque recibían influencias del exterior, seguían el estilo de la escuela del realismo mágico y, por aquellos años, comenzaron a dejar huella en sus escritos tanto el cine como las *pulp magazines* o revistas de papel de pulpa de madera.

Entre las primeras *pulp magazines* de México se encuentra *Emoción*. Aunque especializada en literatura policiaca y de terror, incluía eventualmente en sus páginas cuentos de algunos de los principales autores estadounidenses de ciencia ficción, y también algunas historias de Wells y Chesterton. La revista, de periodicidad quincenal y luego semanal, casi siempre ilustrada por el mexicano Alfonso Tirado, circuló en los puestos de periódicos desde noviembre de 1934.

El artista e intelectual Gerardo Murillo, mejor conocido como Dr. Atl, hizo algunas de las aportaciones más originales a la literatura de ciencia ficción mexicana, con algunos cuentos, así como *Un hombre más allá del universo* (1935), una novela-ensayo sobre un viajero interestelar al que le interesa compartir sus ideas y nociones superiores sobre la física y la astronomía.

Las obras literarias más representativas del periodo se caracterizan por una actitud mayoritariamente pesimista hacia los llamados fantasmas de la máquina: el temor a la mecanización, a la deshumanización y a la pérdida del control sobre las invenciones o a ser destruido por ellas. José Martínez Sotomayor incluyó en su colección personal, *Lentitud* (1932), el cuento “Neocentauro”, en el que se puede percibir el proceso de cambio al que se sentía sometida la nación mexicana por aquellos tiempos: Un profesor de historia natural partidario de las teorías evolucionistas, convencido de que el siguiente paso sería la simbiosis con la máquina, decide someterse a un experimento en el que su cuerpo terminará fusionándose con un automóvil. En forma parecida, Bernardo Ortiz

de Montellano, dentro de *Cinco horas sin corazón (Entresueños)* (1940), nos ofreció la impresionante historia de “La máquina humana”. Un joven ingeniero sufre un grave accidente y, al ser llevado al hospital, apenas puede sufrir que las partes vitales de su cuerpo se mantengan en contacto con objetos artificiales. Como en “Neocentauro”, el enfermo desarrolla una sensibilidad más aguda, llegando a sentirse parte de los aparatos.

Mención aparte merece Germán List Arzubide, autor de *Troka, El Poderoso* (1939) y los que llamó “nuevos cuentos infantiles”, que escribió por encargo para las escuelas oficiales. Su protagonista es un robot gigantesco que se convierte en diversos aparatos, cuyas funciones explica a los niños. También son importantes en el periodo las novelas de Diego Cañedo, pero de ellas hablaremos en el capítulo final.

La Guerra Fría y la era del espacio

La Edad de Oro de la ciencia ficción estadounidense fue conocida en México por dos vías, desde finales de la década de 1940: primero por las revistas franquicia con traducciones de cuentos estadounidenses y la llegada de algunas de las principales revistas en su idioma original; y, en segundo lugar, a partir de 1955, por colecciones de libros, como *Nebulae*, de España, y *Minotauro*, de Argentina, conformadas, en su mayoría, por traducciones de los clásicos estadounidenses. Esta última publicó también los primeros títulos de J. R. R. Tolkien y de Olaf Stapledon en español.

Desde 1948, comenzaron a venderse en los puestos de periódicos *Los Cuentos Fantásticos*, con traducciones de cuentos estadounidenses seleccionados por Weaver Wright (seud. Forrest J. Ackerman). En 1955, salió a la venta *Enigmas*, versión mexicana de *Startling Stories* y *Fantastic Story Magazine*; y, al año siguiente, *Ciencia y Fantasía*, con material de *The Magazine of Fantasy & Science Fiction*. De todas ellas, sólo en *Los Cuentos Fantásticos* llegaron a publicarse, ocasionalmente, cuentos de autores mexicanos.

Entre las obras literarias del periodo sobresale la novela *Su nombre era muerte* (1947) de Rafael Bernal, con la aventura de un científico que, en la selva de Chiapas, descubre la forma de comunicarse con los mosquitos y un buen día les da a conocer ciertos logros de la civilización humana, sin pensar en las consecuencias. En 1955, Octavio Paz escribió una adaptación para teatro de “La hija de Rappaccini” de Nathaniel Hawthorne, que fue estrenada al año siguiente.

El inicio de la carrera espacial impulsó gran número de ediciones nacionales de libros estadounidenses. De este modo, a principios de los años sesenta, apareció la primera generación de autores mexicanos de ciencia ficción, es decir, la de aquellos escritores que se dieron a conocer escribiendo exclusiva o principalmente esta literatura. Asimismo, otros escritores, inspirados por la misma atmósfera, incursionaron en temas similares. *El Mensaje de Fobos* (1964) de los hermanos Irene Gutiérrez de Lanz y Arturo Gutiérrez Arias, fue una novela corta distinguida con el primer premio en el IV Concurso de Cuento Infantil de la Mesa Redonda Panamericana de la Ciudad de México.

El poeta, narrador y ensayista mexicano nacido en Costa Rica, como se definía a sí mismo Alfredo Cardona Peña, comenzó a publicar literatura fantástica a mediados de los cuarenta, pero se especializó en cuentos y poesías de ciencia-ficción en los sesentas, bajo la impronta de Ray Bradbury. En 1967 publicó “Recreo sobre la ciencia ficción”, un largo poema en el que describió los orígenes y peculiaridades de esta literatura y, posteriormente, reunió sus cuentos en un par de colecciones, *Los ojos del cíclope* (1980) y *Los mejores cuentos de magia, misterio y horror* (1990).

En los años sesenta también apareció la revista semiprofesional *Crononauta*, editada por un par de sudamericanos residentes en México, el colombiano René Rebetez y el chileno Alejandro Jodorowsky. Apenas con dos números, ambos aparecidos en 1964, e ilustrada por grandes artistas como José Luis Cuevas, logró reunir a jóvenes escritores mexicanos y latinoamericanos junto con algunos europeos. Aunque muchas de sus colaboraciones tienen un sabor surrealista, *Crononauta* se adelantó a su época, pues no hubo revistas de ciencia-ficción con material mayoritariamente de escritores y artistas mexicanos hasta la década de 1990.

En 1966, la Secretaría de Educación Pública publicó un par de libros que encargó a René Rebetez, *La ciencia ficción: Cuarta dimensión de la literatura*, un breve y muy disperso ensayo sobre el tema; y una antología para todas las escuelas secundarias oficiales del país. Por otro lado, a partir de 1968, el panorama de la ciencia ficción se ensanchó gracias a la llegada de la revista española *Nueva Dimensión*, que traducía tanto

autores europeos como estadounidenses, y dio mayores oportunidades para publicar a los autores de lengua castellana.

Mejicanos en el espacio (1968) de Carlos Olvera es la novela más emblemática de la década. Aunque se desarrolla en el siglo XXII, la forma de ser del protagonista, el teniente Raúl Nope, es la de un típico mexicano de su tiempo, y su trabajo a bordo de la nave MCM-777 Zaragoza, en diversos lugares del sistema solar, representa claramente la relación subordinada de México respecto de Estados Unidos durante la Guerra Fría. También fueron importantes las dos colecciones de Agustín Cortés Gaviño, *Hacia el infinito* (1968) y *¿De dónde...?* (1969), pues uno de sus cuentos fue incluido en un número sobre la ciencia ficción de autores de lengua española en *Nueva Dimensión* (marzo-abril, 1969), siendo el primer autor de su generación que logró publicar fuera de México.

Algunos libros y autores, como *Argón 18 inicia* (1971) de Edmundo Domínguez Aragonés; *Nueva utopía (y los guerrilleros)* (1973) de René Avilés; y *El día que perdió el PRI* (1976) de Armando Ayala, reflejaron, en forma alegórica, los problemas políticos y sociales que se desataron a partir del movimiento estudiantil de 1968 y la llamada “guerra sucia” contra los opositores al régimen.

A partir de un cuento, que le envió a Ray Bradbury, y de su respuesta halagadora, Marcela del Río escribió la novela *Proceso a Faubritten* (1976), acerca del invento de la bomba que, al estallar, trae la inmortalidad para los seres humanos.

Autores contemporáneos y últimas tendencias

Desde 1977, la revista *Ciencia y Desarrollo*, del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, publicó traducciones de cuentos de ciencia ficción. Esto cambió cuando Antonio Ortiz, jefe de información de la revista, publicó su propio cuento, “La tía Panchita” (julio-agosto, 1983), con la ingeniosa historia de un inventor tan enamorado como extravagante, que logra construir una máquina del tiempo, para demostrar que era posible dar una identidad mexicana a la literatura de imaginación científica.

En 1984, se convocó al Primer Concurso Nacional de Cuento de Ciencia Ficción “Puebla”, organizado por el Consejo Estatal de Ciencia y Desarrollo del Estado de Puebla, y la revista *Ciencia y Desarrollo*. Contra lo previsto, se recibieron 120 trabajos. Además de premiar al ganador, “La pequeña guerra”, del periodista Mauricio-José Schwarz, el jurado concedió 16 menciones honoríficas. A raíz de este evento, varios autores, que antes trabajaban aislados, comenzaron a reunirse y a fundar talleres especializados. El jurado del que desde entonces se conoció como Premio Puebla, le concedió enorme importancia no sólo a la calidad sino también a la identidad nacional de los cuentos. Tan estrictos fueron en esto, que algunos años llegaron a declararlo sin ganador.

Por estos años aparecen, además, la *space opera* de alto contenido sexual *Xxyröddny, donde el gran sueño se enraíza* (1984) de Kalar Sailendra (seud. Arturo César Rojas); el cuento de Salvador Elizondo, “La luz que regresa” (1984, con ilustraciones de Arnaldo Coen), con un elegante desarrollo literario

del viaje en el tiempo; y la colección con guiños borgeanos *Vértigos y barbaries* (1988) de Irving Roffe.

Como ya sabemos, México no es uno de los lugares que vienen a la mente cuando se piensa sobre ciencia ficción en ninguna de sus formas. A pesar de ello, el oscuro horizonte que comenzó a tejer la política en las últimas décadas del siglo XX permeó todos los aspectos de la realidad nacional y las distopías monopolizaron la mente de los creadores. Hubo quienes de inmediato advirtieron sobre la posibilidad de que el país entero se convirtiera en una enorme maquiladora con tecnología de segunda mano. Esta tendencia comenzó a reflejarse en novelas como *Al norte del milenio* (1989) de Gerardo Cornejo.

A partir de la década de 1990, con los *fanzines* primero, e Internet, después, una cantidad mayor de autores logró dar a conocer más fácilmente su trabajo, aunque sin romper la barrera de la cultura marginal. La Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía (AMCYF), fundada en diciembre de 1992, también ayudó a reunir a los autores para nuevos proyectos literarios y editoriales, organizar conferencias y otros eventos con el fin de promover sus obras entre los lectores. Igualmente, facilitó el encuentro con autores y académicos extranjeros. *Más allá de lo imaginado* (1991-1994), editada por Federico Schaffler, fue la primera antología panorámica de la ciencia ficción mexicana, con 42 autores en tres volúmenes; por su parte, *Frontera de espejos rotos* (1994), editada por Mauricio-José Schwarz y Don Webb, fue la primera antología binacional, México-Estados Unidos.

Por los mismos años se fundaron las revistas *Umbralles* (1992-2000), editada por Federico Schaffler, y la versión mexicana de la revista *Asimov Ciencia Ficción* (1994-1999), editada por José Zaidenweber y Salomón Bazbaz. Esta última, luego de 16 números, perdió la licencia de Dell Magazines por haber publicado una mayoría de autores mexicanos, en lugar de traducir más obras originales en inglés, conforme a su contrato.

Desde principios de los noventa, hubo un enorme auge de publicaciones. Aparecieron importantes colecciones como *Las máquinas espirituales* (1991) de Ernesto de la Peña; *En otras dimensiones* (1996) de Manú Dornbierer; *Hyperia* (1999) de José Luis Zárate; y *Gente del mundo* (1998) de Alberto Chimal. Esta última ha sido comparada, por algunos críticos nacionales y extranjeros, con la inventiva de Tolkien y Calvino. El subgénero *cyberpunk* cobró auge a partir de la novela *La primera calle de la soledad* (1993) de Gerardo H. Porcayo, que también editó la antología temática, *Silicio en la memoria* (1997), en la que colaboraron doce autores; con una variante original al *cyberpunk*, Willivaldo Delgado publicó *La virgen del barrio árabe* (1997).

Novelas dignas de mención, en este periodo, fueron *Xanto: Novelucha libre* (1994) de José Luis Zárate, que hace combatir al famoso luchador contra monstruos similares a los imaginados por Lovecraft; el universo física y poéticamente desararticulado concebido por Gabriel Trujillo en *Laberinto (as time goes by)* (1995); y *La copa Antonio Vivaldi* (1995) de José Huerta Ibarra, el curioso mundo paralelo en el que coexisten el Mundial de Fútbol de 1970 y un campeonato de música clásica.

La crítica política y social es el tema principal de las novelas *El dedo de oro* (1996) de Guillermo Sheridan, sobre líderes sindicales convertidos en *cyborgs*; *Máscara Azteca y el Doctor Niebla (después del golpe)* (1996) de Paco Ignacio Taibo II, que recurre a superhéroes para derrocar al gobierno, y *Technotitlán: Año cero* (1997) de Luis E. García, en donde la tecnología se utiliza para reconstruir e investigar la matanza de estudiantes de 1968. A partir del proyecto inconcluso de una novela colectiva realizada durante una convención, H. Pascal reescribió el material para transformarlo en una novedosa *ópera espacial* llamada *Fuego para los dioses* (1998), que gira en torno al chile mexicano.

Gracias a concursos internacionales de novela, como el organizado por la Universidad Politécnica de Cataluña desde 1992, los autores mexicanos lograron medirse contra los mejores del mundo. Con *Gracos* (1998, publicado en México como *Espantapájaros*), en el que desarrolló el mito del *chupacabras*, Gabriel Trujillo obtuvo una mención honorífica. La misma distinción logró José Luis Zárate gracias a *Del cielo profundo y del abismo* (2000), al narrar la vida de un famoso superhéroe en decadencia.

Trujillo también publicó la primera antología histórica de la ciencia ficción nacional, *El futuro en llamas* (1997), así como su primera apreciación crítico-histórica en el ensayo *Los confines* (1999).

Homero Aridjis es el autor *mainstream* que con mayor frecuencia se ha acercado a la ciencia ficción y la fantasía. Comenzó desde 1981, pero su obra más lograda, hasta el

momento, ha sido *Los invisibles* (2010), novela histórica sobre una especie de sociedad secreta cuyos miembros comparten el don de la invisibilidad.

Otros autores *mainstream* incursionaron en los cuentos de ciencia ficción, como Enrique Serna con *El orgasmógrafo* (2001), y otros reunieron toda su obra perteneciente a la literatura fantástica en un solo volumen: *Sólo tu sombra fatal* (2006) de Paco Ignacio Taibo II, y *Cuentos sobrenaturales* (2007) de Carlos Fuentes.

En los últimos quince años, también destacan las siguientes colecciones: *Kubrick's 2002* (2001) de Guillermo Fárber; *Libro de la luna libre* (2001) y *Luna de mascar* (2006), ambas de Ricardo Martínez Cantú; *Historias de la gay ciencia ficción* (2002) de Imanol Caneyada; *El llanto de los niños muertos* (2003) de Bernardo Fernández (Bef); *i-nte-rrupciones* (2009) y *Yonke + Ruido gris* (2012), ambas de Pepe Rojo; y *Planetaria* (2013) de Gerardo Sifuentes. El prolífico Gabriel Trujillo ha continuado publicando colecciones de enorme calidad: *Trebejos* (2001), *Mercaderes* (2002) y *Aires del verano en el parabrisas* (2009). También han aparecido dos nuevas antologías históricas: *Visiones periféricas* (2001) editada por Miguel Ángel Fernández Delgado que, al año siguiente, tuvo una segunda edición para todas las escuelas secundarias oficiales del país; y *Los viajeros* (2010), editada por Bernardo Fernández (Bef).

Las antologías temáticas han hecho gala de creatividad, desde los quince cuentos del mismo número de autores, reunidos por Gerardo H. Porcayo, para recordar a Philip K. Dick, titulada *El hombre en las dos puertas* (2002); o el bestiario *Anim/ Alias* (2010) que reunió artistas y escritores de Nuevo León,

editado por Fernando Galaviz. Este último también preparó otro libro para dar a conocer el talento literario de su estado en *Mundos remotos y cielos infinitos* (2012), al igual que *Cuadrántidas* (2012) con haikús de ciencia ficción en español e inglés. En Tijuana, Pepe Rojo publicó nueve minilibros en formato *flipbook*, con cuentos de ciencia ficción de diferentes autores, para repartirlos entre quienes van a cruzar la frontera hacia los Estados Unidos. Chris N. Brown y Eduardo Jiménez Mayo editaron en inglés la antología de autores mexicanos *Three messages and a warning* (2011), con introducción de Bruce Sterling, que fue finalista para el World Fantasy Award en 2013.

Pero de toda esta producción, quizá siguen siendo las novelas las mejores vías para conocer las principales inquietudes del México actual. Desde la enorme sorpresa ocasionada por *La silla del águila* (2003) de Carlos Fuentes, en la que un México del futuro cercano se queda sin Internet por oponerse a la invasión de los Estados Unidos a un país sudamericano, pues apareció poco antes de que, en la vida real, el gobierno de Vicente Fox rechazara apoyar la invasión militar de Irak.

Otros autores han imaginado la realidad a partir de perspectivas convergentes: el mundo de los números y los viajes en el tiempo desde el pasado colonial hasta el presente narrado por Isaí Moreno Roque en *Pisot, los dígitos violentos* (2000, ganadora del Premio Nacional Juan Rulfo para Primera Novela); la ciudad de México desolada después de una epidemia contada por Toño Malpica en *El impostor* (2001); Fernando Montesdeoca que, en *Esta ilusión real* (2002), plantea el juego de las realidades paralelas o virtuales; el siniestro proyecto

de mutación sexual pergeñado por Sergio González Rodríguez en *El plan Schreber* (2004); *Paramnesia* (2006) de Jesús Ramírez-Bermúdez y los misterios de la mente alienada; la catástrofe natural que deja al país *Sin políticos* (2009) de Alberto Martínez Vara; un México en el que, a sus problemas actuales, se suma la guerra por la escasez del agua en *El jardín de las delicias* (2009) de Jorge Vázquez Ángeles; *Trenes perdidos en la niebla* (2011) de Gabriel Trujillo, sobre un ambicioso proyecto para desviar, en tiempo y espacio, los trenes con destino a los campos de concentración; y *Último Edén* (2010) de Gerardo Serrano Ramírez, un mundo dominado por la biotecnología, tanto legal como ilegal. Resalta, en la mayoría de ellas, el tema de la violencia y el temor a la destrucción.

A esto último quizá se deba que, en años recientes, apareciera en México una curiosa relación entre la ciencia ficción y la literatura policiaca. Dos de los tres autores nacionales más exitosos al presente en la ciencia ficción, Gabriel Trujillo y Bernardo Fernández (Bef), que también es un reconocido artista de novela gráfica, han ganado mayor fama, dentro y fuera de México, cultivando la literatura policiaca. De hecho, sobre *Hielo negro* (2011) de Bef, ganadora del Premio Internacional de Novela Grijalbo, se ha dicho que es una novela cyberpunk disfrazada de novela policiaca. De Bef es también *Gel azul* (2006), ganadora en España del Premio Ignotus, sobre el tráfico de órganos en el porvenir.

Otros de los autores mexicanos de mayor renombre en la actualidad, son José Luis Zárate, Alberto Chimal y Cecilia Eudave. Zárate logró publicar en Granada, España, la trilogía de

novelas, que primero aparecieron por separado, con el título de *La máscara del héroe* (2009). Asimismo, ha cultivado los micuentos, incluso en las redes sociales, creando un género que denomina “twitteratura”. Zárate tiene varias colecciones en dicha especialidad, destacando el experimento llamado *¿Cómo terminó la humanidad?* (2012), ilustrado por el grupo de artistas Colectivo Amable. Chimal mueve con destreza palabras y paradojas en *El viajero del tiempo* (2011); y Cecilia Eudave ha demostrado su maestría en el arte de la brevedad en más de una colección: *Invenções enfermas* (1997), *Registro de imposibles* (2000), *Países inexistentes* (2004), *Sirenas de mercurio* (2007) y *Técnicamente humanos y otras historias extraviadas* (2009).

El pasado reflejado en la ciencia ficción de México²

Existen países, como el nuestro, con mucha o quizá demasiada historia, en los que el pasado se ve y se respira más claramente que el momento actual y, sobre todo, más que cualquier inquietud o noción del porvenir. La orientación cultural de nuestro pueblo hacia las tradiciones ancestrales ha sido heredada generación tras generación y no sólo ha sido promovida —y explotada— por los gobernantes del país, sino que el común de sus pobladores celebra gran parte de

² Este apartado es la primera versión de la idea que posteriormente desarrollamos para la conferencia magistral “Mirar hacia atrás o de cómo el pasado es presente en la ciencia ficción mexicana”, presentada en el Encuentro de Estéticas de Ciencia Ficción, en el Centro Nacional de las Artes de la Ciudad de México, el 23 de noviembre de 2017.

los usos y costumbres heredados de las civilizaciones aborígenes, así como las que surgieron en los tres siglos de vida colonial y los dos siglos de vida independiente.

Por otro lado, el hecho de ser productores marginales de ciencia y tecnología nos convierte en lugar poco propicio para concebir escenarios futuros, lo cual no equivale a carecer de las herramientas de la imaginación necesarias para la creatividad.

La idea de que estamos más cerca del pasado ha sido también compartida por algunos autores extranjeros. La primera obra publicada por Jules Verne se tituló *Los primeros navíos de la marina mexicana* (*Les premières navires de la marine mexicaine*, 1851; a partir de 1876 se publicó como *Un drama en México*). En ella reconstruye, con licencias históricas, el nacimiento de la marina de México al independizarse de España³. México y sus habitantes, en lugar de inspirarle uno de sus viajes extraordinarios, lo hicieron recordar un pasaje épico del pasado.

Hasta hace medio siglo, algunas de las visiones del futuro de los autores nacionales eran imitación de las obras extranjeras, cuando no resultaban parodias o retratos de humor involuntario de un porvenir que nadie creía posible para México, empezando por los propios nacionales. Por lo

³ Existen varias ediciones de esta obra en español, pero recomendamos un par de valiosas ediciones críticas: Verne, Julio, *Un drama en México* (ed. Leslie Alger Soto), México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2004; y Verne, Julio, *Los primeros navíos mexicanos: Un drama en México / Los conquistadores de América Central: Hernán Cortés* (prólogo de Carlos Monsiváis), Cuernavaca, Instituto de Cultura de Morelos, 2010.

mismo, podría decirse que una característica compartida por la generalidad de las obras destacadas de la ciencia ficción nacional, es tener la capacidad de conservar un ancla bien firme en algún aspecto de nuestra milenaria historia. Desde luego, existen excepciones, como en todo; pero ahora trataremos de ofrecer ejemplos del uso —y abuso— de la historia por parte de nuestros autores.

Los escritores mexicanos jamás han dejado de recordar los aniversarios históricos importantes de su transcurso temporal, sobre todo con la publicación de antologías temáticas para conmemorar el quinto centenario del descubrimiento de América⁴, el bicentenario de la Independencia nacional⁵ y el centenario de la Revolución mexicana⁶, y hasta el “fin del mundo” del 21 de diciembre de 2012, anunciado, supuestamente, por la cultura maya, que alcanzó resonancia internacional.⁷

Incluso los autores que han preferido recrear episodios de la historia universal lo han hecho para reivindicar su pasado. Sobresalen, en este sentido, el *Gran teatro del fin del mundo* de Homero Aridjis,⁸ que cuenta la forma en que un grupo de actores,

⁴ Schaffler, Federico, ed., *Sin permiso de Colón*, Guadalajara, Universidad de Guadalajara, 1993.

⁵ Anónimo, *Narración interplanetaria* (1810), ed. Miguel Ángel Fernández Delgado, Tijuana, Universidad Autónoma de Baja California, T(e)M, 2009.

⁶ Toro, Carlos, *El 18 de mayo* (1910), ed. Miguel Ángel Fernández Delgado, Tijuana, Universidad Autónoma de Baja California, T(e)M, 2009; Solares, Ignacio, *Ficciones de la Revolución mexicana*, México, Santillana, Alfaguara, 2011.

⁷ Aldán, Edilberto, ed., *Así se acaba el mundo: Cuentos mexicanos apocalípticos*, México, Ediciones SM, 2012.

⁸ Aridjis, Homero, *Gran teatro del fin del mundo*, México, Joaquín Mortiz, 1989.

sobrevivientes de una guerra nuclear, se divierten al representar, en un escenario improvisado, famosos pasajes históricos; y la serie de cuentos y novelas, denominada “los mitos mexicanos”, de Héctor Chavarría, inspirados en los mitos de Cthulhu, pero repletos de mitología prehispánica y conspiraciones neonazis que se desarrollan casi siempre en tierra mexicana.⁹

La ciencia ficción, al igual que la fantasía, en términos generales, han servido como herramientas para ofrecer críticas o revisiones importantes del propio pasado. El político y periodista Félix F. Palavicini publicó, en 1926, *¡Castigo! Novela mexicana de 1945*,¹⁰ en la que trató de advertir sobre las consecuencias de imitar improvisadamente modelos políticos y sociales foráneos. Imaginó al país, que al término de la Revolución mexicana promulgó una nueva Constitución, tratando de adaptar primero el modelo estatal y de gobierno estadounidense y, al fracasar, siguió entonces el esquema de la Unión Soviética, repitiéndose el resultado. La primera ucronía nacional se tituló *México en 1935: El presidente Vasconcelos* de César E. Arroyo.¹¹ Publicada en París, refiere lo que hubiera sido el gobierno del filósofo, político y escritor José Vasconcelos, cuando fue candidato a la presidencia.

⁹ Surgió primero como un especial de la revista *Umbrales* (núm. 14, febrero, 1996), en el que participaron nueve autores, luego continuados en forma de libro, esta vez sólo por su creador: Chavarría, Héctor, *El mito del espejo negro*, México, Grupo Editorial Vid, 1997.

¹⁰ Palavicini, Félix F., *¡Castigo! Novela mexicana de 1945*, México, s. e., 1926.

¹¹ Arroyo, César E., *México en 1935: El presidente Vasconcelos*, París, Le Livre Libre, 1929.

Posiblemente la crítica social y política más severa, sin quitar el dedo del renglón sobre el menosprecio de la clase política hacia los principios de la Revolución mexicana, se encuentra en la trilogía de novelas de un autor excepcional, elogiado incluso por Alfonso Reyes,¹² Diego Cañedo (seud. del arquitecto Guillermo Zárraga), a saber: *El réferi cuenta nueve* (1943),¹³ en el que el país acaba convertido en una colonia de la Alemania nazi; *Palamás, Echevete y yo, o el lago asfaltado* (1945),¹⁴ sobre viajes en el tiempo al pasado mexicano; y *La noche anuncia el día* (1947),¹⁵ en la que un grupo de habitantes de la imaginaria república de La Paz, se sirve de un aparato para leer la mente de los políticos. En la segunda de las novelas, el profesor Palamás, un personaje que viene del futuro para acompañar al protagonista en sus viajes por el tiempo, declara que los mexicanos desconocen lo que es una revolución, pues lo único que han logrado, después de tres décadas, es caminar en círculos alrededor de un mito, volviendo siempre al punto de partida.

Recientemente, otros autores de renombre han hecho nuevas y agudas críticas a la modernidad. En *Cristóbal nonato*

¹² Reyes, Alfonso, “Una nueva novela mexicana”, *Obras Completas de Alfonso Reyes*, México, Fondo de Cultura Económica, 1981, vol. IX, pp. 338-339; y del mismo, “Reseña sobre Diego Cañedo”, en “Las burlas veras”, *Vida Universitaria*, vol. 233, núm. 37, 9 de marzo de 1955.

¹³ Cañedo, Diego, *El réferi cuenta nueve*, México, Editorial Cultura, 1943.

¹⁴ Cañedo, Diego, *Palamás, Echevete y yo, o el lago asfaltado*, México, Editorial Stylo, 1945.

¹⁵ Cañedo, Diego, *La noche anuncia el día*, México, Editorial Stylo, 1947.

(1987),¹⁶ Carlos Fuentes describe un concurso nacional para el niño que nazca el 12 de octubre de 1992, con el fin de conmemorar los cinco siglos del viaje de Colón; y Gabriel González Meléndez, autor de la ópera *El marciano*, que le inspiró la lectura de Ray Bradbury, en *Los mismos grados más lejos del centro* (1991),¹⁷ recrea un futuro remoto en el que los protagonistas, asistidos por robots y computadoras, hacen una parodia de la Revolución mexicana. Algo parecido a esto último, logra Hugo Hiriart con su novela *La destrucción de todas las cosas* (1992),¹⁸ que reimagina la conquista de México como una invasión extraterrestre por aquel entonces.

Una inteligente reflexión sobre la historia, la utopía y la literatura, se encuentra en *Cielos de la Tierra* (1997)¹⁹ de Carmen Boullosa, que transcurre en tres planos temporales: finales del siglo XVI, en el que un indígena del Colegio de Tlatelolco escribe la verdadera historia de su escuela; el término del siglo XX, cuando una mujer encuentra el manuscrito del indígena, que descubre repleto de alusiones autobiográficas y de su presente; y un futuro indeterminado, cuando otra mujer encuentra de nuevo el manuscrito en una época en la que la memoria y el lenguaje tratan de suprimirse.

Un interesante ejercicio de historia contrafactual, el nombre técnico, dentro de la historiografía, de las ucronías,

¹⁶ Fuentes, Carlos, *Cristóbal nonato*, México, Fondo de Cultura Económica, 1987.

¹⁷ González Meléndez, Gabriel, *Los mismos grados más lejos del centro*, Monterrey, Fondo Editorial de Nuevo León, 1991.

¹⁸ Hiriart, Hugo, *La destrucción de todas las cosas*, México, Ediciones Era, 1992.

¹⁹ Boullosa, Carmen, *Cielos de la tierra*, México, Alfaguara, 1997.

apareció en un número especial de la destacada revista literaria *Letras Libres* (octubre, 2008). Importantes historiadores, como David A. Brading y Friedrich Katz, y escritores de la talla de Hugo Hiriart y Enrique Serna, imaginaron, a través de ensayos y cuentos, un intento de conquista española derrotado gracias a una coalición de las principales civilizaciones indígenas; el progreso maravilloso que hubiera ocurrido de no haber sido expulsados los jesuitas de México en el siglo XVIII; la independencia mexicana, respecto de España, conseguida por un virrey de origen criollo; la derrota de los Estados Unidos en la guerra contra México de 1847; una larga dictadura del partido conservador en el siglo XIX; y tres escenarios históricos que surgen del fracaso en el asesinato del presidente Francisco I. Madero. Destaca el cuento de José Emilio Pacheco sobre otro caudillo de la Revolución mexicana que no es asesinado, Álvaro Obregón, y la crónica de su gobierno entre 1928 y 1968, así como el ensayo de Fernando del Paso en el que se pronuncia, por considerarla un ejercicio sin sustancia, “Contra la historia virtual”.



Loreto Alonso, sin título, 2019.

La transfiguración de Shinji Ikari: el Tlacuache inverso

AMADÍS ROSS

*La hojarasca se apila.
Ya se han ido los dioses.
Triunfa el vacío.*
BASHO, CA. 1680.

God's in His heaven— All's right with the world!
ROBERT BROWNING, PIPPA PASSES, 1841.

*Yo soy Ubik. Antes de que el universo existiera
yo existía. Yo hice los soles y los mundos. Yo creé las
vidas y los espacios en que habitan. Yo las cambio de
lugar a mi antojo. Van donde yo dispongo y hacen
lo que yo les ordeno. Yo soy el verbo, y mi nombre no
puede ser pronunciado. Es el nombre que nadie conoce.
Me llaman Ubik, pero Ubik no es mi nombre.
Yo soy. Yo seré siempre.*
PHILIP K. DICK, UBIK, 1969.

Introducción

Los mitos son construcciones simbólicas y estéticas con las que pretendemos explicar el mundo. Son cambiantes y flexibles, religiosos y seculares, con superficies transmutables y

núcleos duros. Sus cimientos enraízan en el inconsciente colectivo, y sus frutos se manifiestan en la cotidianidad social e individual. Como el Universo y nuestro entendimiento de él están en permanente cambio los mitos se transforman, dividen, desaparecen y regeneran con el paso de los años. En ocasiones es saludable negar algunos, y a veces lo es volver a otros. En esta modernidad líquida en la que los ámbitos simbólicos están cada vez más alienados hacia los intereses del Capital, conviene revisar qué mitos contemporáneos se oponen a esta hegemonía y qué mitos antiguos pueden darnos herramientas para confeccionar una resistencia con alguna posibilidad de éxito.

A pesar de la riqueza de mitos en el mundo, la mayoría de los estudios culturales se siguen enfocando en los surgidos en Occidente. Incluso en México se han explorado poco los nacidos en lo que hoy llamamos Mesoamérica.¹ En esta región existen y existieron distintas y diversas civilizaciones, Estados con características únicas y naciones que hubieran declarado la guerra antes de ser igualadas con naciones vecinas, sin embargo compartió una misma cosmogonía, visión del mundo rica en simbolismos, ritos y mitos.² Uno de estos mitos es el del robo del fuego perpetrado por el Tlacuache,

¹ Espacio geográfico y cultural que adquirió homogeneidad hace unos 2 500 años gracias al cultivo del maíz. Se ubica entre los 10° y 22° de latitud norte, lo que incluye los actuales países de México, Belice, Guatemala, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Panamá y Costa Rica.

² Véase Alfredo López Austin, "La cosmovisión de la tradición mesoamericana. Primera parte", *Arqueología Mexicana*, edición especial núm. 68, junio de 2016, México, Editorial Raíces, Instituto Nacional de Antropología e Historia, pp. 39-52.

animal y héroe, encarnación de la aurora, vínculo con los dioses y símbolo de la unión entre cultura y natura,³ como veremos más adelante.

Tenemos también mitos nacidos en la era del llamado capitalismo crepuscular. Esta era está revestida de un cariz escatológico que se plasma en infinitud de obras a lo largo y ancho del planeta, sin embargo la animación japonesa de ciencia ficción⁴ *Evangelion* es excepcional para, desde mi punto de vista, expresar la sensación de “fin de ciclo” que conlleva esta época.⁵ Dicho “ciclo”, como veremos, fue iniciado por el Tlacuache.

El robo del fuego es al mismo tiempo universal y local. El Tlacuache puede compararse con otras figuras de talante similar, y sin embargo es único de Mesoamérica. Quien conciba a lo mesoamericano como piezas de museo y pasajes en los libros

³ “[...] el símbolo [...] une los extremos, rompe con la cosificación”, nos dice Daniela Cruz en *El símbolo como vínculo entre el mundo sensible y mundos alternos: Philip K. Dick, el hombre variable*, disponible en el segundo volumen de esta serie del Seminario de Estéticas de ciencia ficción.

⁴ Dice Eduardo Ramírez en *Haiku ciberpunk: hardware no aware o el software de las cosas* que “la poesía y la ciencia ficción reflejan la necesidad biológica del hombre de trascender la situación-ahora para dirigirse a lo futuro y ausente (las realidades posibles o alternas) y regresar al presente desde aquellas situaciones e inquietudes introduciendo, por medio de la catarsis, en su realidad la idea de la previsión, ante las posibles necesidades que sobrevengan”. La importancia de la ciencia ficción como herramienta para entender el mundo actual es discutida en este libro, y seguirá siendo discutida por el seminario Estéticas de ciencia ficción en futuros trabajos debido a la relevancia del tema.

⁵ Otras obras de ciencia ficción que comparten esta sensación terminal son las películas *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017), *Logan* (James Mangold, 2017) y *Akira* (Katsuhiro Ōtomo, 1988), entre muchas otras.

de historia no conoce el México actual.⁶ Y sin ese conocimiento, ¿cómo pretender cambiar el mundo o, como mínimo, sobrevivir el embate voraz de la globalización capitalista? Vivimos una época, se ha dicho mucho, en la que debemos ser locales y universales de forma simultánea. “Universal y local” es, a su vez, una de las características más notables de *Evangelion*.

La bestia que gritó “yo” al corazón del mundo

Los antiguos nahuas tenían la creencia de que el exterminio de la humanidad sucedería un día en que los dioses descenderían del cielo en formas monstruosas. Ahora, ¿y si los humanos estuvieran preparados para enfrentar a los dioses y, más allá, arrebatarles su divinidad? *Evangelion* plantea este escenario, sin partir de la cosmogonía nahua sino de un mestizaje de ideas judeocristianas y propias del autor en un contexto posmoderno.

Pretendo mostrar el paralelismo entre el protagonista de *Evangelion*, Shinji Ikari, y el Tlacuache. Esto nace de mi interés por explorar caminos entre las culturas mesoamericana y japonesa. Estoy convencido de que sus similitudes (y diferencias) son un campo de estudio amplísimo, en el que se pueden encontrar territorios, objetos e ideas capaces de generar configuraciones insospechadas. Como todo mapa en blanco, en ocasiones necesitaremos hipótesis arriesgadas para salvar trechos difusos. No hay otra manera.⁷

⁶ Y por extensión, el mundo actual.

⁷ Miguel Ángel Fernández nos dice en *La ciencia ficción en México. Entre el pa-*

Iniciemos entonces. El Tlacuache robó el fuego a los dioses para dárselo a los humanos; el fuego simboliza lo que hace distinta a la especie: la capacidad consciente de manipular el mundo a través de la tecnología,⁸ misma tecnología utilizada para que Shinji derrote la furia de los dioses y se apropie de su divinidad. Por eso lo llamo “Tlacuache inverso”: Shinji cierra el círculo iniciado por el marsupial elevando a la humanidad a su rango más alto: destronar a quien la creó para asumir su lugar y dar forma a una realidad en la que sólo sus reglas tengan cabida. Si el Tlacuache “sube” al mundo de los dioses para realizar la hazaña, Shinji “desciende” desde la divinidad para completar el ciclo.

Evangelion fue realizado con otras ideas en mente. Como mito posmoderno pone en crisis muchos conceptos contemporáneos: critica los temas prototípicos en la industria japonesa de animación, confronta a su público recurrente, le da salida a la profunda depresión que sojuzgaba al autor principal, Hideaki Anno, encarna los efectos de la crisis económica que sufría Japón y proyecta los miedos que arrojaba su inestable futuro tras décadas de prosperidad. Con un presupuesto

sado y los futuros posibles, con justa razón, que en este país “en raras ocasiones la ciencia ficción y la fantasía han servido como herramientas para ofrecer críticas o revisiones del propio pasado”. Una razón más para emprender esta aventura.

⁸ La tecnología incluye los códigos con los que nos comunicamos, como el habla, la escritura, las matemáticas, etcétera. El ser humano “crea una simbiosis entre la naturaleza [a través de] una forma simbólica que libera su espíritu de la coacción de la materia”, nos dice Daniela Cruz en el futuro volumen citado.

ajustado y sin que nadie esperara mucho de ella, la obra se volvió un clásico instantáneo que cimbró los cimientos de la cultura popular japonesa, cambió para siempre a la industria y dio pie a innumerables imitaciones. En una sociedad mundial cada vez más homogénea, Evangelion ganó estatus mítico, ya que puede tanto representar la vacuidad del Yo ante la eterna crisis del capitalismo como dar esperanza de que existe una finalidad más alta a la mera existencia, aunque soterrada y difícil de alcanzar. Como toda construcción mítica da cabida a múltiples análisis, porque una obra enraizada en los abismos del subconsciente habla por todos con mil voces.

El Tlacuache (que en algunos relatos también escamoteó el maíz y el pulque) es gemelo de la zorra Inari que hurtó el arroz a los dioses para alimentar a los humanos primigenios del archipiélago japonés. En muchas culturas alrededor del planeta existen personajes míticos que realizaron proezas similares, especialmente el robo del fuego, como Mātarišvan en el Rig Veda indio, la Abuela Araña en la cosmogonía cherokee, o Māui, el intrépido aventurero maorí, quien además de sustraer el fuego hizo más lento el Sol para que la gente tuviera tiempo de trabajar y murió intentando regalarles la inmortalidad. Ya sea el maíz, el fuego o el arroz, era necesario para nuestros ancestros darle forma al trato originario, el acto que nos separó de los demás animales.

El dominio del fuego se dio en algún punto entre un millón y 120 mil años antes de nuestra era, mucho antes de que existiera el *homo sapiens*. Del fuego se pasó a las herramientas de hueso, madera y piedra, y de ahí a las naves espaciales, la

nanotecnología y la mecánica cuántica. Que en la actualidad restemos importancia a lo sagrado del vínculo que representa el fuego es sólo una manifestación más de la crisis identitaria obligada por la voracidad ciega del capitalismo. Los resabios místicos se han transformado en subproductos que el sistema aprende a asimilar y convertir en ganancia, porque lo que no se transforma en ganancia es eliminado o segregado. En el contexto de *Evangelion* la humanidad aprovecha este desapego de lo sagrado para apropiarse de él.

Estamos ante una lucha de colosos: los antiguos dioses contra la crecida humanidad, el mito posmoderno contra el mito primordial, el capitalismo como ente que todo lo engulle contra aquello que le dio origen.

Comencemos con una historia sobre ciborgs⁹ de ochenta metros de altura pilotados por adolescentes que luchan por salvar a la humanidad.

Segundo Impacto

Bien dice Alfredo López Austin que los “asuntos hazañosos” son lo primero que se descubre en el relato mítico, y que en ellos predomina lo estético.¹⁰ Así sucede con cualquiera que se

⁹ *Ciborg* proviene de las palabras inglesas “cybernetic organism”. Se refiere a cualquier ser compuesto por partes tanto orgánicas como biomecatrónicas. El término fue acuñado en 1960 por Manfred Clynes y Nathan S. Kline. Con información de Wikipedia.

¹⁰ Alfredo López Austin, “Ligas entre el mito y el ícono en el pensamiento cosmológico mesoamericano”, *Anales de Antropología*, vol. 43, Instituto de

topa con *Evangelion* por vez primera: los personajes y sus fuertes características, la acción explosiva, el llamativo desfile visual, la diversidad de los temas y la velocidad con la que son narrados atrapan los sentidos y encubren los mecanismos que vuelven esta historia de ciencia ficción un mito contemporáneo.

Para un mejor desarrollo de este ensayo sería pertinente hacer un resumen de la obra, sin embargo su complejidad es tal que necesitaría cuatro o cinco páginas para poner en claro sus bases. No en vano es considerada una de las animaciones más “intelectuales” y “difíciles de entender” de la cultura popular japonesa. Pero para no dejar fuera a quien no haya visto *Evangelion* trazaré aquí los cinco puntos que considero imprescindibles:

1) Inició como una serie animada de televisión de 26 capítulos transmitidos en TV Tokio de octubre de 1995 a marzo de 1996. Fue escrita y dirigida por Hideaki Anno y producida y realizada por el estudio Gainax. Su nombre original es *Shinseiki Evangelion*, que puede traducirse como “El evangelio del nuevo siglo”, promocionada fuera de Japón como *Neon Génesis Evangelion*. Ante el éxito de la serie y su “poco comprensible” conclusión, Hideaki Anno lanzó una nueva versión del final en forma de largometraje en 1997, llamado *Shinseiki Evangelion Gekijō-ban: Ea/Magokoro o, Kimi ni*, que traduzco como “El evangelio del nuevo siglo versión fílmica: Aire/todo mi corazón para ti”, conocida comercialmente como *El final de Evangelion*.

Investigaciones Antropológicas, Universidad Nacional Autónoma de México, 2009, p. 15.

2) La historia está ambientada en 2015, quince años después de una calamidad conocida como Segundo Impacto que destruyó a la Antártida y redujo a la mitad a la población humana. La inclinación de la Tierra cambió con el Segundo Impacto, por lo que el hemisferio norte vive un verano eterno y el sur un invierno perenne. El protagonista se llama Shinji Ikari, tiene 14 años, vive en la nueva capital de Japón, Tokio-3, y es conocido por su carácter retraído, carencia de amigos y falta de voluntad.

3) La organización tecnomilitar NERV (“nervio” en alemán) consume la mitad de los recursos del planeta porque está preparando la respuesta humana a la inminente invasión de los Apóstoles,¹¹ seres divinos que en cualquier momento descenderán a la Tierra para aniquilar a la humanidad causando un Tercer Impacto. La llegada de los Apóstoles (14 de ellos) está predicha en los Rollos del Mar Muerto. El comandante de NERV es Gendō Ikari, padre de Shinji y viudo de Yui Ikari, quien era la cabeza científica de la organización hasta su muerte.

4) El arma con la que NERV planea enfrentar a los Apóstoles son unos ciborgs gigantescos llamados Evangelion, mejor

¹¹ Elegí llamar estos seres Apóstoles porque considero que la palabra expresa de mejor manera su simbolismo: quienes llevan a cabo los designios de la divinidad. Su única voluntad es la de cumplir el plan divino, e incluso se les llama “hijos” de Adán, que a su vez es “hijo” de la divinidad suprema. La palabra con que son nombrados en japonés, shito, se traduce como “apóstol” o “aprendiz”, y puede interpretarse como “quien hace uso de lo vacío, lo efímero”. Esto a sabiendas que se les llama “ángeles” en sus versiones en español e inglés, traducción que me parece menos exacta.

conocidos como Evas, diseñados por Yui Ikari. Poseen un alma, por lo que únicamente pueden ser piloteados por quien tenga una sintonía directa con esa alma. Para ser específicos, sólo un hijo o una hija del alma presente en el Eva puede ser el piloto. Cabe mencionar que tanto los Evas como los Apóstoles poseen un campo de fuerza prácticamente inquebrantable llamado Campo-AT. Y es muy importante anotar que Yui murió al trasladar su alma al Eva-01, que es el ciborg que Shinji debe pilotear y es la pieza clave del Programa de Instrumentalización Humana. De esta forma Yui se aseguró de dos cosas: que su hijo fuera el piloto más importante y que tanto él como ella tuvieran el control del punto crítico de la apropiación de la divinidad.

5) Tanto los gobiernos del mundo como NERV son dirigidos secretamente por una organización llamada SEELE (“alma” en alemán). Poseen los Rollos del Mar Muerto, pretenden hacer frente a los Apóstoles y después llevar a cabo el Programa de Instrumentalización Humana, gracias al cual se apropiarán de la divinidad de los Apóstoles para darle forma a una nueva humanidad. El Programa se llevará a cabo fusionando a Adán con Lilith utilizando el Eva-02 como “recipiente”. Adán y Lilith son las dos mitades del ying-yang divino: crearon a los seres vivos en el planeta y unidos dan acceso a la divinidad.

El realizador de esta obra, Hideaki Anno (1960), diseñó a Shinji Ikari como su alter ego (depresivo, inseguro, incapaz de sostener relaciones estables con el sexo opuesto) y a la vez como encarnación del público al que dirigía la obra: el otaku,

palabra peyorativa con la que generalmente se describe a los amantes de la animación y el cómic. Cito al autor hablando de los otaku: “masas que sólo pueden responder con halago a detalles superficiales y habilidad técnica; con lágrimas, risas, miedo u otras emociones simples; o con una identificación primaria”.¹² Y esto es porque “la audiencia ha llegado a necesitar estas obras sólo como escape de la realidad, como un sueño reconfortante, juzgando todo desde el criterio del moe,¹³ mientras que la deshonestidad intelectual y el afán por detalles triviales de parte de los creadores sólo refuerza esta estructura”.¹⁴ Para él, Japón se ha transformado en un país de niños que consume fantasías escapistas para evitar convertirse en adultos reales.¹⁵

Pero *Evangelion* no busca eso. *Evangelion* pretende confrontar al espectador con la realidad, una realidad en la que es difícil relacionarse con los demás, en la que uno está atrapado entre los intereses de instituciones gigantes y sin rostro, en la que las mujeres guapas no cumplirán tus fantasías sólo

¹² “*Masses that can only respond with praise for superficial details and technical proficiency; with tears, laughter, fear, or some outpouring of simple emotions*”, traducción propia, <<http://wrongeverytime.com/2014/02/10/once-more-with-fury-rebuilding-evangelion/>>. Consulta: 13 de diciembre, 2016.

¹³ El moe es un recurso que consiste en crear personajes, especialmente femeninos, de los que uno se enamora y/o se les desee profesar adoración.

¹⁴ “*Audiences have come to need a work only as an escape from reality, as a comfortable dream, judging everything on the criterion of moe, while creators’ intellectual paucity and the jumble of trivial touches have encouraged that structure*”, traducción propia, *idem*.

¹⁵ *Idem*.

porque “lo mereces”, en la que salvar al mundo no te llena de halagos sino de más trabajo, una realidad, sobre todo, en la que uno mismo debe superar sus problemas y traumas si se desea avanzar como ser humano, porque nadie buscará la felicidad por ti.

Estos temas, sobra decir, puso incómodos o de plano no agradaron mucho a los otaku. Y por extensión, siguen sin agradar a las multitudes que a lo largo y ancho del planeta devoran obras de cine y televisión sólo para escapar de la realidad, atentas únicamente a la habilidad técnica y los detalles superficiales.

El Tlacuache que diseñó los ríos

En el México actual este marsupial suele encontrar la muerte cuando se cruza con seres humanos debido a que “es feo”, “parece una rata gigante” o “se come la cosecha”. No siempre fue tratado con tal crueldad, en la Mesoamérica prehispánica era considerado un sabio. Tanto es así que, en el inicio de los tiempos, cuando se crearon los ríos, los animales no podían ponerse de acuerdo en la forma que debían tener, así que acudieron al Tlacuache, viejo y borrachín, quien recomendó que en vez de largas tiras de agua tuviera curvas, caídas y meandros para darle oportunidad a los peces, las ranas, las tortugas y demás seres para vivir y procrear.¹⁶ Aunque esta hazaña es memorable, no es la razón

¹⁶ Alfredo López Austin, *Los mitos del Tlacuache. Caminos de la mitología mesoa-*

principal por la cual los antiguos mesoamericanos estimaban a este simpático animalito.

La relación entre humanos y tlacuaches es antigua. El resto arqueológico más antiguo es una figurilla de barro proveniente de Tlapacoya fechada mil años antes de nuestra era.¹⁷ En varios códices se le relaciona al juego de pelota, al cruce de caminos, a la decapitación, a las ceremonias de año nuevo, a la Luna y al pulque.¹⁸ Se le considera emparentado con Quetzalcóatl, ambos entes tutelares de la aurora. Se le cree inmortal: puede ser asesinado e incluso desmembrado y aun así volverá a su forma original. Pero sobre todo es un ladrón, “el ladrón de los destinos”:¹⁹

Quando el origen del mundo, subió a un cerro empinado y de la cumbre robó el fuego que guardaban siete jaguares. Con su cola agitó las ascuas, y las chispas cayeron en los ojos de las fieras, cegándolas. Huyó con el fuego y lo entregó a los hombres en cuatro piras. En ese tiempo ascendió por las escarpas cubiertas de espinos y bebió el pulque de la anciana poseedora del secreto de su fabricación. Volvió con el vientre repleto y regaló el licor a los hombres, transvasándolo a cuatro grandes ollas.²⁰

americana, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, 2006, p. 22.

¹⁷ *Ibidem*, p. 18.

¹⁸ *Idem*.

¹⁹ *Ibidem*, p. 292.

²⁰ *Ibid.* p. 159.

No es esta la única versión de sus hurtos, de hecho en cada región y época de Mesoamérica existen distintos relatos. El papel del Tlacuache es similar: quien sustrae de los dioses para regalarlo a los humanos. Por ejemplo tenemos este misto mazateco:

Antes no había luz. Sólo una señora la tenía. Entonces llamaron a todos los animales. La señora tenía una fiesta y el tlacuache pasó e invitó a todos, pero el conejo era muy mañoso y no quiso ir. La señora comía gente.

A la Luna que era más tonta que el Sol se la comieron en la fiesta y ya nomás quedaba el Sol. Al perrito le daban los huesos. La cabeza que estaba en la olla era la Luna. El Sol le pide al perrito que se robe la cabeza. El perrito se lleva los huesos al monte y los va tirando.

Los animales sacaban a bailar a la señora pero ésta no quería porque estaba cuidando la cabeza de la olla y tenía miedo de que si se iba, se la iban a robar.

Pero el tlacuache, tocando la jarana distrajo a la señora que se puso a bailar y el perrito se llevó la olla con la cabeza.

Entonces el tlacuache, porque aguanta muchos golpes, salió corriendo por el patio donde estaba regada la lumbre y se le prendió la cola y repartió la lumbre. Por eso el tlacuache tiene la cola como quemada.

La Luna y el Sol son hermanos y el Sol formó a la Luna otra vez, pero faltaba un pedazo de hueso y por eso la Luna está muy pálida...²¹

²¹ *Ib.*, pp. 295 y 296.

Sostengo que el fuego, tras ser el pacto entre la naturaleza/los dioses y los seres humanos, se convirtió en todo aquello creado por nuestro intelecto y nuestras manos, es decir, la tecnología.²² “La historia de los objetos técnicos es la historia de la humanidad. Un devenir en continua transformación que desde su primera concepción como herramienta objetual se van conformando en agentes cada vez más complejos como pueden ser en la actualidad el sofisticado lenguaje numérico que ha dado pie al desarrollo de tecnologías digitales”.²³ Así, el regalo que nos dio el Tlacuache se transformó más adelante en herramientas con las que sojuzgamos al mundo y analizamos al cosmos.

Debo introducir otro concepto para completar el marco referencial en el que quiero situar mi ensayo comparativo: la división del mundo en la cosmogonía mesoamericana. Y para eso necesito relatar brevemente cómo fue creado dicho mundo. Los hermanos y enemigos Tezcatlipoca y Quetzalcóatl decidieron que era menester hacer la tierra, por lo que se convirtieron en serpientes y asieron a la diosa Tlaltecútl (que estaba llena por todas las coyunturas de ojos y de bocas, y también es llamada Cipactli), uno de la mano derecha hasta el pie izquierdo, y el otro de la mano izquierda al pie derecho.

²² La antigüedad del trato divinidad-humanidad que se dio con el dominio del fuego puede verse en que el dios de este elemento siempre es un viejo, Huehuetéotl para los nahuas, Kaul para los mayas.

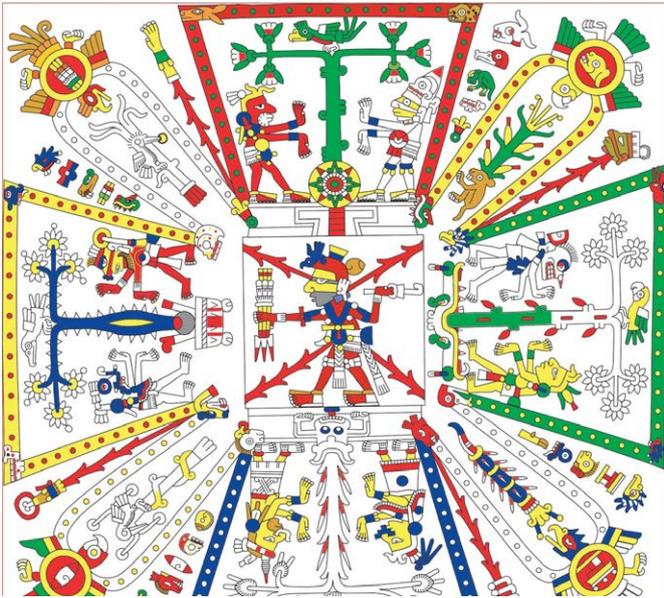
²³ Loreto Alonso Atienza, *Vida en los humedales tecnológicos*, México, Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas, 2018, en prensa, p. 22.

La partieron por la mitad y con su cuerpo crearon la superficie terrestre. Para evitar que se juntara de nuevo, erigieron cuatro postes o árboles en los puntos cardinales.²⁴ Estos postes dieron el espacio para que la humanidad se desarrollara. Arriba del mundo humano hay nueve cielos superiores, y abajo nueve pisos del inframundo. Los dioses suben y bajan por estos cuatro postes —las vías de comunicación entre los niveles del mundo—, circulación en forma de doble espiral que dio origen al tiempo y anima todo movimiento.²⁵ El Tlacuache es capaz de subir y bajar por los cuatro postes, dejando claro así su condición de enlace entre el mundo humano y el divino.²⁶

²⁴ Alfredo López Austin, *Tamoanchan y Tlalocan*, México, Fondo de Cultura Económica, 2011, p. 19.

²⁵ *Ibidem*, p. 20.

²⁶ Alfredo López Austin, *Los mitos del Tlacuache...*, *op. cit.*, p. 287.



Los cuatro rumbos del universo, representados como árboles sagrados. El cuadro central simboliza el mundo de los humanos. El Tlacuache es capaz de subir y bajar por los cuatro árboles sagrados y vivir tanto en el mundo divino como en el mundano. Lámina 1 del códice Féjervary-Mayer.

Esto me lleva, por último, a hablar de la dualidad fundamental de los dioses y del resto de los elementos del mundo: lo caliente y lo frío:

Por una parte está la calidad que se manifiesta en lo frío, lo húmedo, lo oscuro, lo débil, lo inferior, lo acuoso, lo nocturno, lo femenino, lo inicial [...]. Esta calidad genera la contraria, la que

se representa como caliente, seca, luminosa, fuerte, superior, ígnea, diurna, masculina, derivada, etc. [...] Ambas se oponen internamente y [...] dan movimiento al ser [...]. Así, los dioses de la lluvia y los dioses de la muerte tendrán proporciones mayores de sustancias acuosas, frías y oscuras [pero no] serán totalmente fríos. Tampoco el Sol será completamente caliente.²⁷

Cuando los dioses fríos y los dioses calientes suben y bajan por los cuatro postes que sostienen al mundo generan, como decía, un flujo que forma una doble espiral. Este movimiento se representa con el *malinalli*, glifo que tiene, casualmente, la forma de la doble hélice del ADN.²⁸ *Malinalli* también simboliza la guerra (en náhuatl, *in atl, in tlachinolli*, “agua-hoguera”).²⁹ La corriente fría-cálida del *malinalli* anima al mundo; no existiría el tiempo, ni la vida, ni girarían los planetas o crecerían las flores sin este movimiento.

La forma del corazón, la forma humana

¿Por qué afirmo que *Evangelion* es una historia mítica? No exactamente por su ropaje de símbolos y temas judíos y cristianos, aunque esto ayuda al mensaje. Tampoco es porque en la historia se use a seres divinos como personajes, esto sería

²⁷ Alfredo López Austin, “La cosmovisión de la tradición mesoamericana. Primera parte”, *op. cit.*, p. 88.

²⁸ Podría considerarse que el *malinalli* equivale al ying-yang chino, ya que ambos simbolizan el movimiento generado por los opuestos.

²⁹ *Ibidem*, p. 79.

simplificar superficialmente. Si explicamos al mito como una narración que describe cómo a través de una acción se motiva un cambio que afecta la realidad nos deshacemos de cualquier componente religioso y nos enfocamos en la esencia de su naturaleza. Dicho de otro modo, los mitos nos cuentan por qué las cosas son como son y por qué no son como lo eran antes. El componente básico es la transformación.

La palabra “mito” es definida en el *Diccionario de la lengua española* como “Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico”. Según López Austin el mito es “una conformación con figuras (personajes), fases (pasajes) y conclusiones (desenlaces) que, para hacer más accesible la comprensión, adquiere la forma de aventuras demasiado próximas a los hechos sociales con personajes demasiado semejantes a los mundanos”,³⁰ y se utilizan para explicar cómo fue formada cada característica del mundo. No debemos ver al mito como un relato de ficción, sino como una forma de entender el cosmos pergeñada por cierta cultura en cierto momento histórico. Pensar que en el mito subyace la alegoría es dirigernos a la conclusión absurda de que en lugar de ser una creencia es un mero “hacer que se cree”; se cree en ellos, por eso resultan fundamentales. Esto separa la narración mítica de la ficción. Así, en la religión del liberalismo económico se

³⁰ Alfredo López Austin, “La cosmovisión de la tradición mesoamericana. Segunda parte”, *Arqueología Mexicana*, edición especial núm. 69, agosto de 2016, México, Editorial Raíces, Instituto Nacional de Antropología e Historia, p. 23.

tiene el mito de la mano invisible que propuso Adam Smith, en la religión de la física existe el mito del Big Bang como origen del universo, en decenas de cosmogonías tenemos el mito del nacimiento milagroso del dios principal de una virgen (Horus, Krishna, Cristo, Huitzilopochtli y muchos más) y, por supuesto, el casi universal mito del robo del fuego. Las religiones echan mano de los mitos para darse a entender y entenderse a ellas mismas, sin embargo los mitos van más allá de una religión determinada: son creaciones humanas fabricadas con el fin de darle sentido al mundo.

¿Puede ser mítica una serie animada de ciencia ficción? *Evangelion* no está planteada como tal, sin embargo cuando se mira a través de la perspectiva de *obra que representa el final de una era* adquiere una intención diferente. Eso no es todo. Utiliza personajes y situaciones arquetípicas a los que, sin embargo, da un vuelco (ver más abajo). Además es una narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico que motiva un cambio que afecta la realidad. Una realidad ficticia, claro está, pero directamente relacionada con la nuestra. *Evangelion* se desarrolla en un mundo postapocalíptico, post Segundo Impacto, catástrofe creada por los seres humanos y que ha afectado tanto en la sociedad como en la vida terrestre y en el clima del planeta. Y plantea cómo para crear una nueva realidad, con más justicia y menos sufrimiento, es necesario usar la tecnología (el fuego) para vencer a los Apóstoles (la crisis). Habla, por lo tanto, de nuestra realidad, aunque, “para hacer más accesible la comprensión, adquiere la forma

de aventuras demasiado próximas a los hechos sociales con personajes demasiado semejantes a los mundanos”.

Así que podemos concluir que *Evangelion* cumple con los requisitos para ser llamada una narración mítica.

Ahora, toda cosmogonía incluye su propia explicación. De ahí que cuando se transfiere a o injerta en otro marco referencial se desgaste gran parte de su significado. Claro, se vuelve materia dúctil para reinterpretaciones y extrapolaciones que pueden generar riqueza, pero al perder su sustancia corre el riesgo de dejar de cumplir con su función original. Esto sucede con el uso que Hideaki Anno le da a los símbolos judíos y cristianos: “suenan” imponentes porque llevan una gran carga simbólica, sin embargo son más fuegos de artificio para decorar la obra que preocupaciones religiosas o místicas en sí. A Anno no le importan gran cosa los mitos semíticos, sino sus manifestaciones y posibilidades. Para compensar esta pérdida de carga simbólica incluyó otros elementos. No necesitó ir muy lejos: la cultura japonesa está inmersa tanto en el sintoísmo (endémico) como en el budismo (importado). Principalmente echó mano de la dualidad del universo, representada de forma perfecta en el símbolo (de origen chino) del ying-yang, que denota tanto unión de complementarios como movimiento. Justo, como dije arriba, como el *malinalli*.

Por ejemplo, el diseñador de los personajes, Yoshiyuki Sadamoto, habla de cuando creó a las dos pilotos compañeras de Shinji: “pensé que Asuka ocuparía la posición de un ‘ídolo’ en el mundo Eva [...]. Posteriormente coloqué a Rei como

la porción ‘ying’ opuesta”.³¹ Por esto el cabello de Rei es corto y azul, y el de Asuka largo y rojo. Rei encarna, literal y figuradamente, a la madre, mientras que Asuka, aunque sea mujer, tiene más elementos masculinos al ser activa, superior e ígnea si juzgamos desde la visión mesoamericana. Recordemos que la dualidad frío/caliente, negro/blanco, femenino/masculino no indica el sexo de quien posee estas características.

A su vez, tenemos a Adán y a Lilith, de nuevo luz y sombra, masculino y femenino, cuya unión da acceso a la divinidad.³² Dicha unión, sin embargo, no es capaz de ser realizada por los seres humanos, carecen de la fuerza suficiente, por lo que deben utilizar el regalo primigenio, el fuego robado por el Tlacuache, es decir, la pizca de divinidad que les fue regalada al inicio de los tiempos. Y para esto necesitan de un instrumento, un ser con la características necesarias para llevar a cabo esta inmensa tarea. En el caso de *Evangelion* es el Eva-01, pilotado por Shinji Ikari. Los padres de Shinji, además de obviamente ser hombre y mujer, también simbolizan el *malinalli*: Gendō es inexpresivo, seco y de pocas palabras, fuerte y superior al ser

³¹ “I thought that Asuka would occupy the position of an ‘idol’ in the Eva world [...]. And then I set Rei as the opposing ‘Ying’ portion”, Yoshiyuki Sadamoto, *Der Mond: The Art of Yoshiyuki Sadamoto*, Japón, Kadokawa Shoten, 1999 (s.n.p.). Traducción propia.

³² El videojuego *Shinseiki Evangelion 2* (2003) contiene una sección llamada “Información clasificada” donde se explica que Adán fue enviado a la Tierra dentro de la Luna Blanca para llenar el planeta con su descendencia. Sin embargo, antes de que realizara su misión, la Luna Negra que contenía una segunda semilla de vida, Lilith, accidentalmente se estrelló en la Tierra y dio origen a los seres vivos.

tanto el comandante en jefe de NERV como por la sequedad con la que trata a su hijo. Generalmente se le retrata en contrapicado para acentuar su superioridad y lejanía emocional. Por su parte, Yui es amorosa, comunicativa, originaria por el hecho de ser madre, inicial por ser quien creó los Evas y fría por estar muerta. Nacido de esta dualidad, Shinji no podría ser mejor herramienta para la difícil tarea de arrebatar la divinidad.

Volviendo de lleno a la cosmogonía mesoamericana, se podría decir que el nahual³³ de Shinji es el Tlacuache, ya que es el único capaz de viajar entre la tierra, los cielos y el inframundo. Así como el Tlacuache es el nacido frío que se convierte en el incendiado y transita de la superficie de la tierra al mundo divino, de la oscuridad al alba, de la naturaleza femenina a la masculina, para extraer la fuerza de los dioses,³⁴ Shinji realiza un viaje similar impulsado por esta fuerza y se apropia de la misma divinidad. Completa, pues, el viaje inicial del Tlacuache.

Para esto necesita, como dije arriba, de una especie de “pasaporte”, un dispositivo, el Eva-01,³⁵ creado y habitado por Yui. El Eva-01 entra, por lo tanto, en la categoría femenina/oscura/creadora, pero es piloteada por un hombre, Shinji, bajo

³³ “Puede definirse el nahual como una entidad imperceptible (un contenido), propia de un ser ajeno, que se prolonga para introducirse en otro, estableciendo así una liga que une al emisor y al receptor y con frecuencia influye con su voluntad en él”. Alfredo López Austin, “La cosmovisión de la tradición mesoamericana. Primera parte”, *op. cit.*, p. 88.

³⁴ Alfredo López Austin, *Los mitos del Tlacuache...*, *op. cit.*, p. 292.

³⁵ “Lenguajes y herramientas, entendidos como exteriorización de la vida mental, han evolucionado junto con la especie humana en una constante retroalimentación mutua”, Loreto Alonso Atienza, *op. cit.*, p. 21.

el mando de otro hombre, Gendō. Así cubre ambos aspectos del *malinalli*,³⁶ con claro predominio de lo femenino porque sólo lo femenino puede crear, aunque necesita a lo masculino para madurar esa creación.³⁷ Por otro lado, no olvidemos el carácter marsupial del Tlacuache: la hembra carga a sus hijos dentro de su bolsa (marsupio) mientras éstos terminan de desarrollarse; y mientras siguen siendo pequeños los lleva con ella en su lomo. Así sucede con Yui/Eva-01 y Shinji.

¿Estos elementos son los únicos que emparentan a Shinji con el Tlacuache? En apariencia sí, porque el Tlacuache es sabio, viejo, borrachín, aventurero e ingenioso, y en cambio Shinji se pregunta en todo momento por qué está donde está, es muy joven, sufre en vez de disfrutar una aventura y no hace mayores planes además de los que dicta espontáneamente su estado de ánimo y su instinto. Shinji no es, en apariencia, un ser con la tesitura mítica que pide la tarea que tiene enfrente. Si lo juzgamos desde el punto de vista clásico del mito, en efecto: resulta una anomalía disonante. Pero recordemos que *Evangelion* es una obra posmoderna, hija de una época en la que las ideologías y las cosmogonías se desvanecieron ante el imperio del capitalismo que todo uniforma, una era que inventó el término “deconstruir” para replantearse cada fragmento heredado del pasado.

Evangelion debe parte de su éxito a que altera los elementos tradicionales de la narración. En vez de utilizar los arquetipos

³⁶ Y el *malinalli* es, no lo olvidemos, el flujo divino que mantiene en marcha al Universo.

³⁷ Alfredo López Austin, “La cosmovisión de la tradición mesoamericana. Segunda parte”, *op. cit.*, p. 72.

manidos del héroe ancestral coloca en esa posición a un personaje más cercano a nuestra realidad para así darle forma a un arquetipo nuevo. Shinji no es sabio, aventurero e ingenioso, sino que deconstruye al héroe de las mil máscaras³⁸ al proponer un “¿qué harías si fueras tú?”. Pocos, si no es que ninguno, estamos preparados para de un día a otro pilotear un ciborg que contiene el alma de nuestra madre muerta con la misión de salvar a la humanidad. Hay que ser Tlacuache para sin dudas en nuestro corazón hacer frente a siete jaguares o birlar a la asesina de la Luna.

Al final de *Evangelion*, escamoteando los complejos preparativos de SEELE y la ambición egoísta de Gendō, Yui/Eva-01 y su hijo Shinji sirven como recipientes para la unión de lo frío y lo caliente: Lilith y Adán, ying y yang; al fundirse en un sólo ente, el *malinalli* queda vuelto divinidad pura. Esta divinidad recae en Shinji, quien debe decretar el futuro de la humanidad: destrucción (a través de unir a todos en un estado de materia orgánica pura) o redención (darle una segunda oportunidad). Para alguien casi huérfano, sin amigos, depresivo y con nulas habilidades sociales la decisión no es sencilla. Sin embargo no es su elección lo que nos interesa — para saber eso vean *Evangelion*—, sino que Shinji ha encarnado al Tlacuache, el único ser mundano capaz de convivir con los dioses, y ha vencido a estos mismos dioses, devorado su

³⁸ *El héroe de las mil caras* es un libro de Joseph Campbell publicado en 1949 en el que analiza las características principales y las etapas del llamado “viaje del héroe” en los mitos y las narraciones populares.

divinidad y asumido su omnipotente naturaleza para decidir la solución de la crisis que nos agobia.

Los seres humanos hemos hecho mucho con el fuego que robó el Tlacuache en el albor de los tiempos. Hemos creado maravillas y cometido barbaridades. Hemos hecho tanto que hoy en día sentimos asfixia por nuestros propios actos y buscamos, consciente e inconscientemente, un acto cataclísmico que ajuste de golpe todo lo que percibimos está fuera de lugar. Que los temas principales de la ciencia ficción de los últimos treinta años sean la distopía y el apocalipsis no es casualidad. *Evangelion* lo muestra con claridad.

Conclusión

Inmiscuir a Mesoamérica en el discurso actual no es capricho sino necesidad: es imperativo calcular nuestras coordenadas a partir del territorio cultural en el que nos movemos en vez de seguir utilizando las impuestas por Occidente —que ni hablan de nosotros ni pretenden hacerlo, están agotadas y, sobre todo, refuerzan el statu quo que tanto daño le ha hecho a los habitantes de nuestro planeta—. Relacionarla con una cultura tan aparentemente antípoda como la japonesa obedece al mismo principio pero jugando con la globalización de forma positiva: ser local y universal de forma independiente al pensamiento hegemónico.

Shinji es un héroe para esta época. Y *Evangelion* un mito adecuado para un mundo que se ha quedado sin ideologías y rinde culto al Yo porque no queda otra cosa de qué agarrarse.

Un Yo que no es perfecto aunque postee fotos en el mejor ángulo en Facebook, un Yo que se sabe débil y que debe gritar mucho para no escuchar su soledad. Shinji Ikari, el Tlacuache inverso, se siente solo y se sabe débil, y no es su voluntad la que en un inicio lo lleva a convertirse en divinidad. Son las circunstancias, que además juegan —aparentemente— siempre en su contra. Así somos nosotros, distraídos hijos de Facebook y el Whatsapp, poseedores del mayor banco de datos jamás creado y a la vez impotentes como nunca ante el devenir del mundo.

¿En verdad somos impotentes? Eso creía Shinji. Hasta que no tuvo otra opción. Hasta que se vio obligado a verse en el espejo de obsidiana y se dio cuenta que sin el Otro no hay Yo. De esta forma rompió con el hechizo, la depresión profunda, y asumió su papel de transformador del mundo. A eso me refería más arriba con “la esperanza de que existe una finalidad más alta a la mera existencia, aunque soterrada y difícil de alcanzar”. Este mensaje, que suena cursi y antimoderno,³⁹ es relatado de forma épica por Hideaki Anno con la maestría de los contadores de mitos.

Shinji no únicamente completa el ciclo iniciado por el Tlacuache al robar la divinidad al apropiarse de ella, sino también cierra el círculo al pasar de arquetipos agrícolas a arquetipos de la era del Internet.

Hasta que otro ciclo vuelva a abrirse.

³⁹ Lo califico como antimoderno debido a que el nihilismo y el derrotismo imperantes desmovilizan cualquier esperanza y, aún peor, toda acción.

Bibliografía

- ALONSO ATIENZA, Loreto, *Vida en los humedales tecnológicos*, México, Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas, en preparación.
- BAUMAN, Zygmunt, *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*, México, Tusquets, 2017.
- DURKHEIM, Émile, *Las formas elementales de la vida religiosa*, España, Alianza, 2014.
- HARAWAY, Donna J., *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, España, Cátedra, 1995.
- LÓPEZ AUSTIN, Alfredo *Los mitos del Tlacuache. Caminos de la mitología mesoamericana*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, 2006.
- _____, “Ligas entre el mito y el ícono en el pensamiento cosmológico mesoamericano”, *Anales de Antropología*, vol. 43, Instituto de Investigaciones Antropológicas, Universidad Nacional Autónoma de México, 2009.
- _____, “La cosmovisión de la tradición mesoamericana. Primera parte”, *Arqueología Mexicana*, edición especial núm. 68, junio de 2016, México, Editorial Raíces, Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- _____, “La cosmovisión de la tradición mesoamericana. Segunda parte”, *Arqueología Mexicana*, edición especial núm. 69, agosto de 2016, México, Editorial Raíces, Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- _____, *Tamoanchan y Tlalocan*, México, Fondo de Cultura Económica, 2011.
- NAPIER, Susan J., “When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in *Neon Genesis Evangelion* and *Serial Experiments Lain*”, *Science Fiction Studies*, núm. 88, vol. 29, Estados Unidos, noviembre de 2002, pp. 418-435.
- PÁNIKER, Salvador, *Aproximación al origen*, Barcelona, Kairós, 1982.
- SADAMOTO, Yoshiyuki, *Der Mond: The Art of Yoshiyuki Sadamoto*, Japón, Kadokawa Shoten, 1999.
- <<http://wrongeverytime.com/2014/02/10/once-more-with-fury-rebuilding-evangelion/>>.



Loreto Alonso, sin título, 2019.

Haikú ciberpunk: hardware *no aware* o el software de las cosas

JESÚS EDUARDO RAMÍREZ GUTIÉRREZ

*Viento otoñal:
cuanto abarcan los ojos,
todo es haikú.*

TAKAHAMA KYOSHI

*Pero para eso existe la ciencia-ficción,
para tocar todas esas cuestiones interiores.*

RIDLEY SCOTT

*el “típico escritor ciberpunk” no existe;
este personaje es, simplemente, una ficción platónica.*

BRUCE STERLING

“La mera palabra ‘haikú’ fascina y abre mercados”.¹ De la cita anterior, tomada de Vicente Haya, uno de los más reconocidos estudiosos y traductores del haikú de habla hispana; la palabra que más llama la atención es la que está entre comillas españolas, no porque esté entrecomillada, sino, precisamente, porque es una palabra que “fascina” y remite a esa expresión

¹ Vicente Haya, *Aware. Iniciación al haiku japonés*, España, Barcelona, Kairós, 2013, p. 18.

poética breve de diecisiete sílabas de tres versos: el primer verso de cinco, el segundo de siete y el último de cinco. Estos tres versos deben tener un corte o *kireji*, este corte puede localizarse entre el primer verso y los dos restantes o viceversa.² Además, debe hacer referencia a la Naturaleza y para esto debe incluir una palabra clave: *kigo*, que puede ser traducida, casi literalmente, como “la palabra de estación”; este *kigo* puede ser un animal, planta, festival, algún aspecto del estado del tiempo, etc. Así tenemos que invierno se simboliza con “nieve”, primavera con “flor de cerezo”, verano con “cigarra”, otoño con “luna” y Año Nuevo con “la danza del león”.³ Resumiendo: el *kigo* es una palabra clave⁴ para componer el haikú, al menos de forma clásica⁵ que permite al lector comprender “cuándo” fue compuesto y como entra en juego ese término con las demás palabras que están presentes en esos tres versos, que se denominan como *haigon*: “coloquialismos, términos contemporáneos, préstamo de palabras chinas, terminología budista y otras expresiones extranjeras”.⁶

² Este corte sirve para dar un efecto de elipsis y que el lector llene los huecos, para comprender toda la escena transmitida en el haiku. Es como un tipo de adivinanza.

³ Cfr. Introducción de Fernando Rodríguez-Izquierdo en Seiko Ota y Elena Gallego, *Kigo. La palabra de estación en el haikú japonés. Antología bilingüe*, España, Madrid, Ediciones Hiperión, 2013, p. 25.

⁴ Tanto que existen “almanagues” o “diccionarios” que contienen que palabras *kigo* corresponden a cada estación del año, se les conoce como *saijiki*.

⁵ Para profundizar en la cuestión del haikú clásico y la serie de cambios que ha sufrido, en específico dentro de Japón, se puede consultar Fernando Rodríguez-Izquierdo, *El haikú japonés. Historia y traducción*, España, Madrid, Ediciones Hiperión, 2001, pp. 109-123.

⁶ “colloquialisms, contemporary terms, Chinese loan words, Buddhist ter-

Listo, esos son los elementos necesarios para escribir un haikú tradicional japonés, salvo que hace falta un elemento indispensable, algo que no se suele tomar muy en cuenta, al menos en occidente: “La única condición que pone el mundo para permitirte escribir un haikú es que antes hayas sentido un *aware*, una profunda emoción motivada por algún suceso”.⁷ La primera pregunta que surge ante esto es: ¿qué es *aware*? “[...] el *aware* es cualquier clase de emoción profunda que lo exterior provoque en nosotros. Lo que despierta nuestro *aware* es algo que nos impacta hondamente porque está ahí, porque ha llegado a ser y su existencia ha reclamado nuestra atención”.⁸ El *aware* es un elemento estético donde se sustenta la verdadera esencia del haikú. Está presente en la cultura japonesa desde la época Heian (794-1185), periodo en el cual se incorporan elementos tales como el budismo, las instituciones, el arte y la literatura provenientes de China; sumado al predominio político de la aristocracia cortesana que se imbuje de todos esos elementos, da como resultado: una sociedad hedonista que goza cada momento de la existencia, siendo conscientes de que al final del camino solamente hay frustración, decrepitud, muerte y, en fin, la nada. Durante esta época surgen dos obras, que serán retomadas

minology, and other foreign expressions” Kooji Kawamoto, *The Poetics of Japanese Verse. Imagery, Structure, Meter*, Japón, Tokyo, University of Tokyo Press, 2000, p.62. La traducción es mía.

⁷ Vicente Haya, Op. cit. p. 13.

⁸ *ibid.*

por Motoori Norinaga⁹(1730-1801) para dar forma al *mono no aware*, las cuales son: *Kokinshū* (*Kokin Wakashū*) o “Colección de poesía antigua y moderna” (c. 920) compilada por Ki no Tsurayuki (868-945) y *Genji Monogatari* (*Historia de Genji*) escrito alrededor del año 1000 por Murasaki Shikibu (c. 978-c. 1014).¹⁰ De la primera obra menciona, Norinaga retomó el prefacio escrito por Tsurayuki: “La poesía japonesa tiene su semilla en el corazón humano donde germina hasta crecer en innumerables palabras.

Puesto que las personas son conmovidas por muchas acciones de este mundo, expresan con palabras lo que piensan sus corazones por confiar sus sentimientos a lo que ven y escuchan”.¹¹ Y de la segunda obra, retoma que la escritora Shikibu logra reflejar su percepción del sentir de la corte hedonista de la época Heian, así que la novela de Genji se sustenta

⁹ Pensador japonés perteneciente al movimiento llamado: *Kokugaku* (Estudios Nativos), que buscaba confrontar el neo-Confucianismo y el Budismo, por ser elementos externos a las verdaderas raíces como lo sería la tradición mítica y la poesía. Cfr. James W. Heisig, Thomas P. Kasulis y John C. Maraldo (eds.), *Japanese Philosophy. A sourcebook*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2011, pp. 472-473.

¹⁰ Donald Keene, *La literatura japonesa*, México, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1956.

¹¹ Cfr. James W. Heisig, Thomas P. Kasulis y John C. Maraldo (eds.), *op. cit.*, p. 1176 y Donald Keene, *op. cit.*, p. 35. Esta idea al parecer sigue vigente: “La conducta poética es, ante todo, una conducta interna del individuo, ligada, sí, a la palabra, incluso diríamos, a la pronunciación de las palabras y las frases, pero que no es las palabras y las frases sino el movimiento interior del hombre que las pronuncia, lo que ocurre en la complejidad de su organismo”. En Preliminar de Rafael Núñez Ramos, *La poesía*, España, Madrid, Editorial Síntesis, 1998, pp. 11-12.

en: “el paso del tiempo, con los consiguientes estragos, es el *leit-motiv* de la obra, y la encuadra perfectamente en la noción de *mono no aware*”.¹² Por lo tanto, Norinaga recupera este valor estético en una época donde se desconfiaba de lo irracional de lo desconocido, las ciencias de Occidente se abren paso a Japón y el ámbito de las emociones debió ser explicado bajo la luz del conocimiento, además de estar viviendo bajo los códigos impuestos por el Confucianismo, el Budismo y el Bushidō; todo esto motivó al pensador a explicar la paradoja de conocimiento *mono no aware* o conocimiento de los sentimientos de las cosas.

Cuando Tsurayuki dijo: “expresan con palabras lo que piensan sus corazones por confiar sus sentimientos a lo que ven y escuchan”, Norinaga lo interpreta como pensamientos profundamente cimentados en la co-racionalidad de los sentimientos; en pocas palabras, Norinaga propone un: *sentio, ergo sum*.¹³ Así el *mono no aware* es una categoría estética

¹² Guillermo Quartucci, *Grandes obras de la literatura japonesa*, México, Ciudad de México, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades, 2000, p. 19.

¹³ Esta aseveración se estrella contra el concepto cartesiano de *cogito, ergo sum*, donde se prefiere pensar y no sentir; salvo que debemos recurrir a la primera definición de estética propuesta por Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762) que la definiría como: “la ciencia del conocimiento sensible”, mostrando que dicha ciencia investiga el mundo sensible con la perfección de la lógica. Algo que claramente propone Norinaga, además dentro de la cosmovisión japonesa el corazón y la mente no son dos cosas separadas: el kokoro (palabra mal interpretada en la actualidad) se refiere a ese lugar del cual surgen las emociones y los pensamientos, sería un corazón-mente. Cfr. James W. Heisig, Thomas P. Kasulis y John C. Maraldo (eds.), *op. cit.*, pp. 1167-1172.

donde lo emocional y lo racional confluyen en el *percibidor*¹⁴ para crear una conciencia empática ante un universo inmanente. Así que no debe sorprender porque el haikú insiste en la representación del aquí y el ahora y su constante asimilación con la fotografía, ya que captura “el devenir del destello fugaz de [...] escenas de la Naturaleza, con una profunda comprensión ante las flaquezas e imperfecciones de todos los seres vivientes.”¹⁵

¹⁴ Esta palabra parece adecuada para describir a aquel ser viviente que es conciente que su corazón-mente es movido por el contacto con las cosas. https://books.google.com.mx/books?id=-sqXGDemA3sC&pg=PA153&lpg=PA153&dq=percibidor&source=bl&ots=C6ABFE3tlu&sig=k1l-mkheOuo0Bt_VAbVxHT-hjVXg&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiXptDCzYTWAhVESiYKHW3eBWIQ6AEILjAB#v=onepage&q=percibidor&f=false (consultado el 1 de septiembre de 2017) Es pertinente acotar que este término permite deslindar al haikú y al concepto de *mono no aware* de esa óptica budista, en específico del budismo zen, una idea que se ha difundido como que el haikú es satori o ese despertar místico que buscan los budistas y ante el haikú solamente es percibir las cosas tal cual son y transmitir las. Para ahondar más en el asunto se puede leer el apartado “53. El haikú no es poesía Zen” en Vicente Haya, *op. cit.* pp. 182-183.

¹⁵ Cfr. Federico Lanzaco Salafraña, *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa*, España, Madrid, Verbum, 2003, p. 59.



Otra categoría estética presente en el haikú, que en realidad son dos, sin embargo, suelen manejarse como una, es: *wabi-sabi* o sabor de belleza triste: “[más] que tristeza sería una hondura en la que, aun estando solos, no nos sentimos mal, porque hemos conectado con el fondo suave y fértil de la existencia”.¹⁶ Para comprender con mayor claridad porque se fusionan y además se complementan con la categoría estética de *mono no aware*, se analizarán por separado. En primer lugar, tenemos *wabi*: en japonés existe el verbo *wabu* (languidecer) y el adjetivo *wabishi* (solitario, sin recursos), esto fue tomado como una profunda belleza en la carencia de recursos; así que *wabi* puede ser entendido como apreciar lo bello en la

¹⁶ Vicente Haya, *op. cit.* p. 79.

austeridad, que nos conecta con lo cercano y concreto (*el aquí y el ahora*), alejada del ideal platónico. Esta categoría estética permeará otras manifestaciones estéticas de Japón, por ejemplo: en la pintura¹⁷, que busca “expresar con el menor número posible de trazos un dibujo sobre el papel o la seda”.¹⁸ Esa misma austeridad es la que busca el haikú, transmitir mucho con tan pocos versos.

En segundo lugar, tenemos *sabi*: el primero en emplearlo fue Fujiwara Shuzei (Fujiwara Toshinari) en el s. XII, significaba: desolación y frialdad invernal, con el tiempo sirvió para describir la belleza que esconde un paisaje frío y desolado; su valor estético consiste en “asociar las imágenes de la caída de la Naturaleza efímera y desolación del paisaje invernal al ser percibidos y estimados como símbolo de la soledad caduca [de los seres vivos y las cosas]”.¹⁹ Así que *sabi* es “una desolación natural por el paso del tiempo. Como la pátina de las cosas de este mundo destinadas a desaparecer”.²⁰ Esta categoría estética reforzaría la idea del ahora, que busca rescatar el haikú a través de captar ese instante o escena que es percibida; pero también muestra que en el haikú tienen cabida lo caduco, lo perecedero, lo oxidado, en pocas palabras, todo aquello que muestre un deterioro: “No hay casa donde no se haya regañado

¹⁷ Como se puede apreciar en la imagen, es una pintura acompañada por un haikú, a esto se le llama *haiga*; el autor es el haijin Yosa Buson (1716-1784) La imagen fue tomada de: <https://www.wikiart.org/es/yosa-buson>

¹⁸ Federico Lanzaco Salafranca, *op. cit.*, p. 93.

¹⁹ Federico Lanzaco Salafranca, *op. cit.*, p. 96.

²⁰ *Idem*.

a alguna sirvienta despistada por haber bruñido los utensilios de plata, recubiertos de una valiosa pátina”.²¹

Por lo tanto, el haikú para ser considerado como tal, debe estar construido con las tres categorías estéticas: *mono no aware*, *wabi y sabi* (o *wabi-sabi*), al menos en Japón y por los estudiosos (tanto los críticos, como algunos escritores) de esta manifestación creativa que viven fuera del país del sol naciente. Tampoco se trata de tener una posición purista y cerrada ante esto, ya que ningún género se ha mantenido inmutable desde su concepción hasta el día de hoy; ese es el caso del haikú: fue entendido como un tipo de epigrama y fue tomado por los imaginistas, por los modernitas y algunos integrantes de la generación beat.²² “Tal vez cerca de la mitad del haikú en lengua inglesa, incluyendo muchos de los mejores, están en realidad bajo la forma del *senryū*, que son poemas de diecisiete sílabas que no requieren palabra estacional y que se enfocan en la condición humana y en circunstancias sociales, frecuentemente de forma satírica o chistosa”.²³ Líneas más abajo Vicente Haya agrega: “La exposición llega al cinismo cuando [Shirane] nos sugiere que incluyamos la temática del ciberespacio o nos “urge” a hacer

²¹ Junichiroo Tanizaki, Elogio a la sombra, recuperado de <http://www.espaeb-book.com/book/el-elogia-de-la-sombra/>, p. 16.

²² Para ahondar más en este asunto: Fernando Rodríguez-Izquierdo, *op. cit.*, pp. 188-212. Yoshinobu Hakutani, *Haiku and Modernist Poetics*, Nueva York, Palgrave Macmillan, 2009.

²³ Citado en “Replica de Vicente Haya al profesor Haruo Shirane” de Vicente Haya rescatado de http://www.elrincondelhaiku.org/doc/respuesta_shirane_por_vicente_haya.pdf.

haikús de ciencia ficción. ¿Por qué no dice eso mismo en una revista japonesa especializada? ¿Es que acaso los japoneses conocen menos la ciencia ficción o el ciberespacio que nosotros?” Dejando de lado la manifiesta inconformidad de Haya, ante la sugerencia del profesor Shirane, hay que rescatar el hecho que el profesor sabe que alguien no formado dentro de la cultura japonesa en un inicio no podría comprender la esencia del haikú, por eso sugiere que rellene esos huecos con el ciberespacio o con la ciencia ficción, tal vez de una forma muy irónica y burlándose de una sociedad que ha preferido renunciar al contacto de con la naturaleza, de una forma más espiritual, por estar más apegada al avance tecnológico y posible deshumanización.²⁴

La idea de combinar el haikú con un género tan denostado como lo es la ciencia ficción,²⁵ podría parecer una abe-

²⁴ Esto se puede entender con las siguientes palabras: “El dominio del fuego se dio en algún punto entre un millón y 120 mil años antes de nuestra era, antes incluso de que existiera el homo sapiens. Del fuego se pasó a las herramientas de hueso, madera y piedra, y de ahí a las naves espaciales, la nanotecnología y la mecánica cuántica. Que en la actualidad restemos importancia a lo sagrado del vínculo que representa el fuego es sólo una manifestación más de la crisis identitaria obligada por la voracidad ciega del capitalismo. Los resabios místicos se han transformado en subproductos que el sistema aprende a asimilar y convertir en ganancia, porque lo que no se transforma en ganancia es eliminado o segregado. En el contexto de *Evangelion* la humanidad aprovecha este desapego de lo sagrado para apropiarse de él”. Amadís Ross, *La transfiguración de Shinji Ikari: el Tlacuache inverso*, México, 2018, p. 5.

²⁵ La sugerencia del profesor Shirane podría parecer novedosa, pero ya desde la década de 1960 existe la idea de fusionar la ciencia ficción con el haiku y en 1995 se publicaría el manifiesto del scifaiku. Rescatado de https://www.academia.edu/26061677/_Scifaik%C3%BA_trad._y_Confesiones_

rración para algunos como si estuvieran ante un experimento fallido de algún laboratorio, mientras para otros, una idea genial como explorar un nuevo mundo con una fauna y flora ajena a la terrestre. Fernando Ángel Moreno, acertadamente, dice: “Los géneros evolucionan y la crítica debe dar cuenta de dicha evolución. Y existirá hibridismo”;²⁶ la ciencia ficción siempre se ha adaptado a la perfección, igual que sus subgéneros, como el cyberpunk. Es un género que acepta todas las propuestas con las que se fusione: cine, pintura, diseño gráfico, cómic, novela gráfica, videojuegos, animación, música, escultura y poesía. En cuanto a la poesía hay que recordar que:

no es obra del poeta el decir lo que ha sucedido, sino lo que podría suceder, lo que es posible según lo que es verosímil o necesario. Pues el historiador y el poeta no difieren por decir las cosas en verso o no [...], sino que difieren en que uno dice lo que ha ocurrido y el otro lo que podría ocurrir. Y por eso la poesía es más filosófica y noble que la historia, pues la poesía dice más bien las cosas generales y la historia, las particulares.²⁷

sobre_la_literatura_de_ciencia_ficci%C3%B3n_en_M%C3%A9xico_y_la_revista_Crononauta_en_Pliego_16_Publicaci%C3%B3n_del_programa_de_becas_y_formaci%C3%B3n_para_j%C3%B3venes_escritores_de_la_Fundaci%C3%B3n_para_las_Letras_Mexicanas_n%C3%BAmero_14_mayo_2014_p._3_y_pp._8-14. ISSN_20079761. Consulta: 3 de septiembre, 2017.

²⁶ Fernando Ángel Moreno, *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y Retórica de lo Prospectivo*, España, Vitoria, Portal Editions, 2010, p. 66.

²⁷ Aristóteles, *Arte poética*, IX, 1451b. / Arstóteles, *Arte poética*, España, Madrid, Visor Libros, 2003, p. 73.

Siguiendo a Aristóteles, la poesía puede versar sobre lo que podría suceder partiendo de lo verosímil, justo lo que hace la ciencia ficción: parte de su aquí y ahora para proyectar sus inquietudes y situaciones motivadas por el avance de las ciencias (tanto blandas como duras) y la tecnología; en conjunto la poesía y la ciencia ficción reflejan la necesidad biológica del hombre de trascender la situación-ahora para dirigirse a lo futuro y ausente (las realidades posibles o alternas) y regresar al presente desde aquellas situaciones e inquietudes introduciendo, por medio de la catarsis, en su realidad la idea de la previsión, ante las posibles necesidades que sobrevengan.²⁸ Por lo tanto, la estética de la ciencia ficción, eso incluye sus subgéneros, va encaminada a reflejar todas esas cuestiones, pues, su efecto final es el asombro y la prospección para replantear las cuestiones socioculturales.

²⁸ Cfr. Rafael Núñez Ramos, *op. cit.*, p. 24. También es bueno tomar en cuenta que: “Ningún escritor de ciencia ficción pretende que contemplemos el futuro planteado como un futuro real y, en definitiva, ni siquiera como posible. Por todo ello, el tiempo en la novela de ciencia ficción es una herramienta narrativa, por lo que sus narradores en el género no plantean duda ontológica ni gnoseológica alguna [...]” Una vez establecida esta base, dentro de la novela de ciencia ficción podrá haber saltos adelante y atrás en la sucesión cronológica de los acontecimientos (analepsis y prolepsis) como en cualquier otro discurso literario. Este planteamiento es también aplicable tanto a las novelas de viajes en el tiempo como a las de universos alternativos, en las cuales —en general— se desprende una evocación más o menos desautomatizadora de la realidad y jamás una perturbación de las leyes físicas del universo. Respecto a este asunto, refiriéndose a toda literatura, escribe Dolezel: “Los mundos ficcionales no pueden ser alterados o cancelados, mientras que las versiones del mundo real dadas por los textos descriptivos están sujetas a constantes modificaciones o refutaciones” (1988: 89). Fernando Ángel Moreno, *op. cit.*, p.107.

Y aún sigue una pregunta en el aire: ¿qué es el cyberpunk? El cyberpunk²⁹ es un subgénero y movimiento de la ciencia ficción que ha influido demasiado, no sólo en lo literario, sino también en otras manifestaciones artísticas;³⁰ eso incluye al haikú. Surge durante la década de 1980, para ser más específicos en el año de 1982 con el estreno de las películas: *Tron* (guion y dirección de Steven Lisberger) y *Blade Runner* (guion de David Web Peoples y Hampton Fancher y dirección de Ridley Scott, basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* [1968], del escritor Philip K. Dick³¹); consolidándose, como tal, en 1984 con la publicación de la novela *Neuromante* de William Gibson. En la novela base de la película *Blade Runner*, ya se muestra un mundo sucio y decadente, donde la tecnología moderna, para la perspectiva de la época actual o la del año en que fue escrito, es vieja y tenemos a un mercenario y cazador

²⁹ Solamente se mencionarán los aspectos generales del cyberpunk, para resaltar su estética, no se pretende hacer un recorrido detallado de la historia del subgénero ni un listado exhaustivo de autores y obras.

³⁰ Un claro ejemplo sería en lo visual y sobre todo en los videojuegos como señala Gabriel Montes de Oca Aguilar, *Game is the new porn: videojuegos, ciencia ficción y TIC*, México, 2018, p. 12

³¹ “Y los «ciberpunkis» sienten una especial predilección por los visionarios originales de la ciencia ficción, como la burbujeante imaginación de un Phillip José Farmer, el brío de un John Varley, los juegos sobre la realidad de un Phillip K. Dick y la irregularmente apreciada tecnología beatnik de Alfred Bester. Y además existe una especial admiración por un escritor cuya fusión entre tecnología y literatura sigue siendo insuperable: Thomas Pynchon.” Bruce Sterling (ed.), *Mirrorshades: Una antología ciberpunk*, recuperado de <http://www.espaebok.com/book/mirrorshades-una-antologia-cyberpunk/>, p. 18.

de androides, que trabaja para la policía (siendo un tipo de detective de la novela negra); todos esos elementos serán reflejados de forma magistral sobre la pantalla. En cuanto a la película *Tron*, su aporte tiene que ver con la introducción del concepto de “ciberespacio”, algo que predominará en muchas historias. La novela de Gibson ya es la epitome donde están presentes los elementos característicos y una estética ya más definida. Para comprender esta estética plenamente hay que mencionar que:

Los ciberpunkis son quizás la primera generación de la ciencia ficción que ha crecido no sólo con esta tradición literaria, sino que, además, vive en un auténtico mundo de ciencia ficción. Para ellos, los recursos de la “ciencia ficción dura”, las extrapolaciones y la alfabetización tecnológica, no son sólo herramientas literarias, sino también una ayuda para la vida cotidiana. Son vías de conocimiento, y muy apreciadas.³²

Y esa misma tecnología ya no es vista desde la óptica de la tecnofilia, que predominaba en gran parte de la ciencia ficción anterior, puesto que se creía en un progreso y que esa misma tecnología ayudaría al bienestar de la humanidad; es una tecnología más personal desde la aparición de los ordenadores, walkman y teléfonos celulares:

³² Bruce Sterling (ed.), *op. cit.*, p. 18.

Nos encontramos ante la posmodernidad en su estado puro. El caos [está presente en este movimiento y su estética única], así como la importancia de la individualidad junto a la escasa trascendencia de los términos “progreso” o “circularidad”, nos presenta [una] angustia resignada, con personajes vagando a veces sin sentido por un mundo que ni comprenden ni se esfuerzan en comprender. Por ello, el género ha sido incluso calificado como “anti-humanista” (Hollinger, 1990). Como puede apreciarse, la cercanía con algunos esquemas de la novela negra aparece a menudo muy marcada.³³

Los elementos centrales serían: las prótesis cibernéticas (circuitos implantados) cirugía plástica o alteración genética, la invasión mental por medio de las interfaces mente-computadora, inteligencias artificiales (robot, androides y gincooides), neuroquímica; todo eso planteado en un mundo degradado (sucio, oscuro y frío) por una economía despiadada regida por grandes empresas que dentro de sociedades que se tambalean entre el capitalismo y la anarquía. La finalidad del cyberpunk no es cuestionarse si todo esto es bueno o malo, es enfrentar el corazón de la ciencia ficción: las ideas y como es que estas redefinen la naturaleza humana, la naturaleza del yo que se enfrenta ante esa sociedad que no cuestiona su entorno y prefiere vivir resignada a ese aquí y ahora vacío.

Situación similar, como se apuntó en líneas más arriba, pasó en Japón, ambas sociedades cayeron en un punto donde

³³ Fernando Ángel Moreno, *id.*, p. 398.

la comodidad los desilusionó, mientras que por un lado fue la aristocracia, en la década de 1980, fue justo la gente que no gozaba de los privilegios del capitalismo neoliberal, donde las grandes corporaciones solamente se enfocan en explotar al máximo a sus trabajadores, mientras muchos debían enfrentar el proceso en que las computadoras se iban insertando a la vida cotidiana. El punto convergente entre los valores estéticos del haikú y la estética ciberpunk: son la desilusión ante la vida y comprender lo efímeros que somos, tanto que con un simple click del teclado pueden borrar la existencia, ante un mundo indiferente, que igual terminará por derruirse sobre los rascacielos atiborrados de computadoras.

El ciberpunk, precedido por la era de la computación y el neoliberalismo, se expandió como un virus de ordenador y, por ello, no es de sorprender que haya llegado a influir dentro de la ciencia ficción escrita en México, ya que: “Una de las virtudes del ciberpunk es la muestra de lo cotidiano dentro de una atmósfera altamente tecnificada”.³⁴ El punto a destacar es que fue en la década de 1990 cuando este movimiento arribó a estas tierras, justo Bruce Sterling había declarado: “[...] los noventa no van a pertenecer a los ciberpunks [...] van a pertenecer a la generación que está llegando, aquellos que crecieron en los ochentas.”³⁵ Con estas palabras cierra su ensayo donde anuncia la muerte del ciberpunk. A pesar de

³⁴ Federico Schaffler, “Editorial”, *Umbrales*, núm. 10, México, Nuevo Laredo, 1994, p. 2.

³⁵ Bruce Sterling, “El ciberpunk en los noventa”, *Umbrales*, núm. 10, México, Nuevo Laredo, 1994, pp. 3-6.

eso, hay que entender que los contextos eran completamente diferentes como señala José Luis Ramírez:

Aunque pienso que no se trataba de que ya escribiéramos cyberpunk, de hecho, supongo que sucedió lo siguiente: nosotros abordamos el presente del México de los noventa —crisis económica, globalización, revolución, violencia urbana, narcotráfico, internet, apertura comercial, la estúpida creencia de que habíamos dejado el tercer mundo y estábamos a punto de pertenecer al primero— y ese presente, es el mismo que los escritores etiquetados cyberpunk en los Estados Unidos, vivieron diez años antes. A falta de una etiqueta mejor, también en México se denominó a la nueva corriente: cyberpunk.³⁶

Aunque en México hubo dos vertientes: los escritores no influenciados por el cyberpunk estadounidense y los que, a partir de la apertura comercial con Estados Unidos, lograron acceder todo lo creado hasta ese momento en el cyberpunk escrito en lengua inglesa. Otra división importante a retomar entre los escritores mexicanos del ciberpunk:

En cuanto al estilo, la primera promoción [de escritores] en su labor de ejercicio literario, conscientemente utilizaba técnicas narrativas con el objetivo de lograr textos de densidad y complejidad literaria. Sin embargo, la segunda promoción no

³⁶ José Luis Ramírez, “Cyberpunk: El movimiento en México”. <http://cfm.mx/?cve=11:09>. Consulta: 12 de diciembre, 2017.

se encuentra tan preocupada por utilizar mecanismos literarios con el fin de ser reconocidos como artistas, sino que utilizan estrategias de la comunicación de masas con el simple objetivo de transmitir un mensaje de forma eficiente.³⁷

El primer grupo se interesaba en darle una gran calidad literaria al cyberpunk, entre los que destacan Gerardo Porcayo y José Luis Zárate; el segundo grupo estaba más unido a la contracultura dark y el naciente fenómeno del fanzine, entre los que destacan: Bef (Bernardo Fernández) y Pepe Rojo (Juan José Rojo). Sin importar estas cuestiones, no debemos olvidar que ambos grupos manejaban la misma postura estética: un cyberpunk mexicano cargado de una sensación apocalíptica sin alternativas o posibles soluciones; rozando el hyper-realismo “que narra en versión 2.0 los crónicos problemas del desempleo, la injusticia social y la crisis económica que se acentuó en México a mediados de los noventa”.³⁸ Sumado a personajes que lo único que pueden hacer es reaccionar a ese mundo hostil y digital, algo que fue explotado, en la mayoría de casos, en cuentos y, ocasionalmente, en novela; pero también fue manejada en el terreno de la poesía.

Entre los autores que abordaron el cyberpunk en sus textos, tenemos a José Luis Zárate (Puebla, 1966) y Alberto Chimal

³⁷ Hernán M. García, “Texto y contexto del cyberpunk mexicano en la década del noventa”, *Alambique*, Volumen 5, Issue 2 (2017) p. 3 <http://scholarcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1121&context=alambique>. Consulta: 3 de abril, 2018.

³⁸ Hernán M. García, *op. cit.*, p 10.

(Toluca, 1970), que en 1994 decidieron participar en el # 10 de la revista *Umbrales* donde publicaron una serie de haikús ciberpunk, toda la revista tiene dispersos los haikús: 13 en total (aunque uno podría ser tomado como minipoema, más que haikú) 2 escritos en conjunto, 4, por Zárate y 7, por Chimal; según Gabriel Trujillo Muñoz estos haikús fueron publicados con “ese tono y con el interés de decir lo esencial a la japonesa. Sus haikús son, realmente, poesía de imágenes brillantes, como la pantalla de una computadora, como la realidad virtual del mundo contemporáneo”.³⁹ Tampoco debemos pasar por alto “la programación informática y gestión de datos que da lugar a percepciones y realidades más allá de un aquí y ahora”.⁴⁰ Partiendo de estas citas se analizarán dos de los haikús ciberpunks, usando tanto las tres categorías estéticas del haikú, como la estética del cyberpunk:

Mujer perfecta,
el nacer de tu risa
un algoritmo.

Este haikú fue escrito por Zárate, el aware gira entorno a la “risa”, saber que esa risa producida tal vez por un mal chiste contado a esa “mujer perfecta” no es forzada por ella, sino por

³⁹ Gabriel Trujillo Muñoz, *Biografías del futuro. La ciencia ficción mexicana y sus autores*, México, Mexicali, Universidad Autónoma de Baja California, 2000, p. 325.

⁴⁰ Loreto Alonso Atienza, *La imagen-dato en la época de la reprogramabilidad oracular* (1936-2036), México, p. 2.

las matemáticas y la programación que la crearon y le “otorgan vida”. El *wabi* es esa “Mujer perfecta” que no la describe justo para que cada lector llene con su horizonte de expectativas ese hueco, algunos la imaginarán rubia, otros, morena o algunos colocarán a alguna actriz o cantante que sea de su agrado. Por último, el *sabi* está en el “un algoritmo” porque esa escena única y fugaz, presentada, en realidad no es tan única y ni tan fugaz al estar predeterminada o mejor dicho: programada. En suma, nos enfatiza esa soledad y nula interacción orgánica que se puede tener ante un humano virtual.

La profecía:
Fallas de luz harán que
el mundo caiga.

Este haikú pertenece a Chimal. El *aware* recae en el tercer verso “el mundo caiga” el asombro del lector debe ir dirigido a esa ambigüedad: ¿a cuál mundo se refiere: al virtual o al real? De ser el primero, la humanidad tendría que retornar a su mundo real que ya ha caído desde hace mucho a causa de esa tecnología y ese progreso que el capitalismo vendió a la humanidad por medio de sus mega empresas. Si es el segundo, el mundo real, tocaría fondo, ya que se está tambaleando entre el capitalismo y el anarquismo, donde ganaría un anarquismo más barbárico y primitivo. El *wabi-sabi* conformado por los otros dos versos, presenta un aquí y ahora regido por “La profecía” algo que se dijo en un pasado remoto y que afectaría el futuro, tal vez no tan lejano y hace que se valore

ese presente, aquel mundo que caerá y las “fallas de luz” enfatizan que, por una simple lluvia o un cable viejo, todo un mundo moderno puede caducar en un instante.

Así que, se debe tener en cuenta que “en la actualidad ha resurgido un interés por el cyberpunk mexicano, tanto a nivel literario y crítico [...] el factor [importante ha sido el surgimiento] de una nueva generación de lectores que observan que lo que se escribió en los noventa sigue vigente”.⁴¹ Esto incluye rescatar estos haikú ciberpunk, a pesar de que para muchos el haikú debe ser una manifestación que hable de la Naturaleza o que la poseía no tiene espacio para la ciencia ficción y menos para sus subgéneros, como en este caso el cyberpunk; ignorando que existe un gran interés por experimentar entre la poesía y la ciencia ficción, como es el caso de los *scifaiku* y que en nuestro país ya hay dos libros: *Cuadrántidas* y *Scifi-haikai*, antologados por Fernando Arturo Galaviz Yeverino. Por lo tanto, tomar las tres categorías estéticas, predominantes en el haikú clásico: *mono no aware*, *wabi* y *sabi* (o *wabi-sabi*) y analizar los elementos principales de la estética cyberpunk, tanto la escrita en lengua inglesa, como en lengua española, sobre todo en México; permiten realizar nuevas lecturas y análisis a esos ciborgs literarios surgidos de unir elementos “ajenos”, como lo explica Dora Alcocer

⁴¹ Hernán M. García, *op. cit.*, p 11. Este posible interés estaría justificado porque “los agentes humanos sólo pueden relacionarse con los datos a través de dispositivos electrónicos y múltiples capas de programaciones informáticas [...]”. Loreto Alonso Atienza, *op. cit.*, p. 2.

en su trabajo,⁴² donde explica que el pasado es el “espacio del rastro, la huella y la ruina” y el futuro es el “espacio del fantasma (de aquel que no vemos y sin embargo, nos ve) y el simulacro (apariencia de las hipótesis y proyecciones)” y el haikú ciberpunk o el *scifaiku* serían las zonas de contacto serían “un umbral, que interpela al presente como espacio de convergencia fugaz de la identidad y la diferencia”. Comprender esto ha sido el primer paso para continuar con el estudio de la poesía de ciencia ficción, en específico el *scifai-ku*, que al final busca que nuestra mente-corazón acceda a la realidad y la perciba desde otra óptica mejorada, invitándonos a sentir-pensar que tal vez deberíamos regirnos por: *fingo, ergo sum*.⁴³

⁴² Dora Alcocer Walbey, *Supersiciones espacio-temporales en el colectivo Liu Dao*, México, 2018, pp. 3-4.

⁴³ Imagino, por lo tanto existo, esta expresión puede ser explicada a la perfección con estos dos pasajes: “Dado que la imaginación le otorga al símbolo un estado dinámico, éste realiza, hace y deshace por medio de la afectividad, y se instala en la imagen como eidolon, pues atañe a la representación en lugar de situarse en un nivel intelectual, el de la idea, *eidós*. No por esto debe entenderse que el símbolo no genere ninguna actividad intelectual, sino más bien que la trasciende, lo que implica que la psique tenga cierta predisposición al símbolo, ya que la manera de aprehenderlo es a través de una cierta experiencia” y “la ciencia ficción busca resolver las diferencias de su tiempo, entonces busca proyectar el espíritu hacia un mundo creado, y que estará lleno de simbolismo, a través de la imaginación, y ahí situar sus inquietudes, de manera que un determinado contenido sensible aislado, la preocupación acerca de las diferencias actuales que nos atraviesan y constituyen, pueda hacerse portador de una significación espiritual universal: las diferencias que atraviesan y constituyen al hombre en cualquier época en la que se encuentre, porque son inherentes a él”. Daniela Cruz Guzmán,

Crea mundos (otros)
un dios nunca tangible
Divino software

Ciberspacio:
En las casas virtuales
la voz del Hielo.

Olvida al mundo
en vida simulada.
Por fin existo.

Cabe un amor o
una vida, un todo
en 32 bits.

Palpita el mundo
al borde de la creación
Dios pulsa *Enter*.

La tele Brahma
engendra sueños. Shiva
reencarna en *Reset*.

El símbolo como vínculo entre el mundo sensible y mundos alternos: Philip K. Dick, el hombre variable, México, 2018, pp. 2-3.

Me he perdido
la consola del mundo
abandonada.

sílabas, signos:
eléctricos cimientos
del Universo.

Arar el mar de
las ideas que fluyen: la
clave de acceso.

Nunca amanece
en el reino sinápsis
de la mentira.

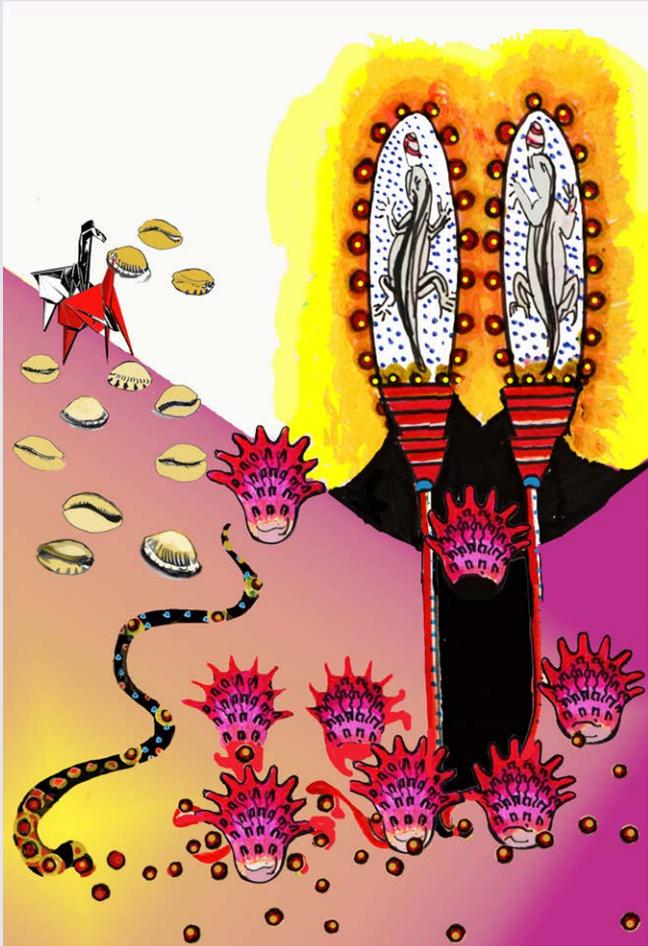
Dios fue creado
al estallar un pulso
de mi cabeza
y mi cabeza
es realidad virtual de
Dios inspirado

Bibliografía

- ARSTÓTELES, *Arte poética*, / Horacio, *Epístola a los Pisones*, Madrid, Visor Libros, 2003, pp. 185.
- GARCÍA, Hernán M., “Texto y contexto del cyberpunk mexicano en la década del noventa”, *Alambique*, volumen 5, núm. 2, 2017, pp. 16.
- HAKUTANI, Yoshinobu, *Haiku and Modernist Poetics*, Nueva York, Palgrave Macmillan, 2009, pp. 195.
- HAYA, Vicente, *Aware. Iniciación al haikú japonés*, España, Barcelona, Kairós, 2013, pp. 306.
- HEISIG, James W., Thomas P. Kasulis y John C. Maraldo (eds.), *Japanese Philosophy. A sourcebook*, Honolulu, University of Hawai Press, 2011, pp. 1341.
- KAWAMOTO, Kooji, *The Poetics of Japanese Verse. Imagery, Structure, Meter*, Japón, Tokyo, University of Tokyo Press, 2000, pp. 343.
- KEENE, Donald, *La literatura japonesa*, México, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1956., pp. 137.
- LANZACO SALAFRANCA, Federico, *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa*, Madrid, Verbum, 2003, pp. 166.
- MORENO, Fernando Ángel, *Teoría de la literatura de ciencia ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*, España, Portal Editions, 2010, pp. 504.
- NÚÑEZ RAMOS, Rafael, *La poesía*, Madrid, Editorial Síntesis, 1998, pp. 215.
- OTA, Seiko y Elena Gallego, *Kigo. La palabra de estación en el haikú japonés. Antología bilingüe*, España, Madrid, Ediciones Hiperión, 2013., pp. 251.
- QUARTUCCI, Guillermo, *Grandes obras de la literatura japonesa*, Ciudad de México, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades, 2000, pp. 33.
- RODRÍGUEZ-IZQUIERDO, Fernando, *El haikú japonés. Historia y traducción*, España, Madrid, Ediciones Hiperión, 2001, pp. 454.
- STERLING, Bruce (ed.), *Mirrorshades: Una antología ciberpunk*, <http://www.espaeb.com/book/mirrorshades-una-antologia-cyberpunk/>. pp. 318.
- TANIZAKI, Junichiroo, *Elogio a la sombra*, <http://www.espaeb.com/book/el-elogio-de-la-sombra/>, pp. 94.
- TRUJILLO MUÑOZ, Gabriel, *Biografías del futuro: La ciencia ficción mexicana y sus autores*, Mexicali, Universidad Autónoma de Baja California, 2000, pp. 372.

Hemerografía

- SCHAFFLER, Federico, “Editorial”, *Umbrales*, núm. 10, México, Nuevo Laredo, 1994.



Loreto Alonso, sin título, 2019.

La imagen-dato en la época de la reprogramabilidad oracular (1936-2036)

LORETO ALONSO Y LUIS GÁRCIGA

La época de la reproductibilidad y la época de la reprogramabilidad (1936-2036)

*Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son, desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre. Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma del arte.*¹

Volvemos sobre el ensayo de Walter Benjamin “La obra de arte en el tiempo de su reproductibilidad técnica”, escrito en 1936, con el fin de retomar su espíritu de pronóstico para abordar la situación estética infotecnológica de 2036.

La modernidad supuso modificaciones del concepto de realidad y según Benjamin, la reproductibilidad técnica de la

¹ Fragmento de la cita de Paul Valéry que aparece al inicio del ensayo benjaminiano “La obra de arte en el tiempo de su reproductibilidad técnica” México, Itaca, 2003, p. 36. Originalmente publicado en el libro de poemas Paul Valéry *La conquête de l’ubiquité en Pièces sur l’art Paris, Gallimard, 1928.*

imagen (fotografía y cine) es significativa de esta transformación. La maquinización de los procesos perceptivos alude en nuestros días a la programación informática y gestión de datos digitales.

La visión de la realidad inmediata se ha convertido en una flor azul en el país de la técnica.²

En la época de la reproductibilidad, la imagen técnica abre el camino a una óptica no humana en la que la cámara y los aparatos de edición sustituyen a órganos biológicos. Mientras que procedimientos como la ampliación o la retardación de la imagen trastocan definitivamente la posibilidad de una realidad común no mediada.

En la época de la reprogramabilidad, los órganos sensoriales y redes neuronales son replicadas en sensores y lógicas artificiales. Y los agentes humanos, por su parte, se relacionan cada vez más intensivamente entre ellos a través del intercambio de datos digitales codificados y dispositivos electrónicos, así como mediante múltiples capas de programaciones informáticas.

Mago y cirujano se comportan uno respecto del otro como el pintor y el cámara. El primero observa en su trabajo una distancia natural para con su dato, el cámara por el contrario se adentra hondo en la textura de los datos. Las imágenes que consiguen ambos son enormemente diversas.

² *Ibidem*, p 80.

*La del pintor es total y la del cámara múltiple, troceada en partes que se juntan según una ley nueva*³.

La organización de la percepción tiene que ver con una nueva gestión de tiempos y espacios conformados desde una gestión algorítmica de datos que introduce nuevas lógicas. La programación informática se acerca a lo que Benjamin describe como una práctica quirúrgica que, junto a la ingeniería de la información, la minería de datos y metadatos, desbordan las capacidades humanas por las cantidades y velocidades requeridas en las operatorias y transforma la percepción de lo presente y de otros tiempos virtuales, haciendo posible la anticipación de realidades o la reformulación del pasado.

Teleacercamientos: telépatas y precognitores

*“¿Le sintoniza algún extraño? ¿Está usted realmente a solas?” Aquello iba por los telépatas... luego estaba la puntillosa preocupación por los precognitores: “¿Predice sus actos alguien al que usted no conoce, que no querría conocer ni invitar a su casa? Termine con su inquietud: acudiendo a la organización de previsión más cercana podrá saber si es usted víctima de una intrusión no autorizada, y siguiendo sus instrucciones, la organización cuidará de eliminar tal intrusión... a un precio muy asequible.”*⁴

³ *Ibidem*, p 80.

⁴ Phillip K. Dick, *Ubik*. Valencia, La Fábrica de Ideas, 2005, p, 7 (primera edición en 1969).

Las figuras cienciafccionales del telépatha y del precognitor practican la mediación y la conexión de entidades a distancia, lo que constituye dos funciones imprescindibles de la actual situación tecnológica. Estas figuras apuntan precisamente a la utopía de una comunicación perfecta e instantánea en la que el mensaje no se corrompe por su traducción a ningún medio. Es la pura coincidencia de las mentes y la comunión de los seres.

La telepatía y la predicción se plantean como una actividad de orden simbólico, inmaterial, lingüístico y espiritual. Los telépathas aparecen en tradiciones míticas de diferentes culturas humanas como médiums, adivinos y profetas. Su función fundamental es la conexión entre un estado físico y un orden simbólico inmaterial y espiritual, como fantasmas, revelan una realidad no actual (virtual), que puede evidenciarse en diferentes representaciones físicas y lingüísticas.

La revisión del pasado y la anticipación de probabilidades futuras suponen alteraciones de las concepciones temporales tradicionales y despliegan nuevos vínculos con el aquí y ahora, pero también introduce peligros y desbordamientos ampliamente explorados en relatos de ciencia ficción.

El/la telépatha y el/ la *precognitor/a* constituyen personajes recurrentes en las ficciones de Phillip K. Dick,⁵ siempre cumpliendo distintas funciones controversiales y siniestras en las que lo espantoso afecta a las cosas conocidas ya no

⁵ Estas figuras aparecen en relatos como “El hombre dorado” (1954), “El informe de la minoría”(1956), “El tiempo desarticulado” (1959) o “Los tres estigmas de Palmer Eldrich” (1965), “Ubik”(1969).

desde un tiempo atrás, sino desde un tiempo adelante y señala lo *unheimlich* no sólo del recordar sino también del anticipar, he aquí algunos de estos ejemplos:

En *Informe de la minoría* (*Minority Report*, 1956), la manipulación maquiánica de la mente de los precognitores permite extraer pensamiento que amplían las modalidades del control disciplinario. Como consultores al servicio de la policía, los precognitores actúan contra el crimen antes incluso de que se haya cometido (precrimen) aprovechando su capacidad para comunicarse por otros canales de realidad y su sensibilidad para predecir actos futuros y tener recuerdos anteriores al propio acontecimiento. Además de suponer una provocación a las nociones históricamente asentadas de normatividad y seguridad jurídica, este relato transgrede la lógica occidental de la causa y el efecto.

Los tres estigmas de Palmer Eldrich (*The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, 1965) plantea la precognición como una competencia comercial. El protagonista Barney Mayerson trabaja como precognitor para la empresa Equipos PP haciendo estimaciones de la viabilidad comercial de sus productos. Esta empresa se dedica a producir juguetes miniaturizados para los colonos humanos en otros planetas que aburridos de su realidad escapan al mundo idealizado de la tierra a través de su representación. Esta forma de entretenimiento se acompaña de una droga alucinógena Can-D (dulce) que está a punto de ser sustituida por otra Chew-Zee, un potente psicoactivo que a diferencia del primero, permite manipular tu propia fantasía a la vez que te “inocula” las señas de su descubridor, Eldrich Palmer: mano y ojos robotizados y dientes de acero.

A pesar de lo psicodélico del relato, esta novela plantea un argumento del todo verosímil propio del capitalismo cognitivo actual. En la guerra comercial entre las empresas por sus consumidores estos son disminuidos a una condición de adictos, abundando la falta de escrúpulos en los estudios de mercado y la lucha por el monopolio de sueños y deseos.

La novela *Ubik* (*Ubik*, 1969) advierte la amenaza telepática sobre la interioridad de los seres vivos. K. Dick plantea la desubicación y el descentramiento radical del sujeto inmerso en una economía del consumo absoluto capaz de transgredir la frontera del cuerpo propio e incluso la de la vida y la muerte.⁶ El protagonista, Joe Chip es como Barney Mayerson un precognitor asalariado, trabaja en la empresa de Glen Runciter que da servicios de espionaje y contra-espionaje empresarial. La trama, que involucra un accidente, introduce la duda sobre la supuesta vida o muerte de los personajes con el telón de fondo de anuncios publicitarios de un producto que podría ser una metáfora de dios,⁷ un dios comprimido

⁶ La frontera entre la vida y la muerte es transgredida a través de una posesión telepática. La posibilidad de interferir en la conciencia de otro se plantea en la novela cuando Ella, una mujer mantenida en estado semivivo por su marido, Glen Runciter, un poderoso empresario que sigue requiriéndola como consejera para su negocio, se ve invadida de otra conciencia que transita y parasita sus ondas cerebrales, Jory, un niño también criogenizado que no puede aceptar su muerte prematura y convierte su sobrevivencia como semi-vivo en una actividad vampírica.

⁷ Como aparece precisamente al principio del capítulo 17 de la novela, *ibidem*, p. 131. “Yo soy Ubik. Antes de que el universo existiera yo existía. Yo hice los soles y los mundos. Yo creé las vidas y los espacios en que habitan. Yo las cambio de lugar a mi antojo. Van donde yo dispongo y hacen lo que

en un bote de aerosol. El spray Ubik es un producto que podríamos decir universal, invasivo en su proyección propagandística que funciona como una forma de acoso, el acoso de la salvación por el consumo industrializado y masivo, el recorrido por los anuncios publicitarios insertos en el texto desvela un verdadero retrato social o al menos la modelación de una sociedad por el consumo.⁸

yo les ordeno. Yo soy el verbo, y mi nombre no puede ser pronunciado. Es el nombre que nadie conoce. Me llaman Ubik, pero Ubik no es mi nombre. Yo soy. Yo seré siempre.”

⁸ Estos anuncios publicitarios son pieza clave de la novela y plantean un retrato realista de la inmersión de la publicidad en la vida cotidiana, así como en la construcción de los deseos y necesidades particulares de los individuos.

“Hoy nos toca hacer limpieza, amigos: éstos son los descuentos con los que liquidamos nuestros silenciosos Ubiks eléctricos. Sí, echamos la casa por la ventana. Y recuerden: todos nuestros Ubiks han de ser usados de acuerdo con las instrucciones.”

Ubik Instantáneo posee el rico aroma del café recién tostado. Cuando lo pruebe, su marido exclamará: “Querida, ante hacías un café pse-pse, pero ahora... ¡hmm!. Inofensivo si se toma de acuerdo con las instrucciones”.

“Ubik, lo más nuevo en aderezos para ensalada. Ni italiano ni francés: Ubik es distinto a todos. Con Ubik, el mundo entero está descubriendo el nuevo sabor de la ensalada. Descubra también usted el loco sabor de Ubik. Inofensivo si se emplea según las instrucciones”.

“La mejor forma de pedir una cerveza es pedir Ubik. Elaborada con lúpulos rigurosamente seleccionados y agua de la más absoluta pureza, envejecida pacientemente hasta alcanzar el óptimo paladar, Ubik es la número uno entre las cervezas de la nación. Elaborada exclusivamente en Cleveland.”

“Si los apuros monetarios le quitan el sueño, hágale una visita a la señorita de Ahorro y Crédito Ubik: le librará de las siempre molestas deudas. Por ejemplo, supongamos que usted toma en préstamo, a un interés limitado, cincuenta y nueve contacreds. Vamos a ver: en total...”

La anticipación sobre el comportamiento de las masas resulta ser el motor del régimen económico, las habilidades telepáticas y precognitoras actúan en estas ficciones al igual que los estudios de neuromarketing basados en la actualidad principalmente en la minería de datos algunos estadísticos y otros privados incluso íntimos.

La precognición proyecta un horizonte tecnológico que podemos reconocer en desarrollos como la Web semántica o Web 3.0 una organización de lenguajes y lógicas en la que los

“¿Qué puede hacer una chica con un cabello tan áspero y rebelde? Simplemente, aplicarte el acondicionador capilar Ubik. En sólo cinco días descubrirá en él una tersura y una elasticidad desconocidas. Usado según las instrucciones, el spray capilar Ubik resulta totalmente inofensivo”.

“Tomado según las instrucciones, Ubik le depara un sueño ininterrumpido y un despertar libre de molestias. Con Ubik, usted se levantará fresco como una rosa y dispuesto a enfrentarse a esos pequeños problemas que le preocupan. No exceda la dosis aconsejada.”

“Prepare las tostadas del desayuno con pan de molde Ubik, elaborado únicamente con fruta fresca y levadura vegetal de primera calidad. Ubik convierte el desayuno en una fiesta. Ubik con mantequilla, ¡qué maravilla! Inofensivo si se consume según las instrucciones.”

“Alce los brazos y mírese al espejo: ¡qué figura! El nuevo sujetador Ubik, en sus modelos corto y largo, le hará sentir otra vez el placer de admirar su silueta. Ajustado según las instrucciones, Ubik dará a su busto la firmeza y la juventud que usted desea.”

“Dé comienzo al nuevo día con un tazón de maíz tostado Ubik, el sabroso y nutritivo cereal maduro, dorado y crujiente. El maíz tostado Ubik, la nueva delicia para el paladar, está... ¡para chuparse los dedos!. No exceda la cantidad aconsejada.”

“¡Te voy a dar Ubik! ¡Ubik te pondrá en forma para la lucha diaria!”

“Tomado según las instrucciones, Ubik alivia en escasos segundos la jaqueca y el dolor de estómago. Tenga siempre Ubik a mano. Evite su uso prolongado.”

elementos se encuentran hiper-enlazados y establecen relaciones dinámicas con bases de datos, metadatos personales y geolocalizados del usuarios específicos. La posibilidad de leer las mentes, de comunicarse entre muchos de manera inmediata modifica nuestras proyecciones sobre el futuro y sobre el pasado. Cuando las ideas, creencias, emociones, pueden ser gestionadas desde un punto, se impone una selección sobre otra y buena parte de los datos inevitablemente sucumben al olvido o desaparecen precisamente en la inmensidad e intensidad del panorama global.

La precognición es una herramienta muy poderosa de control cuando se asocia a la gestión computacional de datos, que exceden nuestras capacidades humanas. La minería de datos, su acumulación y organización actúa como poder efectivo que puede aplicarse al sistema financiero, comercial, electoral, etc. y que en su distribución asimétrica puede suponer el empobrecimiento de grandes partes de la población y la acumulación en pocas manos no sólo de datos, información y valores simbólicos, sino también de bienes físicos.

Podría decirse que el precognitor de la actualidad es un médium que trabaja entre las mentes y el ciberespacio, con funciones de búsqueda y objetivos fundamentalmente, como ya señaló K. Dick, disciplinarios, comerciales y publicitarios. Su mediación entre realidades es también una mediación entre lenguajes, son los traductores de presentimientos en imágenes. Las imágenes son elementos característicos del telépata, y de las visiones del *precognitor* así como lo gráfico y las visualizaciones constituyen elementos centrales de la comunicación en la Red.

La imagen y el dato. El valor de exhibición y el valor de culto

La visualización de datos y las operaciones informáticas que los producen son dos caras de la misma moneda. La imagen-dato surge en el pliegue de estas dos condiciones inseparables, la de representación (imagen) y la de herramienta operativa de control (algoritmo).

La dualidad de la imagen-dato remite también a la articulación entre el valor de exhibición y el valor de culto que planteaba Benjamin en relación a la evolución del arte desde su origen ritual a la reproductibilidad de sus obras y la consecuente destrucción de su aura.⁹

⁹ En el punto cinco de su ensayo Benjamin reflexiona sobre la evolución del valor de culto y de exhibición de la obra de arte: “La producción artística comienza con hechuras que están al servicio del culto. Presumimos que es más importante que dichas hechuras estén presentes y menos que sean vistas. El alce que el hombre de la Edad de Piedra dibuja en las paredes de su cueva es un instrumento mágico. Claro que lo exhibe ante sus congéneres; pero está sobre todo destinado a los espíritus [...]. A medida que las ejercitaciones artísticas se emancipan del regazo ritual, aumentan las ocasiones de exhibición de sus productos [...]. Con los diversos métodos de su reproducción técnica han crecido en grado tan fuerte las posibilidades de exhibición de la obra de arte, que el corrimiento cuantitativo entre sus dos polos se toma, como en los tiempos primitivos, en una modificación cualitativa de su naturaleza. A saber, en los tiempos primitivos, y a causa de la preponderancia absoluta de su valor cultural, fue en primera línea un instrumento de magia que sólo más tarde se reconoció en cierto modo como obra artística; y hoy la preponderancia absoluta de su valor exhibitivo hace de ella una hechura con funciones por entero nuevas [...]. Por lo menos es seguro que actualmente la fotografía y además el cine proporcionan las aplicaciones más útiles de ese conocimiento.” *op. cit.*, pp. 52-58.

A la atrofia del aura el cine responde con una construcción artificial de la personalidad fuera de los estudios; el culto a las “estrellas”, fomentado por el capital cinematográfico, conserva aquella magia de la personalidad, pero reducida, desde hace ya tiempo, a la magia averiada de su carácter de mercancía.¹⁰

La reprogramación supone una variante en este esquema entre valor de culto y valor exhibitivo al incorporar la presencia de un agente que performa el código en vivo. Como en el caso de telépatas y precognitores, *gammers*, *live coders* y programadores visuales conjugan el valor de exhibición y el valor de culto en sus actuaciones, reeditando y reprogramando a tiempo real rodeados de una comunidad de espectadores-participantes.¹¹

Estas figuras supusieron a principio del siglo XXI un cambio del valor de culto a través de la post producción y reprogramación de códigos instituidos en una práctica interpretativa. Jugar un videojuego, programar en vivo y programar visualmente constituyen reconfiguran un cierto valor de culto en la imagen-dato que anticipa otras posibles derivaciones de la programación

¹⁰ *op. cit.*, p. 73.

¹¹ Los *gammers* son intérpretes de videojuegos, dan vida a datos, interactúan con imágenes y escenas en movimiento y hacen uso de un catálogo de exclamaciones, gestos y acciones para la expresión del avatar que les representa en la pantalla. *Live coders* actúan como programadores, compositores y ejecutantes de programación en vivo. Y los programadores visuales crean código a través de paquetes en forma de cuadro o caja de diálogo de carácter icónico y que facilita la programación a los no conocedores del código escrito conformando con ello una tendencia amateurizante.

basada no tanto en una aplicación matemática sino en usos de lenguajes simbólicos y otras tradiciones culturales.

Reprogramabilidad oracular, el aché codificado

En 2036 atendemos la aparición de una nueva tipología de programación computacional denominada reprogramación oracular. Esta práctica surge en Boyeros, un pueblo cubano, sede de la Universidad de Ciencias Informáticas y caracterizado por la presencia de descendientes yorubas.¹²

Pese a su origen, lejos de las capitales de la ingeniería de datos y de los centros económicos de la industria digital y telecomunicacional hegemónica, la reprogramación oracular presentó desde su aparición un vertiginoso crecimiento de creyentes-usuarios.

La reprogramación supone la apropiación de programas mediante la sustitución manual de las variables o la automatización del proceso mediante el uso de bibliotecas estáticas, dinámicas o remotas. Entre sus elementos fundamentales se encuentran los *plug-ins*, algoritmos que incrementan la funcionalidad del programa, y los parches, secuencias de código que resuelven de manera automática, empleando trozos de programas

¹² El yoruba es una lengua ligada al río Níger en África, importante flujo fluvial en cuyas orillas y cercanía se originó como una especie de continuo dialectal. Si originalmente y hasta la actualidad el yoruba comprende países africanos como Nigeria, Benín, Togo, Ghana y Sierra Leona debido a la trata esclava por parte de las metrópolis hacia sus colonias, en América el yoruba pervive en forma de dialecto litúrgico en países como Brasil y Cuba.

preexistentes, un problema que por su frecuencia de aparición merece no programarlo totalmente de forma manual.

Quien reprograma debe meterse dentro del programa, mudar, customizar y personalizar líneas de código. Aquel que reprograma oracularmente se acerca y posibilita la penetración del cuerpo mismo de su usuario. No solo pone a trabajar líneas de código sino que las incorpora al metabolismo celular de quien ha requerido de sus servicios. Una vez dentro del cuerpo de las células, las líneas de código crean ramificaciones en las rutas metabólicas de modo que no quitan ni ceden energía en este proceso¹³. El reprogramador oracular, por el modo en el que realiza su actividad, parece un babalawo¹⁴ pero por los resultados que consigue es muy semejante a un ingeniero genético que conoce a profundidad el elemento vivo que transforma, aunque no puede controlar finalmente los efectos de su intervención.

Un *plug-in* generado durante la reprogramación oracular será instantáneo y resolverá de manera no automática, empleando trozos de *plug-ins* preexistentes, un nuevo problema. La obsolescencia del *plug-in* de la reprogramabilidad oracular coincidirá con el tiempo de vida del problema que resuelve medido a partir

¹³ El catabolismo o liberación energética y el anabolismo o consumo de energía añadido durante la reprogramación oracular genera una sumatoria energética nula, por lo que no implicará un enfrentamiento entre el algoritmo y el biorritmo.

¹⁴ Babalawo, babalao o Awo es el título Yoruba que denota a los Sacerdotes de Orunmila u Orula. El Orisha de la sabiduría que opera a través del sistema adivinatorio de Ifá.

del instante en el que la última línea de código atraviesa la pared celular de la primera célula en la que se inscribe.

La reprogramación oracular no requiere de la escritura explícita de código digital ni de las interfaces gráficas de la programación visual; su práctica se conoce con el nombre de *moyugbar*, acción conjunta de articular palabras en voz baja y acompañarlas con gestos, ademanes y movimientos corporales muy específicos. Asimismo, el reprogramador oracular no emplea ningún dispositivo electrónico, sino que usa gadgets ecosóficos orgánicos, es decir, artilugios contruidos con materiales naturales cuyo desempeño o funcionalidad no es absolutamente material ni espiritual.

La actuación del reprogramador en conjunto con su *gadget* actúa en tres niveles: ecológico, psicológico y sociológico. Los códigos dichos e impulsados por la herramienta ecosófica se inscriben dentro de las células del usuario, se acercan tanto a la pared celular, aprovechando la naturaleza ondulatoria de la voz, que consiguen penetrarla y pervivir dentro. De ahí en adelante el cese del *moyugbar*, esa especie de rezo yoruba apoyado con el lenguaje corporal, no implicará el cese de la acción del reprogramador pues esta persistirá con la forma de *plug-ins* dentro los orgánulos celulares preferiblemente en las neuronas.¹⁵ Los antiguos bits, base de la programación y reprogramación ordinarias, aquí son impulsos eléctricos de origen bioquímico que no alternan ceros y unos, sino que

¹⁵ Porque en ellas el complejo de Golgi sintetiza neurotransmisores, principales encargados de continuar la reprogramación hasta que el problema es resuelto.

tienen una intensidad muy variable resultado del acople del algoritmo y el bioritmo.¹⁶

La reprogramación oracular, a diferencia de las reprogramaciones arcaicas no añade grados de funcionalidad o niveles de optimización. No se trata de optimizaciones generadas para alcanzar más rápida o eficientemente los objetivos; se trata de bendiciones. Las maferefunes o bendiciones son las primeras líneas de código y, lejos de ser instrucciones, expresan deseos benignos basados en el carácter performativo del lenguaje, siguiendo los principios de la magia simpática.

La reprogramación oracular no plantea un dilema con la autoría o la originalidad sino con la capacidad del medium. En ella no se emplean funciones aleatorias como las que emplean instrucciones tipo RND,¹⁷ tan usuales en las prácticas de live coding usando SuperCollider. Los procesos aleatorios,

¹⁶ De ahí el problema del desgaste del médium. Al médium le ocurre algo similar pero más complejo que al *gammer*. Lo que sucede a menudo es que el algoritmo creado por el programador deforma el tiempo e intensidad del bioritmo del reprogramador. El algoritmo es el resultado en los significados que el programador propone pero que es el reprogramador a quien involucra. Las alegorías así dadas, son visualizaciones en el tiempo de ideas abstractas, son algoritmos. Estos algoritmos se construyen convirtiendo un algoritmo en una programación; un conjunto de sucesiones de pasos lógicos en un código, en un lenguaje encriptado que se manifestará visualmente en la pantalla del jugador y que cobrará cuerpo en sus reacciones musculares y nerviosas.

¹⁷ RND o RAND: Funciones basadas en números aleatorios, proviene de la palabra random. Estas funciones incorporadas en argumentos de funciones cíclicas destruyen la apariencia de automatismo por lo que suelen emplearse para generar variaciones rítmicas en el sonido o las imágenes, lo que simula espontaneidad y virtuosismo humano.

que pueden estar presente en todo pronóstico o adivinación del destino, no emplean cuantificaciones derivadas de las leyes de probabilidad de Laplace o Lagrange ni sigue las reglas de los llamados números aleatorios. No se busca la originalidad o autoría a través de la novedad imprevisible sino de la suerte. La suerte expresada a través de *maferefunes* tipo SRT¹⁸ son *aché* codificado.

Maferefún y *aché* son términos provenientes del yoruba, convertida en la lengua más característica del código cuando se usa la reprogramación oracular. La sustitución del inglés y del chino supone un cambio de paradigma en el modo de entender la reprogramación priorizando la interpretación sobre la instrucción. Más que una orden se trata de un verso, un verso que pone a trabajar al dato que lo contiene. Cuando el dato muere en su sentido escalar, matricial, vectorial o tensorial, en dependencia del modelo matemático empleado, aparece el verso a ser interpretado y que es en definitiva la auratización de lo posible.

La base numérica que al principio se utilizó es conocida como *Oddu*,¹⁹ un sistema binario específico que posee 28

¹⁸ SRT: Se refieren al uso originario de la palabra sortilegio. Si en la actualidad esta describe a todo tipo de hechizo, primeramente aludía a la predicción de la suerte.

¹⁹ Símbolos o combinaciones del sistema binario utilizado en las prácticas adivinatorias de los *babalawos*. Los *Oddu* representan en todo el universo en el tablero los 256 signos de *Ifá*, su contexto, los dieciséis *Melli* de *Ifá* y en igual número representan los dieciséis reinados conocidos en el comienzo en la religión, en *Ilé Ifé*, lugar donde nace la cultura Yoruba. Los *oddu* tienen un orden jerárquico y un nombre que los distingue los primeros

combinaciones y que no admite más de 256 cifras binarias. Si bien algunos han intentado relacionarlo con códigos 2D como los famosos QR nada tiene que ver con ellos puesto que si bien se puede hallar un cuadrado de lado 16 que engendra las 256 posibilidades de ocupación, una especie de tablero con dos posibilidades para cada casilla; lo que está en el corazón del sistema *Oddu es un até*²⁰ sobre el que se revela el *ékue*.

El até no tiene forma cuadrada sino de tablero circular con cuatro puntos marcados, las llamadas esquinas del mundo o puntos cardinales: *obatalá, oduá, echú y shangó*. El *ékue* por su parte es una cadena binaria, un número que no refiere a una cantidad sino a una descripción cualitativa a la que se llega mediante la respuesta a igual cantidad de dudas, generalmente ligadas al destino. El *ékue* es pues un cifrado que pronostica pero que parte del principio *Ikú lombi osha*, lo muerto origina al aura; entendido litúrgicamente como que el espíritu del muerto engendra al santo mismo pero que en términos de reprogramación oracular significa que lo muerto, lo que se ha descompuesto, aquello que se ha simplificado genera al aura, al valor de culto pues tiene la posibilidad de ser interpretado, ya no como reinterpretación sino como novedad misma.

dieciséis o pareados, que combinados entre sí dan lugar a 256 Odu o Principales de Ifá por el cual se conforma el cuerpo literario de Ifá, con refranes y pataký (historias).

²⁰ El até es el tablero de Ifa mediante el cual se realizan las adivinaciones, fue propiedad de otro Orisha en un inicio, Shango (rey de los Orishas) y hermano de Orunmila. Shango se lo proporcionó a Òrúnmilà con autorización de Olofi (Dios supremo) y así obtuvo Òrúnmilà el dominio de los secretos de la adivinación.

Cada vez que el *ékuele* se ubica sobre el *até* describe una curva inscrita en un círculo o secante a él, que mantiene no solo ubicaciones relativas a las cuatro esquinas sino que puede cortar a la circunferencia por dos puntos adicionales. Las infinitas posibilidades de esto amplía las 256 maneras en las que el *ékuele* puede presentar a las cifras que lo constituyen.

Algunos consideran que esta nueva manera de generar posibles vidas, interpretar o predecir acontecimientos superan las posibilidades de los llamados metaversos, ambientes digitales donde humanos actúan socioeconómica y psicofísicamente a través de imágenes con cargas simbólicas, también llamadas avatares. La interpretación del avatar requiere la acción programadora de softwares y la concepción virtual de un espacio (ciberespacio) donde vivir metafóricamente una realidad sin aparentes consecuencias directas sobre las historias y los futuros socialmente compartidos.

Cuando se reprograma en Orule o Orucle,²¹ las dos tendencias de reprogramación oracular que prevalecen, se crea un criptoverso que es básicamente un metaverso al que se le añade el poder de adivinación justamente porque el primer criptoverso fue testigo de la creación de las primeras últimas líneas en código que atravesaron la primera célula humana donde la existencia de los algoritmos no supuso el forcejeo con los biorritmos previos.

²¹ Orula conocido también como Orunla o Orunmila, es la divinidad yoruba de la adivinación y sabiduría. Fue testigo de Dios (Olodumare) cuando este, ideó y construyó el universo, por lo que conoce el destino de todas las cosas y seres vivientes, como se originaron, como están, y como terminarán.

Del mismo modo que el montaje cinematográfico actúa como generador de una ilusión de segundo grado sobre la ilusión teatral de primer grado que todo rodaje cinematográfico es, la reprogramación oracular podría ser considerada como una ilusión de tercer grado, un grado que supone un nivel de optimización y de funcionalidad en cuanto que propicia una vuelta a una fuerza pura inmaterial como son los orishas,²² relacionados a la naturaleza y a lo humano, semejantes al hombre en sus virtudes y defectos y que pueden hacerse presentes encarnándose o poseyendo al propio cuerpo humano²³ sin la necesidad de traducción a otros soportes privados y comercializados como el lenguaje y el aparato informático.

Si la aspiración de las masas, como plantea Benjamin era acercar espacial y humanamente las cosas²⁴ algo que conseguían adueñándose de los objetos a través de su reproducción, en las

²² Los orishas, orishá, orixá u orichá (en yoruba: *Òrìṣà*) de la santería, son los emisarios de Olodumare, o Dios Omnipotente. Ellos gobiernan las fuerzas de la naturaleza y los asuntos de la humanidad. Se reconocen a si mismos y son reconocidos a través de sus diferentes números y colores, los cuales son sus marcas, y cada uno tiene sus comidas favoritas y otras cosas que les gusta recibir en forma de ofrendas y regalos. En conformidad, sus seguidores hacen ofrendas en la forma a la cual ellos están acostumbrados, como siempre las han recibido, para que así ellos reconozcan sus ofrendas y vengán en su ayuda. Los Orishas acogen al creyente como a un hijo con el cual se comunican con la intermediación del oráculo o en una demostración íntima de evidencias para él.

²³ Estas deidades se ponen en una posición del cuerpo humano específica tan importante como es la cabeza durante la iniciación (oshas) o sobre un hombro o en ambas manos (orishas).

²⁴ *op. cit.*, p. 47 “Acercarse a las cosas es una demanda tan apasionada de las

actuales condiciones tecnológicas entendemos que la programación de datos es el medio más habitual de esta aspiración, una práctica que funcionan como la telepatía y la precognición, conectando espacios y tiempos heterogéneos.

El retorno al mago y al pintor por su capacidad de restablecer una imagen holística que toma en cuenta aspectos tanto de lo visible como de lo no visible, apela en la reprogramación oracular a una forma de percepción y sensibilidad en la que se funden intereses ecológicos, psicológicos y sociológicos, una neototalidad contraria a la neomultiplicidad algorítmica.

La sustitución del sistema de organización de las instrucciones computacionales y sus intereses disciplinarios, comerciales y publicitarios por la reprogramación oracular permitió alternativas a las siempre crecientes imposiciones de nuevas necesidades. Las nuevas lógicas surgidas de la reprogramabilidad oracular privilegian las necesidades presentes y las experiencias antiguas de saberes y vidas no automatizadas.

Frente la programación del mundo, de los seres, de los tiempos y espacios, pasados y porvenir, la reprogramabilidad oracular de la imagen-dato propone la fuerza de la improvisación como compromiso con un aquí y ahora particular e irremplazable.

La ampliación de modos de expresión corporales, táctiles e ideogramáticos implicó el reconocimiento de la traducción como un procedimiento creativo, lo que supone que no hay fijación posible para el sentido, que todo implica a agentes humanos y no humanos de interpretación.

masas contemporáneas como la que está en su tendencia de ir por encima de la unidad de cada suceso mediante la recepción de la reproducción del mismo”.

Las prácticas de reprogramabilidad oracular en 2036 no suspenden ni postergan los riesgos que pronosticó Benjamin hace un siglo en relación a la imagen técnica de la fotografía y el cine pero sí favorecen la propagación de una conciencia sobre los efectos y posibilidades de la colaboración entre humanos y no humanos.

Bibliografía

- BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en el tiempo de su reproductibilidad técnica*, México, Itaca, 2003.
- BOLÍVAR ARÓSTEGUI, Natalia, *Los orishas en Cuba*, Habana, Editorial Unión, 1992.
- CABRERA, Lydia, *El monte*, Habana, Editorial Letras cubanas, 1993.
- DICK, Phillip K., *Ubik*. Valencia, La fábrica de Ideas, 2005.
- _____, *Los tres estigmas de Eldrich Palmer*, Barcelona Minotauro, 2012.
- _____, *Informe de la minoría*, Barcelona Minotauro, 2008.
- FATUMBI VERGER, Pierre, *Orixás. Deuses Iorubás na África e no novo mundo*, Salvador de Bahía, Corrupio, 2002.

Secretaría de Cultura

Alejandra Frausto Guerrero
Secretaria

Marina Núñez Bernalova
Subsecretaria de Desarrollo Cultural

Natalia Toledo
Subsecretaria de Diversidad Cultural y
Fomento a la Lectura

Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

Lucina Jiménez
Directora general

Claudia del Pilar Ortega
Subdirectora general de Educación e Investigación Artísticas

Carlos Guevara Meza
Director del Centro Nacional de Investigación, Documentación
e Información de Artes Plásticas

Lilia Torrenera Gómez
Directora de Difusión y Relaciones Públicas

Producción digital a cargo del
Centro Nacional de Investigación, Documentación
e Información de Artes Plásticas
del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura.

México, octubre 2019



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA

