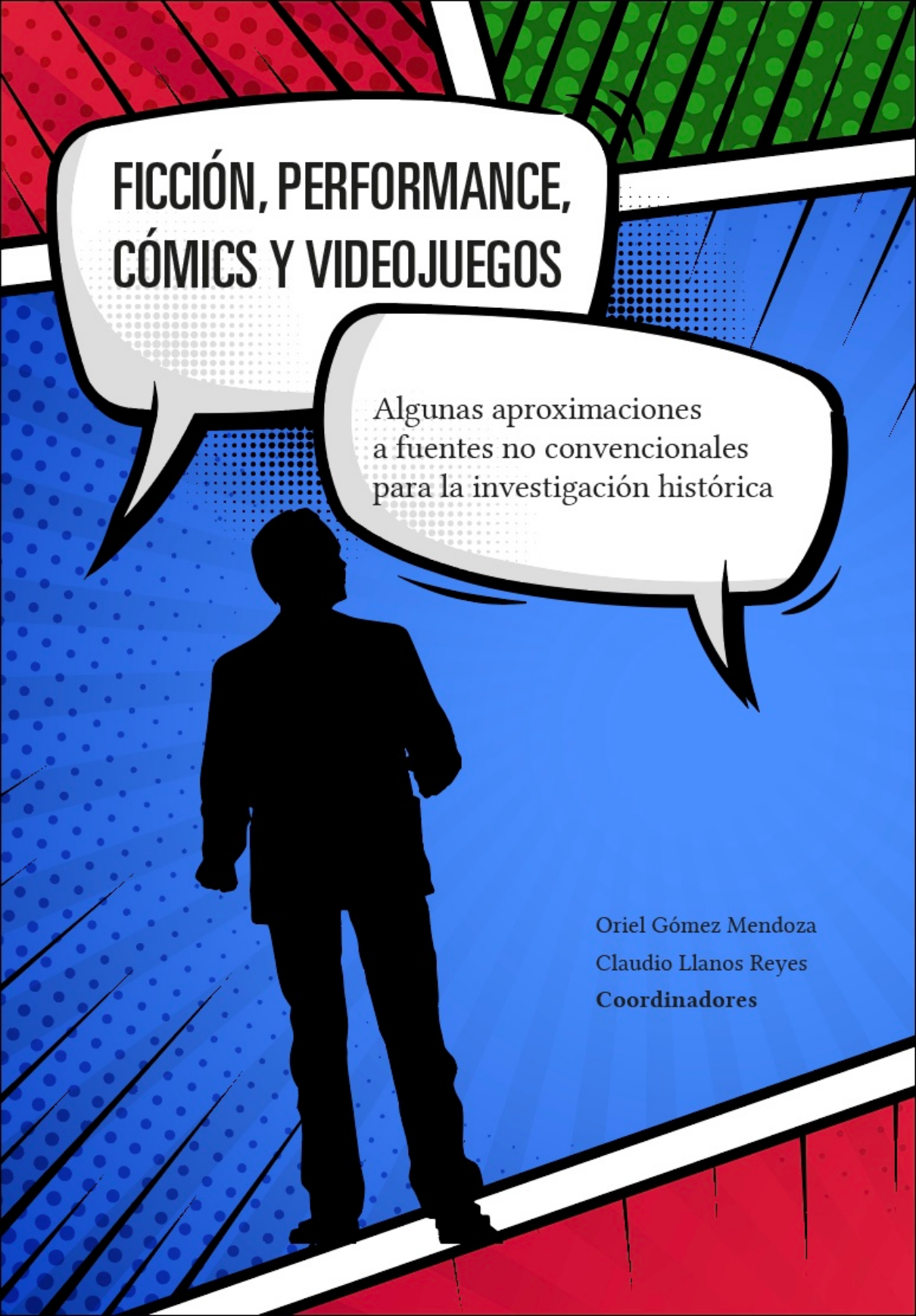


The background is a vibrant comic book style. It features a blue field with a white dot pattern, intersected by bold black diagonal lines. At the top, there are red and green sections, also with dot patterns. A black silhouette of a man in a suit stands on a white diagonal line at the bottom. Two large white speech bubbles with black outlines are positioned in the upper half of the image.

FICCIÓN, PERFORMANCE, CÓMICS Y VIDEOJUEGOS

Algunas aproximaciones
a fuentes no convencionales
para la investigación histórica

Oriel Gómez Mendoza
Claudio Llanos Reyes
Coordinadores



FICCIÓN, PERFORMANCE, CÓMICS Y VIDEOJUEGOS

Algunas aproximaciones
a fuentes no convencionales
para la investigación histórica

Oriel Gómez Mendoza
Claudio Llanos Reyes
Coordinadores

**Instituto de Historia de la Pontificia
Universidad Católica de Valparaíso, Chile.**

Dr. Ricardo Iglesias Segura
Director

Mtro. Mauricio Molina Ahumada
Secretario Académico

Dr. David Aceituno Silva
Jefe de Docencia

Dra. Virginia Iommi Echeverría
Jefa de Investigación

Mtra. Paula Soto Lillo
Jefa de Vinculación con el Medio

Dr. Raúl Buono-Core
Director del Programa de Doctorado

Dr. Claudio Llanos Reyes
Director del Programa de Magister

Mtra. Ximena Recio Palma
*Jefa de Carrera/Pedagogía en Historia,
Geografía y Ciencias Sociales*

Dr. Paulo Donoso Johnson
*Jefe de Carrera/Licenciatura en Historia
con mención en Ciencias Políticas*

**Instituto de Ciencia, Tecnología
e Innovación
Subdirección de Innovación**

Dra. Alejandra Ochoa Zarzosa
Directora General

Lic. Alba Melissa Ayala Curiel
Delegada Administrativa

Lic. Oscar Díaz Sánchez
*Departamento de Recursos Financieros,
Humanos y Materiales*

Dra. Jaquelina Julia Guzmán Rodríguez
Subdirectora de Innovación

Mtra. Elvira Bedolla Pérez
*Departamento para la Cultura
de la Innovación Empresarial
y Prospectiva de Mercados*

Lic. Omar Jaimes Brito
Subdirector de Desarrollo Tecnológico

Mtra. Markevich Maazael Olivera Mora
*Departamento de Desarrollo Científico
y Tecnológico*

Mtra. Xochiquetzal Cortés Rodríguez
*Departamento de Fomento
a las Ciencias Sociales y Humanidades*

Lic. Jorge Alberto Martínez Ángeles
Subdirector de Vinculación

Ing. Mauricio Octavio Domínguez González
*Departamento de Vinculación
Interinstitucional y Estadística*

Lic. Jesús Alberto Cruz Zavala
Departamento de Difusión y Divulgación

FICCIÓN, PERFORMANCE, CÓMICS Y VIDEOJUEGOS

Algunas aproximaciones
a fuentes no convencionales
para la investigación histórica

Oriel Gómez Mendoza
Claudio Llanos Reyes
Coordinadores



INSTITUTO DE HISTORIA **PUCV**



**Gobierno
de Michoacán**
HONESTIDAD Y TRABAJO



ICTI
INSTITUTO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA
E INNOVACIÓN DEL ESTADO DE MICHOACÁN

Ficción, performance, cómics y videojuegos. Algunas aproximaciones a fuentes no convencionales para la investigación histórica

Oriel Gómez Mendoza y Claudio Llanos Reyes (Coordinadores)

ISBN: 978-956-414-105-3

Primera edición: diciembre 2022

Todos los derechos reservados

Este libro contó con el apoyo de las siguientes instituciones:

ICTI: Instituto de Ciencia, Tecnología del Estado de Michoacán, México.

Instituto de Historia de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile.

Permisos.

Corrección de estilo

Margarita Itzagery Ponce Marín

Diseño editorial

Julissa de la Torre Bucio

Reconocimiento - No comercial - Sin obra derivada



Compartir (copiar y redistribuir)
el material

- Reconozca la autoría de la obra original de forma adecuada
- No se utilice con propósitos comerciales
- No se distribuyan modificaciones de la obra original

Todos los textos de este libro han sido sometidos al sistema de evaluación anónima por pares especialistas en la materia.

Puede reproducirse con fines educativos.

Edición Chile-México
Edited in Chile-Mexico

ÍNDICE

- 7 Introducción

- 11 Prólogo: Las fuentes, el archivo y el futuro de la historiografía.
 Pablo Aravena Núñez

- 19 Historia, ficción, pasado y futuro: BRAVE NEW WORLD
 de Aldous Huxley.
 Claudio Llanos Reyes

- 41 Performance art como fuente en los estudios históricos.
 La eternidad de lo efímero: La obra performática de Asco.
 Margarita Itzagery Ponce Marín

- 61 Intelectuales y comics desde la historiografía. Alan Moore y Dave
 Gibbons, una representación crítica sobre los imaginarios del poder
 a través de Watchmen.
 Salvador Rubio Andrades

- 89 ¿Cómo decidimos que las fuentes son significativas?
 Los videojuegos como documentos históricos.
 Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón

- 117 La trilogía de Matrix y el paradigma Kuhniano.
 Oriel Gómez Mendoza

INTRODUCCIÓN

Introducir y presentar un libro como el que aquí se trata no son la misma cosa, claro está. Se puede dilucidar que lo primero es aquello que intentamos quienes participamos en él y en segundo término lo que eventualmente se logró: emisión y recepción. Ni más ni menos.

No es asunto menor entonces intentar exponer las motivaciones, posicionamientos y alcances de esta obra, porque a final de cuentas supuso un proceso organizativo que planteó retos interesantes que bien vale la pena compartir. Y tiene sin duda un trasfondo importante, el más sonado en los últimos tiempos: la gran pandemia de COVID, que un día nos confinó a todos detrás de los muros de nuestras casas, observando impotentes y temerosos que la gran construcción racional-instrumental del mundo moderno no tenía respuestas rápidas ni eficientes al problema, así que no quedó más remedio que buscar alternativas para tratar de continuar, en la medida de lo posible, con la vida social, académica, familiar y una larga lista de etcéteras.

Afortunadamente la existencia de estructuras digitales ayudó notablemente a hacer más pasable el tremendo proceso y obligó a la humanidad a “verse” y “sentirse” de una manera diferente; sin embargo, tristemente el gremio de historiadores vio cerrar las puertas de su espacio natural más querido, o al menos el más romantizado, que sin duda ha sido el repositorio documental o los llamados archivos. Bajo la premisa rankeana de que no hay Historia posible fuera del documento de archivo el panorama lucía desolador.

Era menester entonces repensar varias cosas: la premisa de una Historia sin documentos de archivo, en primer lugar; de ahí a los fundamentos epistemológicos de la propia disciplina, es decir, el rol que ha jugado en los últimos años del siglo XX y principios de XXI y finalmente, como todos los ámbitos del mundo golpeados por la pandemia, la posibilidad de plantear rutas alternativas de construcción; ya en el plano personal, el tema de solucionar la imposibilidad de la presencia física para la necesaria interacción y discusión de conocimiento. Esos tópicos fueron el motor de este trabajo y de ser inicialmente inquietudes compartidas pasaron a ser propuestas de trabajo y más tarde el libro que el lector hoy tiene en sus manos.

La relación de quienes esto escriben en primera instancia, está determinada por profundos lazos de amistad e intereses académicos comunes, más allá de la lejanía física, a la sazón Chile y México, lo que permitió que una serie de comunicaciones informales se fuese convirtiendo de a poco en un proyecto de trabajo que tenía puntos en común ya mencionados, pero sobre todo, la necesidad de intercambiar puntos de vista y experiencias de cara al siglo XXI por supuesto, frente a lo que pensamos eran las nuevas exigencias sociales de la disciplina histórica. A lo largo del año 2021 nos “encontramos” varias veces los participantes a través de plataformas digitales y propusimos una mecánica de trabajo, un orden de presentaciones y nos reunimos a disertar, compartir, discutir y por qué no, a discrepar sobre los diversos temas; cada interacción nos dejó un agradable sabor de boca y la certeza de que había necesidad de nuevas maneras y enfoques para el estudio de la Historia en el mundo contemporáneo; de hecho, creemos que justamente cada uno de los trabajos aquí expuestos plantea alternativas a la idea canónica de que sólo se puede historiar con documentos de archivo y expande el fundamento epistemológico hacia otras fuentes de información, es decir, redimensiona el documento, que puede ser un cómic, un videojuego, una actuación, un libro o una película. Lo importante es el ejercicio interpretativo, esa fue la conclusión: lo trascendente es el empeño por colaborar -a la distancia incluso- y romper viejos moldes de sociabilidades académicas ya rebasadas.

Estamos convencidos de la necesidad de nuevos referentes que permitan un nuevo modelo de producción, enseñanza y difusión de la Historia.

Nuevas colaboraciones entre amigos, es verdad, pero sobre todo entre instancias institucionales de países incluso diferentes; menos rígido y más dinámico como es el caso del presente trabajo. Si se logró o no, es otro debate al que le damos la bienvenida.

Finalmente es menester agradecer a la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso de Chile, a través del Instituto de Historia y a su director el Dr. Ricardo Iglesias Segura, así como al Instituto de Ciencia Tecnología e Innovación del Estado de Michoacán dirigido por la Dra. Alejandra Ochoa Zarzosa por el interés y el apoyo que generosamente nos otorgaron para lograr que este trabajo viera la luz. Nuestra gratitud a ellos.

Los coordinadores
Primavera en Valparaíso
Otoño en Morelia

Año 2022

Prólogo

Las fuentes, el archivo y el futuro de la historiografía

Pablo Aravena Núñez

Instituto de Historia y Ciencias Sociales
Universidad de Valparaíso, Chile

Si la historiografía tiene algún futuro, ¿cómo será el oficio de historiar? Es esta pregunta la que, en mi opinión, cruza todos los trabajos reunidos en este libro. Pero la pregunta se viene formulando hace ya tiempo –con mayor o menor angustia por parte de los historiadores– fundamentalmente frente a lo que se ha denominado el “giro digital” (la superabundancia de fuentes, su desmaterialización y sustracción de contexto). Mucho menos se ha pensado y escrito sobre el enunciado con que he decidido instalar en esta ocasión la pregunta: si es que la historiografía tiene algún futuro¹. La reflexión sobre el futuro del oficio (las nuevas fuentes, los archivos) parece dar por sentado que la disciplina será eterna y que solo tendremos que ajustar nuestros métodos, cosa para nada evidente hoy.

François Hartog ya ha planteado su tesis acerca de la pérdida de fe en la idea de Historia, pieza maestra de una verdadera teología, gestada a fines del siglo XVIII, y que permitía organizar nuestra experiencia, dar sentido: “la Historia, aquella en la cual creyó el siglo XIX, aquella que se instaló como poder rector y como reserva de sentido o sin sentido, se está alejando de nosotros y se está transformando en pasado, en una noción superada, caduca”².

1 Para un mayor desarrollo sobre este postulado ver Breisach, Ernst, *Sobre el futuro de la historia*, Valencia: Publicacions de la Universitat de València, 2009. Y Lukacs, John, *El futuro de la historia*, Madrid: Turner, 2011.

2 Hartog, François, *Creer en la historia*, Santiago de Chile: Ediciones Universidad Finis Terrae, 2014, p. 36.

Pero quizá alguien pudiera pensar aún que esa idea de Historia, propia de una filosofía especulativa o sustantiva, no tiene mucho que ver con el trabajo propiamente científico desarrollado dentro de los lindes de la disciplina, que lo que ocurra con la idea de Historia no tiene que ver demasiado ya con el desarrollo de la historiografía. En efecto fue este el planteamiento con que, en el mismo siglo XIX, los llamados historiadores positivistas –o escuela metódico-documental– quisieron alejarse de la Filosofía de la Historia de corte hegeliano, estableciendo una línea de separación ficticia, pues la idea de Historia que recusaban –cosa que solo hoy nos es evidente– estaba operando en ellos activamente de una manera que no alcanzaban a percibir y, por otra parte, lo que permitía la recepción de sus trabajos, en el universo de lectores no especializados para el que en aquel entonces se escribía la historia, era precisamente aquella idea. Aquella historiografía –y la de buena parte de la del siglo XX– estaba adscrita sin remedio a la idea de Historia. Consecuentemente su crisis, “agotamiento”, o condición caduca como sostiene Hartog, obliga a plantearnos en serio la pregunta por el futuro de la historiografía.

Desde otra perspectiva Dipesh Chakrabarty, aludiendo la obra de Lawrence Grossberg se ha preguntado si “la historia misma no se halla en peligro debido a las prácticas de consumo propias del capitalismo contemporáneo”³. Pues ¿qué ha venido al lugar de la idea de Historia? Aunque es materia de discusión y de un análisis más ajustado, lo que Chakrabarty está sugiriendo es que el avance implacable de la lógica del capitalismo, que convierte todo cuanto existe en mercancía, ha hecho que el trabajo de indagación sobre el pasado tenga por finalidad hoy más bien construir un objeto de consumo, que su campo de inscripción –a falta de la Historia– es el mercado, lo que sometería entonces al oficio a una transformación radical, en el sentido de que ya no se tendría por objeto la producción de un saber, sino la de una historia atractiva y consumible, es decir, el oficio quedaría atravesado por el principio de rentabilidad, más aún ante las políticas de desfinanciamiento público de la investigación⁴. Pero a continuación Chakrabarty cita

3 Chakrabarty, Dipesh, *Al margen de Europa*, Madrid: Tusquets, 2008, p. 33.

4 Como ha sostenido Traverso: “Los centros de investigación y las sociedades de Historia Local se incorporan a los dispositivos de ese turismo de la memoria, de donde obtienen a veces

directamente a Grossberg en el marco del siguiente cuestionamiento: “Cómo es posible producir observación y análisis históricos, se interroga Grossberg, ‘cuando todo acontecimiento es una prueba potencial, un factor potencialmente determinante y, a la vez, cambia demasiado rápido como para permitir la serenidad que requiere el trabajo académico’?”⁵. A lo que se refiere acá el autor es a un problema que nos situaría en otro nivel, ontológico si se quiere, y que alude a las limitaciones de una forma de racionalizar el acontecer frente a un mundo que experimenta transformaciones radicales, cuyo signo es, en primer lugar, la aceleración, volatilidad e inestabilidad.

Todo lo señalado tiene relación con lo que me parece que es posible pensar “con” este libro –más allá de su contenido evidente, de los lúcidos análisis respecto de cómo puede ser tratada, en tanto *fuentes*, una obra literaria distópica, una performance, el comic, los videojuegos o las expresiones de la cultura popular contemporánea– es el cómo la pregunta por el futuro de la historiografía puede ser planteada desde la propia transformación de las fuentes habituales de la historia y la aparición de unas nuevas con la que se debiera escribir la historia en el futuro. Es éste el nivel que usualmente se ha identificado como el de la “materialidad” de la investigación histórica y, por ello, supuestamente alejado de la reflexión de los problemas mayores de la Teoría de la Historia.

En primer lugar, habrá que constatar un dato que creo determinante: todas las fuentes no convencionales que se abordan en este libro escapan a la idea tradicional de archivo, como contenedor o reservorio, lo que supone el desplazamiento de un modo de organización y relación con el material, pero también, no menos importante, de un lugar fundamental para la identidad disciplinaria. Sin archivo, o transformado éste hasta el límite de su desmaterialización, ¿no cabría pensar en una consecuente transformación de la his-

los medios de subsistencia. [...] Con frecuencia el historiador es convocado a participar en este proceso en calidad de ‘profesional’ y ‘experto’, quien según las palabras de Oliver Dumoulin, hace de su conocimiento una mercancía, como el resto de bienes de consumo que inundan nuestras sociedades”. Traverso, Enzo, *El pasado instrucciones de uso*.

5 *Op. Cit.*, p. 33. De Lawrence Grossberg existen dos libros en español: *Estudios culturales. Teoría, política y práctica*, Valencia: Letra Capital, 2010. Y *Estudios culturales en tiempo futuro*, Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores Argentina, 2012.

toriografía, igualmente radical? En lo que sigue haré un recorrido abreviado de lo que han sido para la historiografía el Archivo, y las fuentes que solía albergar, para finalmente explicitar de qué modo es que de sus transformaciones puede surgir la pregunta por el futuro de la disciplina.

Para la historiografía moderna (aunque sea redundante la fórmula), el Archivo ha sido una “cantera”, un lugar de donde extraer sus materiales para producir obras históricas. La metáfora arquitectónica ha sido usual en el momento reflexivo del oficio, en efecto fue Lucien Febvre quien críticamente constató la distinción entre historiadores “albañiles” e historiador “arquitecto”, es decir, entre los que buscaban documentos para establecer los hechos y el que tiene la visión de conjunto para pasar al momento de la escritura⁶. Febvre no establecía esta distinción como una indicación de método, como una recomendación, al contrario, quería prevenirnos contra ella y sobre todo alejarse de aquel modelo positivista del historiador que se niega a la reflexión para no contaminar los materiales hallados. Pero, a pesar de ello, sabemos que la división subsiste incluso hasta nuestros días, como también la idea del Archivo como cantera, el lugar inexcusable por donde se ha de pasar para levantar la obra de historia.

Pero debemos alejarnos de esta representación si queremos pensar las complejidades de nuestra época, debemos dejar atrás estas verdaderas piezas de un cierto *sentido común* gremial. Contra esto uno de los procedimientos característicos de la “operación histórica” (de Certeau) es la de partir de lo obvio, de aquello que se considera común o normal para mostrar luego qué serie de arbitrariedades, contingencias y azares están a su base.

Para quien se inicia en el cultivo de la historiografía es indispensable desmontar el mito del archivo en sus dos acepciones (heurística e institucio-

6 “Establecer los hechos y después operar con ellos... Muy bien, sí, pero cuidado de no establecer de esa manera una nefasta división del trabajo, una peligrosa jerarquía. No estimuléis a quienes, en apariencia modestos y desconfiados y en realidad pasivos y gregarios, amasan hechos para nada y después esperan con los brazos cruzados eternamente que llegue el hombre capaz de ordenarlos. Hay en los campos de la historia tantas piedras talladas por benévolos canteros y abandonadas después en el terreno... Si surgiera el arquitecto al que las piedras esperan sin ilusión me parece que se iría a construir a un lugar libre y desnudo, huyendo de esos campos sembrados de dispar sillería”. Febvre, Lucien, *Combates por la historia*, Barcelona: Ariel, 2017, pp. 21-22.

nal). Pues –en el caso de la primera acepción– ¿qué puede ser un archivo, cualquier archivo, sino un modo de organización y conservación de documentos escritos que quedaron como remanentes de prácticas pasadas? Pero el Archivo (ahora con mayúscula) también es un lugar específico, un lugar “oficial”. El archivo ejemplar es el Archivo Nacional: allí van los historiadores, a tal punto que los que no se encuentran allí no son reconocidos como tales por la comunidad historiadora local.

En esta ocasión despacharé la segunda acepción para centrarme en la primera, en su genealogía y las posibles consecuencias de su transformación. De la segunda no haré más que repetir cosas más o menos sabidas: la creación de *archivos*, en la fase colonial de América Latina, obedecía a necesidades de administración, sobre todo en el siglo XVIII con las reformas borbónicas: se trataba de producir datos para conducir un gobierno eficiente, es decir que obligase a estos pueblos a comportarse como colonias. Más tarde la construcción del Archivo estuvo íntimamente relacionada con la constitución del Estado-Nación, al igual que otras instituciones “fundamentales”, como la “Escuela Pública”, la “Biblioteca Nacional” y el “Museo Nacional”. ¿Fundamentales para qué? Pues para construir una comunidad a la medida de la institucionalidad republicana proyectada, que en Chile se viene forjando –con notables límites y exclusiones, patentes hasta el día de hoy⁷– desde la primera mitad del siglo XIX.

Pero me parece que sobre la primera acepción –que he llamado heurística– se ha dicho menos. Y creo que se ha dicho menos porque pocos se han atrevido a sospechar de ella. Eso es lo que me propongo a continuación, porque no tenemos mayor dificultad en admitir que “detrás” de los archivos coloniales estaba la necesidad de la administración colonial, y “detrás” del proyecto del Archivo Nacional la delimitación de una comunidad homogénea (con una memoria). Pero, ¿qué podría haber detrás del archivo, de cualquier archivo, como mero modo de organización y conservación de

7 Al respecto ver las perspectivas de Sergio Grez en “La ausencia de un poder constituyente democrático en la historia de Chile”, en Varios autores, *Asamblea Constituyente. Nueva Constitución*, Santiago, Editorial Aún Creemos en los Sueños, 2009. Y de Gabriel Salazar, *En el nombre del Poder Popular Constituyente (Chile, Siglo XXI)*, Santiago, LOM, 2011.

documentos escritos que quedaron como remanentes de prácticas pasadas? Nada hay de natural en esta concepción, de hecho, no fue posible ni necesaria hasta mediados del siglo XVIII.

En primer lugar, como lo ha mostrado Carlo Ginzburg⁸, la predilección por el documento escrito en el propósito del conocimiento del pasado obedeció a una “opción cultural” (de entre muchas otras posibles). Una opción que estuvo en gran medida motivada por las exigencias del paradigma galileano: un conocimiento no era admitido como tal si no se debía a la *cuantificación* y a la *reiterabilidad* de los fenómenos. Esto significó, para el caso de la historia, el descarte de lo cualitativo y, en primer lugar, la supresión de todo lo que hacía de las huellas del pasado algo particular: la gestualidad del testigo, sus énfasis y acentuaciones, para optar en cambio por el documento escrito, con el que se conseguía no solo eliminar lo cualitativo (lo subjetivo), sino también acceder al mismo testimonio cuantas veces fuera necesario. La opción por la escritura fue lo que permitió que la historia consiguiera su “mayoría de edad” en tanto conocimiento.

Esta fue la condición de posibilidad de la construcción del archivo como “organización y conservación de documentos escritos”, lo que supuso importantes censuras y exclusiones. No solo la tradición y la oralidad fueron descartadas, sino que, tal como señala Hayden White, el mismo lenguaje asociado a tales soportes fue objeto de la criba iluminista:

“[...] el mismo criterio se emplea para establecer el valor, como evidencia, de documentos que vienen del pasado vestidos de lenguaje figurativo. La poesía, el mito, la leyenda, la fábula –no se creía que nada de ello tuviera valor real como evidencia histórica. Una vez reconocidos como productos de la fantasía, sólo daban fe de la naturaleza supersticiosa de la imaginación que los había producido o de la estupidez de quienes los habían tomado por verdades”⁹.

De este modo la escritura llega a hacerse condición del conocimiento histórico. El historiador necesita documentos escritos, y esos documentos

8 Ginzburg, Carlo, “Indicios. Raíces de un paradigma de inferencias indiciarias”, en *Mitos, emblemas, indicios. Morfología e historia*, Barcelona, Gedisa, 2008.

9 White, Hayden. *Metahistoria. La imaginación histórica en la Europa del siglo XIX*, FCE, México: 1992, p. 60.

dan origen a archivos. El historiador que quiere historiar el pasado va hacia el archivo, trabaja buscando documentos y buscando en los documentos huellas. Pero el documento mismo es una huella de cómo se producía saber sobre los hombres y mujeres en el pasado.

La experiencia usual de un historiador trabajando en un archivo, durante mucho tiempo, al menos hasta hace treinta años, era la de *copiar* y transcribir –conservando todos sus detalles– esos documentos. Los copiaba para luego elaborarlos, pero no debemos engañarnos: la operación historiadora no comienza en el escritorio del historiador, la comprensión del pasado se inicia en el archivo mismo. Más aún, como lo indica Arlette Farge, en el acto mismo de la copia “de papel a papel”. Trabajo aparentemente inútil, pero en realidad experiencia fundante a juicio de Farge. Experiencia por cuyo destino vale la pena preguntarse en época de lo virtual:

“En la época de la informática, ese gesto de copiar, apenas puede confesarse. Como inmediatamente aquejado de imbecilidad. Por otra parte, a lo mejor es cierto: seguramente hay cierta imbecilidad en el hecho de copiar siempre, antes que tomar nota o simplemente resumir la idea principal de un documento. Imbecilidad aliada con terca obstinación, es decir, maniaca y orgullosa, a menos que se experimente el dibujo absoluto de las palabras como una necesidad, un medio privilegiado para entrar en connivencia y sentir la diferencia”¹⁰.

Si realmente es así –que esta relación casi puramente sensible con el documento nos provoca el primer extrañamiento para iniciar la comprensión del pasado, de su diferencia– es pertinente la pregunta acerca de cuánto pasado y cuánta diferencia se nos escapa hoy en la era de la “comunicación” y de la proliferación del “archivo digital”.

En esta misma línea, en una reciente obra dedicada a reflexionar sobre estas cuestiones, la historiadora argentina Lila Caimari repara en la modificación de la relación sensible con el archivo y las fuentes asociadas al “giro digital”, advirtiendo sobre las repercusiones aún indeterminadas para el desarrollo de la historiografía. “Al extraer al historiador de la ‘situación de archivo’, al disolver el lazo táctil que lo unía a los sujetos del pasado, la

10 Farge, Arlette, *La atracción del archivo*, Valencia: Edicions Alfons el Magnanim, p. 17.

experiencia sensible y vital del trabajo empírico ha cambiado”¹¹. Lo que se gana en accesibilidad, sostiene, se pierde en cuanto a inmersión previa en los contextos específicos, “lo que en algunos casos ha alentado incorporaciones superficiales o incluso malentendidas”¹².

Para formularlo con claridad: pareciera que el dilema de la historiografía en la época del giro digital es que, por la fácil accesibilidad a las fuentes digitalizadas, aparentemente estamos más cerca del pasado, pero ese mismo cambio de soporte implicaría el sacrificio de una importante proporción de ese pasado: cercenar parte de su cualidad. Y si el pasado del que da cuenta la historiografía ya no es el mismo de antes, tampoco estamos ya ante la misma disciplina.

Es probable que el giro digital, para efectos de lo recién señalado, no venga tanto a facilitar las cosas como a exigirnos más: a los “nativos digitales” introducirse en las lecturas y experiencias que permitan dar con la cualidad del pasado, y a quienes hemos tenido que afrontar la transición del mundo letrado al digital “alfabetizarnos” en un nuevo lenguaje para no caer en las trampas de todo lenguaje, tal como lo planteara Hayden White en su construcción del concepto de *historiofotía*¹³, cuando criticaba a los historiadores tradicionales el proceder a la crítica de un film con los códigos que acostumbraban a criticar un documento escrito. Indicación más que pertinente para guiar la lectura de este libro, pues fuentes tales como la performance o los videojuegos nos exigen, en primer lugar, una alfabetización en los lenguajes propios de cada campo, campo en el que los llamados nativos digitales no llevan en ningún caso camino adelantado, pues su aparente experticia, ductilidad, soltura y rapidez suele ser la expresión propia de quien camina sin las pausas que exige el trabajo autorreflexivo y, por lo tanto, en el terreno de los consensos del sentido común de su época. El oficio de historiar es un trabajo lento, sin esta demora tampoco podremos hablar ya de historiografía.

11 Caimari, Lila, *La vida en el archivo*, Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores Argentina, 2017, p. 83.

12 *Op. Cit.*, p. 82

13 White, Hayden, “Historiografía e Historiofotía”, en: *Ficción histórica, historia y ficcional y realidad histórica*, Buenos Aires: Editorial Prometeo, 2010, pp. 217-227.

Historia, ficción, pasado y futuro: BRAVE NEW WORLD de ALDOUS HUXLEY

Claudio Llanos Reyes

Instituto de Historia

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

Distopía

“Representación ficticia de una sociedad futura
de características negativas causantes
de la alienación humana”.

Diccionario de la Real Academia de la Lengua.

“Un *Mundo Feliz* es una obra literaria sobre el futuro, y (...),
una obra acerca del futuro puede solamente interesarnos
sí sus profecías tienen visos de hacerse realidad”¹⁴.

¿En qué medida una obra de ficción, específicamente ciencia-ficción, nos puede ayudar a aproximarnos a las experiencias de principios del siglo XX, preocupaciones y proyecciones de futuro, que tuvieron los intelectuales del pasado?

En torno a esa pregunta, reflexiona este ensayo histórico que toma como testimonio la obra de Aldous Huxley, *Brave New World* (*Un Mundo Feliz*, en su traducción al castellano)¹⁵. La tarea y las respuestas, no pretenden

14 Prólogo de 1946 a *Un Mundo Feliz*. Huxley, Aldous *Un Mundo Feliz*. Madrid Cátedra, 2018, p. 196.

15 Huxley, Aldous. *Un Mundo Feliz*. Madrid Cátedra, 2018. Con estudio introductorio de Jesús Isaías Gómez López.

hacer una revisión de la obra literaria de Huxley, ni de sus virtudes como obra de ficción, para eso existen los ámbitos específicos de los estudios literarios, que no se persiguen en este trabajo. Los ejes que se presentarán son aquellos que, desde una propuesta de lectura histórica, son relevantes para aproximarnos a una época, a las preocupaciones, experiencias y proyecciones históricas de la misma.

En este sentido, se pone particular atención en las relaciones entre la Historia, como conocimiento en construcción, la ciencia ficción, en cuanto testimonio-fuente, y la distopía como problema dentro de la proyección de futuro. Las propuestas y respuestas de esta indagación, no persiguen resolver completamente la complejidad de la tarea asumida, más bien se plantea desplegar una reflexión y problema, en sus posibles alcances y posibilidades.

Al considerar la obra de Huxley como testimonio para acceder a una época, parto de la premisa, de que ésta, aún siendo una novela de ciencia ficción, contiene los elementos del momento en que fue escrita, y más aún posee la virtud – para el estudio histórico- de llevarnos más allá del presente de su autor, sino que nos indica una mirada, una preocupación sobre el futuro. Si a lo anterior añadimos el carácter polifónico que Bajtin observó en las obras literarias, la potencialidad que nos brinda *Un Mundo Feliz*, para acceder a ideas y preocupaciones de una generación son importantes de tener en cuenta, pues las palabras “nuestras” son siempre “las de los demás”¹⁶.

Las posibilidades que ofrece una obra de ficción para aproximarnos a las ideas, miedos o preocupaciones del pasado, plantea desafíos importantes sobre la relación entre la *ficción*, particularmente ligada a la ciencia-ficción, que construye mundos *futuros*, y el conocimiento de realidad *vivida*, a la que busca acercarse la historia.

Es importante señalar que, la lectura de esta obra literaria, como testimonio también nos plantea el problema de la prognosis, de las posibilidades de ver en el testimonio los elementos que se anunciaban históricamente, y que se configuraron en el futuro, con elementos de predominio del mercado,

16 Ponzio, Augusto. La revolución bajtiniana: el pensamiento de Bajtin y la ideología contemporánea. Madrid, Ediciones Cátedra, 1998. p. 26.

consumismo, individualismo radical y sometimiento al orden social que tiene el trabajo, como eje de la vida y las relaciones sociales. A diferencia de la constelación histórica de Benjamin, que pone al presente en contacto con los fracasos, las luchas del pasado, rompiendo la idea de progreso e historia de la burguesía *Un Mundo Feliz* nos pone en la inquietante presencia del triunfo de la ciencia y la técnica deshumanizada, del mercado como eje de la existencia, el fracaso radical de la humanidad, frente al proceso material.

No es objetivo de este ensayo resumir la obra de Huxley, por eso no se abordan detalles de la trama que signifiquen resumir la obra, ni de las vicisitudes que enfrentan sus personajes, ni de muchos aspectos que los/as lectores/as deben descubrir. Lejos de pretender entregar “spoilers” de la obra, lo que se persigue es simple: explorar las posibilidades de aproximarnos a las condiciones de ese *presente* y la proyección de un futuro del orden social, que estaba latente en las preocupaciones, experiencias y expectativas que figuras intelectuales tenían, sobre el futuro durante las primeras décadas del siglo XX.

La vida de Aldous Huxley (1894 - 1963) miembro de la elite intelectual (de biólogos y literatos), educado y destacado estudiante en Eton, afectado por ceguera temporal a los 16 años, se alejó de los planes de estudiar medicina, lo cual desde su propio relato había sido lo mejor para su vida:

“La Providencia es a veces bondadosa incluso cuando parece ser dura. Mi ceguera temporal también me preservó de convertirme en médico, por lo que también estoy agradecido. Porque viendo que estuve a punto de morir por exceso de trabajo como periodista, me habría matado infaliblemente en la profesión mucho más extenuante de la medicina”¹⁷.

Desde sus estudios de literatura inglesa en Oxford llevó adelante su desarrollo en el campo literario, cuando desarrolló sus “amistades literarias”, con Lytton Strachey, Bertrand Russell y D. H. Lawrence” y en 1916 publica

17 Citado por, Birnbaum, Milton, “Marking and Remembering: Aldous Huxley (1894–1963)”. Bloom, Harold (editor). *Aldous Huxley*. Chelsea House Publishers, 2003, p. 3.

una colección de poemas titulada *The Burning Wheel*¹⁸. Su distopía *Un Mundo Feliz*, (*Brave New World*), representa su concepción crítica a la filosofía industrial o fordismo, que a juicio del autor:

“exige que sacrifiquemos el hombre animal (y ... grandes porciones del hombre pensante y espiritual) ... a la Máquina. No hay lugar en la fábrica, o en esa fábrica más grande que es el mundo industrializado moderno, para los animales, por un lado, o para los artistas, los místicos o incluso, finalmente, los individuos, por otro. De todas las religiones ascéticas, el fordismo es la que exige las mutilaciones más crueles de la psique humana ... y ofrece los menores rendimientos espirituales. Practicada rigurosamente durante unas pocas generaciones, esta espantosa religión terminará por destruir la raza humana”¹⁹.

El fordismo, las premisas del orden de la producción, de la subordinación a la máquina son parte importante de *Un Mundo Feliz*, pues en ese mundo la temporalidad tiene como eje inicial el tiempo de Henry Ford, con el modelo T como símbolo de la religión e inicio del tiempo (1908).

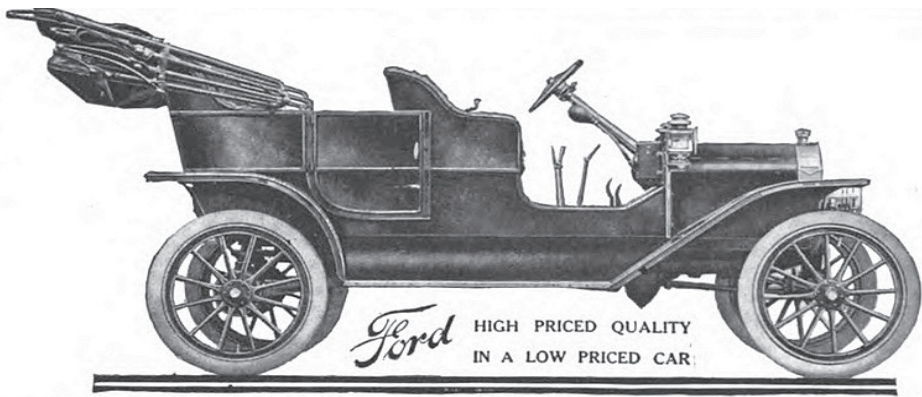


Imagen 1: Ford, Modelo T (1908). Fuente: Ford's full-page advertisement of the first Model T. Oct. 1, 1908. *Life magazine*, volume 52, page 365²⁰.

18 Bloom, Harold. *Aldous Huxley*. Chelsea House Publishers, 2003, p. 217.

19 Aldous Huxley, citado por Attarian, J. "Brave New World and the Flight from God". Bloom, Harold (editor). *Aldous Huxley*. Chelsea House Publishers, 2003, p. 12.

20 Imagen de dominio público. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:1908_Ford_Model_T.jpg

Varios de los personajes de *Un Mundo Feliz* contienen referencias a personajes históricos, entre estos, los principales Bernard Marx y Lenina Crowne. Bernard es un personaje crítico de la sociedad en que vive, con una inteligencia avanzada dentro de su casta superior (Alfa-Más), que no está a salvo de intentar utilizar para su propio beneficio y popularidad a John (El Salvaje), Lenina (Beta-Más), superficial, con crisis emocionales que muestra procesos de cuestionamiento y crítica.

Este escrito se divide en 3 apartados, el primero es una panorámica de los procesos históricos de crisis y violencia que plantearon los escenarios posibles de una distopía; el segundo referido a las dinámicas históricas que estaban tras las representaciones del trabajo y la vida y el tercero ligado al disciplinamiento del consumo y trabajo presentado en nuestra obra testimonio.

El escenario histórico: crisis, violencia y futuros distópicos

Las primeras dos décadas del siglo XX, fueron el escenario del estallido de la Primera Guerra Mundial, la Revolución Rusa y el colapso de la economía en la crisis de 1929. Las ideas de progreso de la sociedad burguesa y su dominio entraron en crisis, fueron cuestionadas; la “civilización” tenía de compañera a la “barbarie”²¹. Las breves y limitadas experiencias de júbilo de los “locos” años 1920, se cerraron con crisis, desempleo y pobreza en parte importante del mundo. Fueron años de una “violencia indómita”, alimentada en gran medida por rivalidades e ideas imperialistas, que desde el siglo XIX, se caracterizaba por pretensiones territoriales de potencias capitalistas, que definían con desprecio a otros pueblos²².

Tiempo de fracturas y traumas sociales resultantes de la violencia, del fracaso de los Estados configurados en el siglo XIX y el ascenso de nuevas formas de poder que se apoyaban en un cuestionamiento múltiple a la democracia burguesa y al capitalismo. El individualismo burgués, fue cuestionado, por lo que se consideraba su relación con las miserias, abusos y crímenes del capitalismo y su prototipo de conducta, el culto a la libertad individual. Fue-

21 Benjamin, Walter. *La dialéctica en suspenso. Fragmentos sobre la historia*. Santiago, LOM. 2009. p. 43.

22 Casanova, Julian. *Una Violencia Indómita*. Barcelona, Crítica, 2020.

ron tiempos en que dos propuestas de orden desde el Estado se levantaron frente al liberalismo burgués, por un lado, el sistema soviético y por otro el fascismo. Este último, por cierto, no cuestionaba el orden capitalista pues más bien sus “enemigos” eran el liberalismo, la democracia, el marxismo y la paz.

Entre 1914 y 1932 (este último, año de publicación de *Un Mundo Feliz*) la violencia, los problemas económicos y la agitación político social, eran parte de la existencia a nivel internacional. A los millones de muertos en la *Gran Guerra*, se deben añadir los millones de muertos por la pandemia de la *Gripe Española*, las muertes masivas en Europa oriental, particularmente en La Rusia Soviética, donde solo entre 1914 y 1922, murieron de forma prematura, entre guerras, revolución, hambrunas más de 20 millones de seres humanos, eso antes de las purgas de Stalin, las hambrunas de la década de 1930 y la Segunda Guerra Mundial²³.

En todo este escenario la guerra industrial reveló el creciente potencial destructivo de la tecnología, particularmente el desarrollo de la aviación y la transformación del espacio en un territorio ya no de contemplación o de estudio, sino que fue incluido en los campos de batallas y muerte. Estos desarrollos estaban en una continuidad con la larga trayectoria de influencia e importancia de la tecnología en la sociedad, pero donde desde la revolución industrial se había desplegado una ruptura a nivel social, con el surgimiento de la sociedad de clases moderna que dejaba atrás muchas de las largas relaciones ligadas al mundo agrícola y tradicional.

A inicios del siglo XX, el capitalismo industrial y sus nuevos sujetos históricos, la burguesía industrial, financiera y el proletariado, era un fenómeno en expansión global que expandía tanto las formas de relaciones productivas y sociales, como las tensiones y proyectos alternativos que de ella nacían.

La relación de lo social y los cambios tecnológicos que impactaron en la vida, el consumo, las expectativas, el conocimiento, etc., fueron relevantes para generaciones que veían como el paisaje se llenaba de máquinas y he-

23 Para el periodo 1914-1945, las cifras alcanzan los 50 millones Merridale, C. “Death and Memory in Modern Russia”. *History Workshop Journal*, V. 42, I. 1, 1 October 1996. p. 1-18

ramientas. En este sentido, la era, el tiempo, en que la novela de Huxley se desarrolla, es determinada por Ford, por el inicio de una cronología mundial donde la creación del modelo T, incluso reemplaza a la cruz cristiana.

Huxley nos presenta una era, un “Estado Mundial”, en que la producción industrial, en serie, el orden de las fábricas, etc., se ha expandido a nivel global, penetrando desde la vida productiva, a la sociedad y lo privado. La modernidad fabril, la jerarquía productiva, la vigilancia, el estímulo permanente al consumo y la masiva aceptación del orden son características de la sociedad de este *Mundo Feliz*.

Las relaciones sociales constituyen una mezcla de entrega al consumo, aceptación incuestionable a los intereses sociales y la anulación de la individualidad y la naturaleza humana, que se ha logrado mediante la industrialización de la vida reproductiva y la fecundidad. La vida “natural” se ha dejado atrás, solo los seres “primitivos”, visitables sólo en zoológicos humanos, presentan aun conductas naturales, familiares, emocionales y por ello “desordenadas”. Estos seres humanos, marginados del orden y el cálculo son presentados de manera brutal, llenos de supersticiones y atados a sus pasiones, son el opuesto de la vida determinada por las exigencias del Estado Mundial, vidas que también son brutalizadas, no por su sometimiento a lo “natural”, sino por un nivel de control que se asume como normal, generado desde los momentos más tempranos de la vida, seres seleccionados, divididos y catalogados dentro de un orden que lograba la ausencia de cuestionamientos, una paz social, basada en la ausencia de reflexión personal generalizada.

La presentación que Huxley hace de los “salvajes” y “primitivos” es parte de lo que, a juicio de Carey Synder (2007) representa “la manía de entreguerras por los indios del suroeste”²⁴. En este sentido, para Synder la presentación que hace Huxley contiene una doble crítica, una contra la idea de la utopía primitiva, y otra contra el turismo etnológico. Huxley, sería el opuesto de D.H. Lawrence y su “amor por lo primitivo” y aun así ambos com-

24 Synder, C. "When the Indian was in vogue": D. H. Lawrence, Aldous Huxley, and ethnological tourism in the Southwest". *Modern Fiction Studies*. Winter, Vol. 53, No. 4 (Winter 2007), pp. 662-696 (p. 664)

parten el hecho de presentarnos cómo se convierte a “las culturas nativas en objetos de curiosidad científica y en espectáculos para el consumo turístico y espectáculos para el consumo turístico, pero no siempre tienen en cuenta las implicaciones de su propia práctica etnográfica”²⁵.

En este sentido, no es de extrañar que, las imágenes que presenta Huxley sobre los “salvajes” sean parte del repertorio de representaciones que históricamente se desarrollaron en las descripciones y “estudios” que, desde el imperio y su mirada, se hacían de los habitantes de los territorios colonizados o por colonizar. Y eran concepciones de una larga historia, discutidas en los círculos científicos de Londres. En 1867:

“Ignorantes, brutos, de desnudez total y de relaciones sexuales promiscuas, dan una noción de su condición moral [...]. Leer una tal descripción de la vida salvaje es leer todas; en resumen, el salvaje es no una señorial, libre, noble criatura, presentando el espectáculo feliz de inocencia poco sofisticada y libertad primitiva, pero generalmente un miserable depravado, horrible y sanguinario; su cuerpo igualmente desagradable para el ojo y la nariz y su existencia grotesca dividida entre una desconfianza de la vida, una desconfianza aún mayor de la muerte, que él sueña como fuego. Son, dice el Sr. Darwin, quien, a diferencia de la compañía entera de quienes han idealizado acerca de ellos, ha tenido la oportunidad de inspeccionarles personalmente ‘son hombres cuyos signos y expresiones son menos inteligibles para nosotros que los de los animales domesticados; [...] no poseen el instinto de los animales, pero todavía parecen presumir de la razón humana, o al menos de actuar como consecuencia de ello. [...]’. Sí cabe preguntarse qué es la historia de estas razas, la respuesta es muy sencilla. Ellos no tienen antecedentes. No han originado un descubrimiento único, no han promulgado un pensamiento único; no han establecido una única institución”²⁶.

En el prólogo de 1946, Huxley reconocía que podría haberle dado otra salida, otra oportunidad al “Salvaje”. Esta “tercera vía” nos habla de la posición en que el autor se planteaba frente a la sin razón de la sociedad, él veía

25 Ídem, p. 664.

26 Farrar, F. “Aptitudes of Races”. *Transactions of the Ethnological Society of London*, 1867, Vol. 5, 1867. p.118-119. (115-126).

una posibilidad para el “salvaje”, una que siguiendo las propias combinaciones ficcionales de el *mundo feliz*, fuera la vida en comunidad de exiliados y refugiados donde “la economía sería descentralista y Henry-georgiana, y la política kropotkiniana y cooperativista. La ciencia y la tecnología se utilizarían como si, al igual que el Sabbath, hubieran sido creadas para el hombre, y no (como ocurre en la actualidad y aún más en el *mundo feliz*) como si el hombre tuviera que adaptarse y esclavizarse a ellas”²⁷.

La vida se ajusta con la implementación de métodos de adoctrinamiento “neopabloviano” que de repeticiones constantes y situaciones traumatizantes a la que son sometidos los humanos desde su nacimiento, van estableciendo relaciones sociales fijas, predefinidas para diversas tareas y funciones sociales.

El mundo construido por Huxley, centrado inicialmente en Londres, anula las tensiones sociales, los conflictos de intereses, las pasiones sentimentales, las envidias, etc., y cada grupo salido del laboratorio del “Centro de Incubación y Condicionamiento de la Central de Londres”, vive una existencia previamente definida, imposible incluso de ser cuestionada. Una construcción literaria, que mucho nos dice de las primeras décadas del siglo XX, de la expansión industrial, de las violencias de proyectos sociales y políticos. La distopía de Huxley nos aproxima a las tensiones y preocupaciones presentes en la realidad.

Vida y Trabajo

La sociedad industrial, las premisas del orden productivo y la estabilidad social, son componentes centrales del “Estado Mundial”. Se combinan los despliegues del capitalismo, del liberalismo e individualismo radicalizado, con ausencia de compromisos emocionales y las formulaciones de predominio de la comunidad ordenada, dividida en castas, con funciones definidas e incuestionables.

En este territorio distópico, la vida es producción, ordenamiento de roles preestablecidos, respeto a los intereses comunes, y al mismo tiempo una

27 Prólogo de 1946 a *Un Mundo Feliz*. Huxley, Aldous. *Un Mundo Feliz*. Madrid Cátedra, 2018, 195-196.

individualidad que llega al hedonismo y donde las drogas (“soma”) para el disfrute y el escape, son parte de la cotidianeidad. Todo esto es parte de una configuración de mediciones, de detalles científicos y condicionamientos. El “Estado Mundial”, armado de ciencia y técnica, ha logrado domesticar a la naturaleza humana, tal como apuntó el personaje Bernard Marx “civilización es esterilización”²⁸.

La Primera Guerra Mundial fue uno de los acontecimientos centrales que socavó las ideas de progreso, desplegadas por la sociedad burguesa, particularmente desde el siglo XIX. El futuro de la humanidad dejó de tener las certezas que se habían dibujado en la mente de muchos con el dominio del capitalismo central, especialmente británico, sobre los mercados, las tecnologías y otros pueblos.

El “progreso” decimonónico había dejado claro su relación con los intereses del mercado y del imperialismo. La vida es gobernada por la ciencia y la economía en el Estado Mundial de *Un Mundo Feliz*. Antes de nacer el control ya opera sobre los humanos, en una biopolítica que Huxley vislumbró en los años 1930. El procedimiento de cálculo sobre la vida se inicia desde la “extirpación de los ovarios” en una “operación voluntariamente padecida en beneficio de la sociedad, sin mencionar el hecho de que conlleva una bonificación equivalente al salario de seis meses”, donde luego:

“los óvulos fecundados volvían a las incubadoras, donde los Alfas y los Betas permanecían hasta ser definitivamente embotellados, mientras los Gammas, Deltas y Epsilones se sacaban después de tan solo treinta y seis horas para ser sometidos al método Bokanovsky. (...).

Un huevo, un embrión, un adulto: la normalidad. Pero un óvulo Bokanovskificado rebrota, se reproduce, se divide. De ocho a noventa y seis brotes, y cada brote se convertirá en un embrión perfectamente formado, y cada embrión en un adulto completo. Se crean noventa y seis seres humanos donde antes sólo se formaba uno: progreso.

(...)

28 Comentario de Bernard Marx (Casta Alfa-Más) a Lenina Crowne (Casta Beta-Más) durante su visita a la reserva de “nativos” en Nuevo México. Huxley, A. *Un Mundo Feliz*, p. 307.

¡El método Bokanovsky es uno de los mayores instrumentos de la estabilidad social! (...).

Hombres y mujeres en serie, en lotes uniformes. Todo el personal de una pequeña fábrica podría ser producido por un solo óvulo bonakovskificado.

¡Noventa y seis gemelos idénticos trabajando en noventa y seis máquinas idénticas! (...)

Por primera vez en la historia “Comunidad, Identidad, Estabilidad”. Si pudiéramos bokanovskificar indefinidamente, todo el problema estaría resuelto”²⁹.

Este “progreso” del Estado Mundial, garantiza el orden y la estabilidad social. Históricamente, hacia inicios de la década de 1930, estos temas eran de mucha relevancia en las sociedades capitalistas, agitadas por la guerra y la creciente polarización política, donde el liberalismo era desafiado no solo por las organizaciones socialistas y comunistas (reforzadas después del triunfo de la revolución de 1917), sino que también por el fascismo en Italia y Alemania³⁰, inspirados por un culto a la violencia, una crítica antidemocrática y un imperialismo tardío orientado al dominio y expansión territorial, junto a un virulento desprecio por los que consideraba enemigos de su concepción de “comunidad nacional”.

En este escenario de conflicto, de cuestionamientos al orden social y económico, la proyección distópica de *Un Mundo Feliz* es la vida organizada, donde cada cual acepta su lugar en el orden productivo. Las clases sociales se transforman en castas, cada una consciente de su rol, sin cuestionamientos, ni rebeldías. La existencia determinada por las instrucciones dadas por una “Consciencia de Clase Elemental”, con una instrucción permanente, “ciento veinte veces, tres veces por semana, durante treinta meses”:

“¡Soy tan feliz de ser Beta!

Los niños Alfas van de gris. Trabajan mucho más duro que nosotros porque son tremendamente inteligentes. De veras, estoy terriblemente contento de ser un Beta, porque no tengo que trabajar tanto. Y, además, nosotros somos mucho

29 Huxley, Aldous. *Un Mundo Feliz*. Madrid, Cátedra, 2018. pp. 207-210.

30 Sobre la definición de fascismo para los casos de Italia y Alemania, ver, Paxton, Robert. *Anatomía del Fascismo*. Madrid, Capitán Swing, 2019.

mejores que los Gammas y los Deltas. Los Gammas son tontos. Todos visten de verde, y los Deltas, de caqui. ¡Oh, no! No quiero jugar con los niños Deltas. Y los Epsilones son aún peores. Son demasiado tontos para poder leer o escribir. Además, van de negro, que es un color maleducado. ¡Soy tan feliz de ser un Beta!³¹.

El trabajo, el rol predeterminado en las relaciones de producción, es el eje de la existencia en la sociedad construida por Huxley. Relaciones que están ausentes de conflicto social o perspectivas de movilidad social. Es Bernard Marx, quien mantiene una crítica a las instrucciones del Fordismo, que rige las vidas de las castas, dentro de un orden social donde lo natural del ser humano, su capacidad de crear, de cuestionar y de imaginar, han sido adormecidas y controladas por la ciencia, que siendo el resultado de la creatividad humana, es usada para neutralizar la naturaleza humana. Incluso la empatía por los otros seres humanos, ha sido limitada, en relaciones entre sujetos que, como los Betas de la cita anterior, son incapaces de ver en el otro a un igual. En el mundo de Huxley el proceso de construcción, de “invención”³² de la igualdad humana ha sido borrado de la historia.

La disciplina del trabajo y del consumo

En términos históricos, desde las últimas décadas del siglo XIX un conjunto de innovaciones tecnológicas y desarrollos del capitalismo implicaron el incremento de los bienes disponibles para el consumo de las burguesías y sectores profesionales de las sociedades capitalistas centrales.

El panorama señalado, no implica que las sociedades capitalistas resolvieran sus desigualdades y tensiones políticas generadas por las mismas³³. Mientras crecían y se expandían los mercados, también se organizaban las demandas de la clase obrera y se desplegaron distintas propuestas de trans-

31 Huxley, Aldous. *Un Mundo Feliz*. Madrid, Cátedra, 2018. p. 229.

32 Hunt, Lynn. *Inventing Human Rights. A History*. New York, W. W. Norton & Company, 2007.

33 Mejoras que no estaban al margen de miserias y tensiones internas, junto a una externalización de los costos de desarrollo del mercado, donde los abusos y crímenes cometidos por países europeos en África son ejemplos importantes, entre estos la explotación y brutalidad que enfrentaron los habitantes del Congo a manos de su “protector” Leopoldo de Bélgica, son parte de la barbarie que ha acompañado al desarrollo de la “civilización” capitalista.

formación de las relaciones económicas, políticas y sociales. Desde mediados del siglo XIX, en el marco del ciclo revolucionario inaugurado desde fines del siglo XVIII, “un espectro rondaba Europa”, el cuestionamiento a un sistema económico y social basado en la explotación.

La crítica a las relaciones capitalistas, ha ocupado un extenso capítulo de la historia contemporánea. El socialismo utópico, el socialismo, el anarquismo y el marxismo plantearon críticas de diverso orden e intensidad a las relaciones fundadas en el predominio del capital sobre la vida y la división de clases. Estos desarrollos en ideas y proyectos, fueron dando contenido y argumentos a las demandas económicas, sociales y políticas que han configurado, la historia del movimiento obrero. Las luchas salariales, por las 8 horas de trabajo, implicaron el desafío al orden establecido por la burguesía industrial.

Históricamente, desde la segunda mitad del siglo XIX, la demanda por limitar las horas de trabajo representa una lucha con dos dimensiones, primero por la redistribución de las horas de trabajo, como mecanismo para enfrentar el desempleo, que asumió desde el siglo XIX una creciente dimensión política. Segundo, la mejora en la disponibilidad de tiempo para la vida, en una confrontación con el factor alienante del trabajo fabril. En 1864, Karl Marx, en el Manifiesto Inaugural de la Asociación Internacional de los Trabajadores señaló la relevancia política de la lucha por la disminución de las horas de trabajo:

“Esta lucha por la limitación legal de la jornada de trabajo se hizo aún más furiosa, porque —dejando a un lado la avaricia alarmada— de lo que se trataba era de decidir la gran disputa entre la dominación ciega ejercida por las leyes de la oferta y la demanda, contenido de la Economía política burguesa, y la producción social controlada por la previsión social, contenido de la Economía política de la clase obrera. Por eso, la ley de la jornada de diez horas no fue tan sólo un gran triunfo práctico, fue también el triunfo de un principio; por primera vez la Economía política de la burguesía había sido derrotada en pleno día por la Economía política de la clase obrera”³⁴.

34 Marx, Karl. (1864) Manifiesto Inaugural de la Asociación Internacional de los Trabajadores. En: <https://www.marxists.org/espanol/m-e/1860s/1864fait.htm>

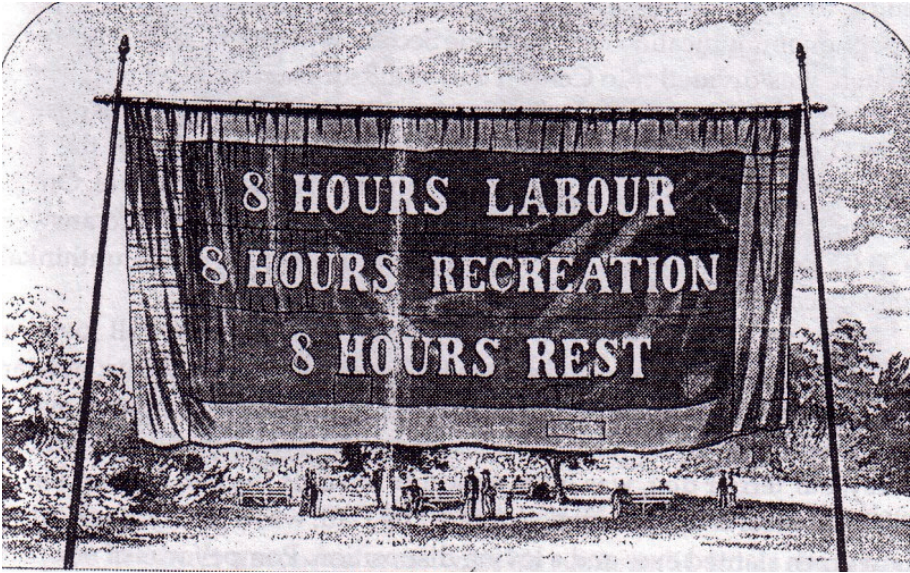


Imagen 2: Eight Hour Day Banner, Melbourne, 1856. Fuente: Australia's Defining Moments Digital Classroom³⁵

La sociedad construida por Huxley, ha logrado un avanzado dominio sobre las tensiones generadas por las relaciones de producción industrial. En este ámbito, un problema histórico relevante es la histórica tensión entre capital y trabajo, pues en el horizonte de las transformaciones industriales, el capital persigue la desregulación del trabajo, el ajuste de este (particularmente del trabajo en la fábrica) y de la vida, a las necesidades e intereses del mercado. De esa forma, las demandas sociales y obreras que afectan al capital, a los márgenes de su “libertad”, ha recibido la oposición de otros sectores sociales, ligados al campo empresarial que, por ejemplo, en el caso de los Estados Unidos de Norteamérica, desplegaron desde fines del siglo XIX formas de activismo antisindical de empleadores, opuestas al poder de los trabajadores y críticas a las políticas favorables a estos últimos³⁶.

35 Imagen de dominio público. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:8hoursday_banner_1856.jpg

36 Feurer, Rosemary y Pearson, Chad. *Against Labor. How U.S. Employers organized to defeat Union activism*. Urbana, University of Illinois Press, 2017. p. 7.

Lo que se presenta es una sociedad ordenada orgánicamente, donde los conflictos y luchas de clases, se resuelven con trabajadores y trabajadoras disciplinados y divididos por secciones y condicionamientos específicos que incluso contemplan aspectos raciales. En su visita a la fábrica de componentes para helicópteros, Bernard y John (“el Salvaje”) reciben una detallada información de orden productivo, que pudo haber sido el ideal de muchos políticos y sectores sociales, que en las primeras décadas del siglo XX, cuestionaban y temían a la organización de los trabajadores y sus luchas:

“Y, en efecto, ochenta y tres Deltas braquicéfalos, negros, casi sin nariz, se afanaban en el estampado en frío. Los cincuenta y seis tornos de mandriles de cuatro brocas estaban siendo manipulados por cincuenta y seis Gammas aguileño, color jengibre. En la fundición trabajan ciento siete Epsilones senegaleses condicionados para el calor. Treinta y tres Deltas hembras, de cabeza alargada y cabello rubio rojizo, de pelvis estrechas, todas ellas --con diferencias máximas de veinte milímetros-- de un metro sesenta y nueve centímetros, cortaban tornillos. En la sala de montajes, dos grupos de enanos Gamma-Más montaban los dinamos. (...). Los mecanismos completos eran inspeccionados por dieciocho idénticas muchachas de pelo castaño rizado, vestidas de verde Gamma, y embalados en cajas por treinta y cuatro Delta-Menos patiocortos y zurdos, y cargados en los furgones y camiones por sesenta y tres semiretrasados Epsilones, (...).

¡Oh espléndido mundo nuevo...! ³⁷

En términos históricos, el mundo y tiempo en que Huxley construye su obra no solamente ha presenciado la barbarie de la guerra, sino que incluye, las transformaciones y mejoras en la navegación, el transporte terrestre, la refrigeración y las comunicaciones, significaron incrementos en la circulación de diversos tipos de bienes y recursos naturales a los mercados de las sociedades capitalistas, generando reducciones de los precios que permitieron crecientes accesos al consumo. En las sociedades de las metrópolis, se comenzaba a dibujar el fenómeno del consumo de masas. Y desde ahí la configuración del consumismo como ideología, como orden y mecanismo capaz

37 Huxley, Aldous. *Un Mundo Feliz*. Madrid, Cátedra, 2018. pp. 359-360.

de neutralizar las tensiones generadas por las desigualdades materiales de la sociedad capitalista.

El consumismo se define a partir de la importancia política e ideológica dada al consumo masivo. Para Peter Stearns el consumismo es un fenómeno histórico observado desde el siglo XIX que describe como “una sociedad en la que muchas personas formulan sus metas en la vida, en parte a través de la adquisición de bienes que claramente no necesitan para su subsistencia o para la exhibición tradicional. Ellos se enredan en el proceso de adquisición - comercial - y toman parte de su identidad a partir de una procesión de los nuevos artículos que compran y exhiben. En esta sociedad, una gran cantidad de instituciones, estimulan y sirven al consumismo, los comerciantes ansiosos tratan de atraer a los clientes a comprar más de lo necesario, a los diseñadores de productos empleados para poner nuevos giros en los modelos establecidos, a los anunciantes que buscan crear nuevas necesidades”³⁸.

En la primera mitad del siglo XX se desarrolló una ruptura dentro del liberalismo, esto en relación a que el Estado comenzó a ser visto (no sin debates y diferencias) como un agente que, de maneras diversas debía asegurar o garantizar el acceso al consumo; la expansión de la producción y del mercado; la seguridad de los intereses privados o sociales; etc. Este fenómeno estaba vinculado a las transformaciones industriales, a las crecientes demandas sociales y a los cambios en los niveles de consumo que se hicieron más amplios dentro de las sociedades, ya no restringidos solamente a la aristocracia, aunque de manera desigual³⁹.

Lo anterior guardaba relación con el aumento del acceso a bienes y al poder de compra, al menos dentro de los países desarrollados dentro del período estudiado (salvo durante la contracción generada por la Segunda Guerra Mundial). En este sentido, dentro de una temporalidad mayor, la transformación se experimentó en términos de ampliación de la canasta de consumo, pasando desde una concentrada en comida, a una rica en produc-

38 Stearns, Peter. *Consumerism in World History. The global transformation of desire*. New York, Routledge, 2001. pp. 15-16, IX.

39 Stearns, Peter. *Consumerism in World History. The global transformation of desire*. New York, Routledge, 2001. pp. 26-35.

tos manufacturados y servicios⁴⁰. Dentro del periodo, lo interesante no es solamente el proceso material de ampliación y poder de compra, sino que la construcción de un orden ideológico liberal donde el consumismo debía ser mantenido por diversos grados de intervención del Estado y/o el mercado.

Frente al conjunto de tensiones planteadas por la “cuestión social”, resultantes de la modernización industrial capitalista, la amenaza al orden burgués que representó la revolución rusa (1917), se desarrollaron dos propuestas que marcaron parte importante de la primera mitad del siglo XX. Se desplegó un liberalismo que reconocía la necesidad de controlar y regular los problemas que el capitalismo generaba a nivel social asignando un rol relevante al manejo económico del Estado que circulaban en las primeras décadas del siglo XX. Desde 1919 y en directa relación con los efectos de la Primera Guerra Mundial y el miedo al socialismo y la militarización de la política se organizaron el fascismo italiano y el nacionalsocialismo alemán, que propusieron un tipo de orden social orgánico y racial, que se declaraba enemigo del marxismo y del liberalismo. También se desarrollaban propuestas neoliberales que, desde los años 1930, sostenían la importancia de asumir al funcionamiento económico como un proceso de orden global, internacional, que debía ser respetado por los estados nacionales y que debía garantizar liberar al mercado de las intervenciones del Estado⁴¹.

El *Mundo Feliz* contiene, a todas luces, una dimensión crítica a los avances de la ciencia y el cálculo, que se imponen sobre la cultura y la capacidad crítica. Es interesante, considerar esta perspectiva dialéctica frente al progreso, con sus dinámicas y discursos coloniales y racistas que fueron comunes en los lenguajes políticos y “científicos” de las élites europeas desde mediados del siglo XIX.

En este escenario, el disciplinamiento, el respeto al orden fabril y social constituían temas importantes para las élites políticas y económicas de las sociedades capitalistas. Y es ese marco el Estado Mundial, construido por Huxley, constituye la expresión de un interés histórico, de mantener el fun-

40 Piketty, Thomas. *El capital en el siglo XXI*. Chile, Fondo de Cultura Económica, 2014. p. 104.

41 Slobodian, Quinn. *Globalist. The End of Empire and the Birth of Neoliberalism*. Harvard University Press, 2017.

cionamiento del sistema, liberado de las críticas o posibilidades de lograr disfrute fuera del sistema. De esa forma la vida se aliena de otras dimensiones y se concentrará solamente en la esfera económica⁴². Tomando en cuenta las propuestas de Polanyi, la economía lo invadía todo:

“El amor a la naturaleza no mantiene en funcionamiento las fábricas. Se decidió abolir el amor a la naturaleza, al menos entre las castas más bajas; pero no la tendencia a consumir transporte. Porque, desde luego, era esencial que continuaran saliendo al campo, aunque lo odiasen. El Problema era encontrar, para que consumieran transporte, una razón económica más convincente que la simple afición a las primulas y los paisajes.

Condicionamos a las masas para que odien el campo - concluyó el director-. Pero simultáneamente las condicionamos para que les encanten todos los deportes campestres. Al mismo tiempo, procuramos que todos los deportes al aire libre exijan el empleo de aparatos sofisticados. De ese modo, consumen artículos manufacturados además de utilizar el transporte. De ahí las descargas eléctricas”⁴³.

Las distintas castas condicionadas a seguir el programa asignado a su existencia no tienen interacciones directas, las castas más bajas “idiotizadas” con descargas eléctricas, alcohol y conjunto de procedimientos que logran la aceptación perpetua del trabajo rutinario. Las castas superiores desempeñan sus funciones con privilegios, logran estatus y comodidad. Los puntos de contacto son solo la relación de servicios de unos y de clientes o usuarios otros, no hay más relación humana, social que la donde unos ordenan y otros obedecen.

La sociedad controlada por el Estado Mundial, se centraba en la preponderancia de la producción y el consumo, que se mantenían en orden mediante la anulación de los derechos y libertades de opinión, disensos, de elección, etc. El conjunto de la vida social está en función de la economía, donde la enajenación vía la droga “soma” es la única posibilidad de escape, desde que:

42 Polanyi, Karl. *La gran transformación. Los orígenes políticos y económicos de nuestro tiempo*. México, Fondo de Cultura Económica, 2017.

43 Huxley, Aldous. *Un Mundo Feliz*. Madrid, Cátedra, 2018. pp. 224-225.

- “En el año 178 d. F⁴⁴, dos mil farmacólogos y bioquímicos fueron subvencionados.
- Seis años después se comercializaba la droga perfecta.
- Eufórica, narcótica, agradablemente alucinante.
- Todas las ventajas del cristianismo y del alcohol y ninguno de sus inconvenientes”⁴⁵.

El Estado Mundial, se había levantado contra el liberalismo, la libertad individual y la democracia. Pero este no era un orden socialista que planteara algún tipo de igualdad o una dictadura de clase, era un totalitarismo de la producción separada y organizada en castas y de obsesión por el consumo, con una de sus frases repetidas cientos de veces de forma hipnótica, “tirar es mejor que remendar”; todo un logro de la ciencia:

- “-- La enseñanza mediante el sueño estaba entonces prohibida en Inglaterra. Había algo allí que se llamaba liberalismo. El Parlamento, y espero que ustedes sepan lo que era, aprobó una ley prohibiendo. Las pruebas han sobrevivido: discursos sobre la libertad del individuo; la libertad para ser ineficiente y desgraciado; libertad para ser una clavija redonda en un agujero cuadrado. (...).
- .. La Guerra de los Nueve Años empezó en el año 141 d.F.
- (...).
- Luego se produjo la famosa matanza del Museo Británico. Dos mil fanáticos de la cultura fueron exterminados con gas mostaza.
- (...)
- Se emprendió una campaña contra el pasado: cierre de museos; voladura de monumentos históricos (por fortuna, casi todos ya han sido destruidos durante la Guerra de los Nueve Años); la supresión de todos los libros publicados antes del año 150 d.F.
- (...)
- Había, por ejemplo, unas cosas llamadas “pirámides”.
- (...)
- Y un tipo llamado Shakespeare. Por supuesto que ustedes nunca han oído hablar de esas cosas”⁴⁶.

46 Huxley, Aldous. *Un Mundo Feliz*. Madrid, Cátedra, 2018. pp. 247, 250-251.

La sociedad ordenada, no es en este caso una sociedad de iguales, sino una sociedad con una estructuración orgánica de las diferencias, las cuales son determinadas sometiendo a la reproducción y educación humana, a los parámetros de la lógica de producción industrial. Una sociedad donde las relaciones familiares no existen, se incentiva el consumo permanente y se evitan los problemas emocionales mediante el consumo de *soma*.

En este marco, la igualdad para *El Mundo Feliz*, es un problema, una amenaza a la estabilidad, debido a que, en una condición de igualdad de derechos, no se respetarían las divisiones necesarias para el trabajo y el orden industrial. Con un experimento social, “el experimento de Chipre”, se determinó que un mundo de iguales (Alfa-Más) no tenía futuro:

“Todo comenzó en el año 473 de Nuestro Ford. Los controladores hicieron evacuar a todos los habitantes de la isla de Chipre y la recolonizaron con una hornada especialmente preparada de veintidós mil Alfas. Se les entregó todo tipo de herramientas industriales y aperos de labranza y se les dejó que se las arreglaran ellos mismos. El resultado cumplió exactamente todas las previsiones teóricas. La tierra no fue labrada adecuadamente; había deudas en todas las fábricas; las leyes no se cumplían, las órdenes no se obedecían; las personas destinadas a trabajos inferiores estaban inmersas en continuas intrigas para conseguir los empleos de más rango, y todos los que ocupaban estos importantes cargos conspiraban para mantenerse en el puesto a cualquier precio. En menos de seis años ya tuvieron una guerra civil de primer orden. Cuando ya habían muerto diecinueve mil de los veintidós mil, los supervivientes solicitaron unánimemente a los controladores mundiales que asumieran el gobierno de la isla, cosa que hicieron. Y ese fue el fin de la única sociedad de Alfas que una vez viera el mundo.

(...)

- La población óptima (...) es como un iceberg: ocho novenas partes bajo el agua y una novena parte encima”⁴⁷.

La sociedad disciplinada, ordenada hacia la producción y el consumo se mantiene con la negación de las posibilidades de disidencia, la igualdad es un problema que se ha resuelto dividiendo a los seres humanos. Este es un

47 Huxley, Aldous. *Un Mundo Feliz*. Madrid, Cátedra, 2018. p. 425.

mundo que ha nacido de la guerra, de la destrucción de las libertades y de la democracia, el mundo de Ford, de las máquinas y la obediencia. Resulta interesante que, un pacifista como Aldous Huxley llevara a la violencia de la guerra más allá de los cambios de regímenes, fronteras y muertes, pues aquella violencia que ha dado el inicio de construcción del Estado Mundial, del Mundo Feliz, ha significado la destrucción de la libertad y la consciencia humana.

Fuentes

- Attarian, J. "Brave New World and the Flight from God". Bloom, Harold (editor). Aldous Huxley. Chelsea House Publishers, 2003.
- Bauman, Zygmund. *Modernity and Ambivalence*. Oxford, Polity Press, 1998.
- Benjamin, Walter. *La dialéctica en suspenso. Fragmentos sobre la historia*. Santiago, LOM. 2009.
- Birnbaum, Milton, "Marking and Remembering: Aldous Huxley (1894–1963)". Bloom, Harold (editor). Aldous Huxley. Chelsea House Publishers, 2003
- Casanova, Julián. *Una Violencia Indómita*. Barcelona, Crítica, 2020.
- Farrar, F. "Aptitudes of Races". *Transactions of the Ethnological Society of London*, 1867, Vol. 5, 1867. p. 115-126.
- Feurer, Rosemary y Pearson, Chad. *Against Labor. How U.S. Employers organized to defeat Union activism*. Urbana, University of Illinois Press, 2017.
- Griffin, Roger. *Modernismo y fascismo. La sensación de comienzo bajo Mussolini y Hitler*. Madrid, Akal, 2010.
- Hunt, Lynn. *Inventing Human Rights. A History*. New York, W. W. Norton & Company, 2007.
- Huxley, Aldous. *Un Mundo Feliz*. Madrid Cátedra, 2018. Con estudio introductorio de Jesús Isaías Gómes López.
- Marx, Karl. *Manifiesto Inaugural de la Asociación Internacional de los Trabajadores*. 1846 En: <https://www.marxists.org/espanol/m-e/1860s/1864fait.htm>

- Merridale, C. "Death and Memory in Modern Russia". *History Workshop Journal*, V. 42, I. 1, 1 October 1996. p. 1-18
- Paxton, Robert. *Anatomía del Fascismo*. Madrid, Capitán Swing, 2019.
- Piketty, Thomas. *El capital en el siglo XXI*. Chile, Fondo de Cultura Económica, 2014.
- Polanyi, Karl. *La gran transformación. Los orígenes políticos y económicos de nuestro tiempo*. México, Fondo de Cultura Económica, 2017.
- Ponzio, Augusto. *La revolución bajtiniana: el pensamiento de Bajtín y la ideología contemporánea*. Madrid, Ediciones Cátedra, 1998.
- Romero, José Manuel. "Constelación histórica y crítica del presente para un diálogo entre Walter Benjamin y Reinhart Koselleck". En Faustino Oncina Covas (coord.) *Constelaciones*, Valencia: Pre-Textos, 2017. pp. 167-184
- Slobodian, Quinn. *Globalist. The End of Empire and the Birth of Neoliberalism*. Harvard University Press, 2017.
- Stearns, Peter. *Consumerism in World History. The global transformation of desire*. New York, Routledge, 2001.
- Synder, C. "When the Indian was in vogue": D. H. Lawrence, Aldous Huxley, and ethnological tourism in the Southwest". *Modern Fiction Studies*. Winter, Vol. 53, No. 4 2007, pp. 662-696.

Performance art como fuente en los estudios históricos. La eternidad de lo efímero: La obra performática de Asco

Margarita Itzagery Ponce Marín

Instituto de Investigaciones Históricas
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México

ASCO (NAUSEA):
a feeling of sickness at the stomach, with an impulse to vomit

disgust; loathing
Gronk, Valdez, Gamboa, Herrón 4. Collaborations 1972 thru 1976.

(GAMBOA AND GRONK, 1976)

Las décadas vecinas a la de los años 70's estuvieron especialmente caracterizadas por una serie de cambios ocurridos a nivel político y cultural. En gran parte del territorio latinoamericano se vivió de manera estratégica y sistemática, un proceso de militarización; las dictaduras y regímenes autoritarios se hicieron presentes como una manera de frenar a los movimientos obreros, estudiantiles y sociales. En México el presidente Díaz Ordaz, orquestó la matanza de cientos de estudiantes que protestaban por mejores derechos, liberación de presos políticos y el cese al autoritarismo ejercido por el partido en el poder que en ese entonces había gobernado 50 años. La toma violenta del Estado en Chile con la militarización del régimen Pinochetista, la muerte de Salvador Allende, la persecución, desaparición y tortura de detractores del régimen. En la Argentina con el terrorismo de Estado de Rafael Videla que dejó miles de muertes y desapariciones. Estos procesos de militarización tuvieron la particularidad de ser epocales, no solo respondieron a una par-

ticularidad geográfica, todas por los llamados golpes cívico- militares que irrumpieron desde la década de los 60 's. Desde las dictaduras de Paraguay de los 50 's, Brasil en 1968, y Bolivia en 1971.

Habría que resaltar también que estas decisiones políticas fueron operadas en el contexto de la Guerra Fría, un momento de integración regional y de carácter expansivo de la política represiva estadounidense, siendo la Doctrina de Seguridad Nacional el punto articulador a partir de la cual se alinearon las dictaduras militares latinoamericanas.

Para el año de 1968, el presidente de Estados Unidos Lyndon B. Johnson, principal impulsor de la intervención en Vietnam, tenía casi medio millón de hombres preparados para luchar en tierras vietnamitas, “muchos de ellos, eran de origen chicano⁴⁸ gracias al programa implementado por la administración de Johnson, en la que se buscaba mejorar el futuro de los jóvenes”⁴⁹. Sin embargo, a raíz de la *Ofensiva Tet*, orquestada por el gobierno de Vietnam del norte, muchos chicanos en Estados Unidos comenzaron a ver con desagrado los grandes periodos en el campo de batalla, aunados a la gran cantidad de bajas tanto estadounidenses como norvietnamitas registrados durante el periodo de guerra. En la ciudad de Los Ángeles, las protestas en contra de la guerra de Vietnam no se hicieron esperar, cientos de jóvenes salieron a ocupar las calles de Estados Unidos, para exigir que se dejaran de enviar a jóvenes chicanos a Vietnam para morir como carne de cañón, a esto se sumaron otras exigencias como la desmilitarización de las policías locales, y mejores condiciones sociales y educativas.

La policía de los Ángeles fue una de las primeras en ser militarizada, así que muchas de las formas de protestar tuvieron que ser reorganizados para evitar confrontaciones con la autoridad. Algunos colectivos de arte optaron

48 Cabe aclarar aquí, que no todas las personas con ascendencia mexicana nacidos en Estados Unidos, son chicanos. Ser chicano, chicana, o chicane, es una posición política una identidad elegida de algunas personas mexicoestadounidenses. Comenzó a ser política y públicamente más usado durante el Movimiento Chicano de los años 60's por muchos mexicoestadounidenses para expresar una postura política fundada en el orgullo de una identidad cultural, tradiciones étnicas compartidas

49 Trejo, Guerrilleros, *The Vietnam War and its Detrimental effects on chicanos*, Dissertations, Theses and Capstone Projects. 550. (https://digitalcommons.kennesaw.edu/etd/550_2013, p.26

por pintar murales para tratar de explicar la situación de la guerra a la población, y a su vez reconectar con el pasado prehispánico y tradicional de las comunidades migrantes. Algunos otros optaron por “un método alternativo para confrontar a las políticas públicas”⁵⁰, el performance, para intervenir las calles usando el cuerpo del artista. Así, este análisis pretende basarse en una serie de performance realizada por el colectivo de arte chicano, Asco: *Stations of the Cross*, *Walking mural*, *Instant mural* y *Last Supper after a major riot*. Los cuales fueron registrados en fotografía por uno de los miembros del colectivo, Harry Gamboa.

A finales de la década de 1960, cuatro jóvenes chicanos del este de Los Ángeles, comenzaron a colaborar de manera activa en la vida artística de una ciudad con gran presencia de inmigrantes mexicanos, y eventualmente formaron el primer colectivo de arte chicano que llevó por nombre “Asco”. Sus piezas performáticas permiten un diálogo con el Estados Unidos sumergido en una guerra mediática, la Guerra de Vietnam, así como una mirada a los mecanismos en que opera el racismo y la discriminación sobre las llamadas minorías raciales. De este modo, la observación del cuerpo se convierte en uno de los principales objetivos al analizar el performance, puesto que en él recaen y residen las relaciones de poder, y es éste el instrumento para comunicar, el cuerpo actúa como el lenguaje, el cuerpo como documento de los cambios sociales.

Whittier Boulevard es el corazón del este de Los Ángeles, a lo largo podemos encontrar negocios de telas, comida mexicana, fruta con chile, jugos y tacos, tiendas con altares de la virgen de Guadalupe, y varios aparadores con la leyenda de “se habla español”. Pasar una tarde caminando por este histórico boulevard es tener un viaje en el tiempo y sentir el paso de varias generaciones, basta observar la arquitectura de los negocios y casas alrededor, es un salto a los años 60’s. Muchos de los viejos negocios fueron remodelados para construir tiendas de 99 centavos, y supermercados. De acuerdo a relatos de los locales, se dice que “*La Whittier*” fue uno de los primeros lugares en don-

50 Gamboa, Harry, *Against the Wall: Remembering the chicano Moratorium*, (<http://www.eastofborneo.org/articles/against-the-wall-remembering-the-chicano-moratorium>), 2010.

de los *Low Riders* comenzaron a tener presencia alrededor de los años 50's. Actualmente los sábados por la noche es común observarlos paseando con sus autos atrayendo a las multitudes a reunirse a su alrededor. Este bulevar está marcado por la historia del movimiento chicano, siendo una de las principales arterias del este de Los Ángeles, y con la mayoría de su población de origen mexicano y en menor parte filipino, fue un espacio en donde se realizaron varias redadas a ciudadanos chicanos, sobre todo contra pachucos⁵¹ y *Zoot Suits*⁵², por considerarlos anti patrióticos por la gran cantidad de tela usada en sus trajes. El gobierno hizo un llamado para hacer un recorte en el uso de telas durante la Segunda Guerra Mundial para que éstas fueran aprovechadas en los uniformes de los soldados estadounidenses⁵³.

Estos son solo algunos ejemplos para tener una visión panorámica del espacio real e histórico en donde Asco posteriormente realizaría varias de sus apariciones públicas. *La Whittier* sigue siendo un lugar concurrido por familias y personas que van todos los días a sus trabajos. Utilizar este espacio fue crucial dentro de la historia de Asco. En esa calle llena de personas de origen mexicano, acostumbradas a observar expresiones artísticas propias de la cultura mexicana tradicional, Asco no encontró aprobación ni reconocimiento

51 Después de la Segunda Guerra Mundial la población mexicoestadounidense había incrementado de manera considerable. Los Pachucos eran jóvenes de padres inmigrantes mexicanos, nacidos en Estados Unidos. Se caracterizaban por vivir en barrios mexicanos, hablar inglés mezclado con español, vestir con trajes amplios hecho de un pantalón amplio y parecido al que usaban los jóvenes afroamericanos de Harlem, en Ponce Marín, Colectivo Asco: Una exploración alternativa del arte en el movimiento chicano de Los Ángeles. UMSNH, IIIH, México, p. 15

52 El antecedente de orden cultural mas relevante lo constituyó el caso de la rebelión de los *Zoot suits*, teniendo como precursor el caso *Sleepy Lagoon de 1942*, donde un joven llamado José Gallardo Díaz, fue encontrado muerto en una reserva ecológica conocida por los locales como *Sleepy Lagoon*, una zona de recreación que las personas de origen mexicano, y afroamericano utilizaban dado que, no les estaba permitido utilizar las albercas públicas. Este caso estuvo plagado de notas periodísticas cargadas de prejuicios que avivaron más los actos de racismo en donde señalaban a la víctima como culpable de su muerte dada su vestimenta y la forma en que llevaba su cabello. Días después, diecisiete jóvenes a los que públicamente se les llamó *zootsuits* fueron arrestados y condenados a prisión acusándolos por el asesinato de Díaz. Estos arrestos estuvieron racialmente motivados, específicamente hacia hombres mexicanos y sólo exacerbaron las tensiones raciales entre blancos estadounidenses y mexicanos en Los Ángeles, en PAGAN, *Murder at the Sleepy Lagoon: Zoot suits, Race, and Riot in Wartime L.A.*, p. 10

53 Pagan, *Murder at the Sleepy Lagoon: Zoot suits*, p.15.

por parte de sus vecinos del este de Los Ángeles. Al contrario, se topó con rechazo y extrañeza, un exilio dentro de un espacio que ya se encontraba separado del resto de Los Ángeles.



Imagen 1. *Whittier Boulevard*, fotografía por: Margarita Ponce, 2017.

Si bien, algo que caracterizó a Asco, fueron las reacciones del público en sus primeras exhibiciones y posteriormente en sus intervenciones públicas, fue la manera de explotar todos los elementos de su entorno para realizar sus intervenciones; su principal herramienta visual, eran sus propios cuerpos, con ello sus posturas, lenguaje visual, moda, maquillaje, expresiones faciales y actitud irreverente. Sus meticulosamente bien planeados *performances* callejeros son una mezcla entre melodramas, comedias cargadas de sarcasmo e ironía; esa fue la manera con la que enunciaban sus experiencias con el racismo y la discriminación en los medios de comunicación, e instituciones de Los Ángeles. Las intervenciones callejeras a través de Los Ángeles fueron parcialmente documentadas en fotografías a color y blanco y negro por Harry Gamboa Jr., con el objetivo de crear el mito de Asco, y dejar un registro de las intervenciones. En 1972, Harry señaló que decidió comenzar a docu-

mentar las piezas de Asco para poder volver a presentarlo en otros lugares de la ciudad, y así alcanzar a otros sectores de la población⁵⁴. Por otro lado, algunos otros de sus *performances* fueron producidos en espacios cerrados, planeados para ser desarrollados solamente frente a una cámara.

Stations of the Cross/Las estaciones de la Cruz (performance)

La situación que se vivía día a día en los barrios chicanos estaba cargada de violencia, pandillas, drogas y discriminación. *Stations of the Cross o Estaciones de la Cruz*, es una representación de los murales o de imágenes representativas de imágenes tradicionales mexicanas, llevadas a las calles a manera de *performance*. Por un lado, *Los Murales andantes* eran presentaciones públicas de estampas religiosas o festividades mexicanas arraigadas en la cultura chicana, tales como el Día de los muertos, o la celebración de la Virgen de Guadalupe y por otro lado cobraban un significado diferente para cada uno de los miembros del colectivo, un sentido más místico, al fungir como manda⁵⁵.

Vivir en el este de Los Ángeles era enfrentarse a un escenario popular pintoresco, pero a la vez, a un escenario plagado de delincuencia. Una tarde de 1972, un hermano de Willie Herrón, quien pertenecía a una pandilla, fue herido gravemente en una pelea. Ante la desesperación que representa tener a un familiar herido, Willie juró que saldría a realizar una caminata por las calles de su barrio si su hermano lograba recuperarse⁵⁶. A este suceso se sumó la situación que estaban pasando los jóvenes chicanos al ser reclutados

54 Gamboa Harry Jr., entrevista Del Zamora, (subida el 30 de agosto del 2010), Actor Reel Part 39, 2010, <http://www.youtube.com/watch?v=u2ieIoWvz3c>, [consultada el 23 de mayo del 2017]

55 Una manda es un juramento o promesa hecha a un santo, dios, o alguna advocación de la virgen, la Santa muerte, o algún otro sujeto de culto de acuerdo a la creencia del solicitante. La manda funge como intermediaria para la realización de un favor o realización de un milagro del solicitante o de algún familiar, que bien podría ser, recuperar la salud, resolver alguna situación de peligro o difícil, recuperación de algún objeto preciado, o de un pariente extraviado. A cambio de dicho milagro, el creyente se compromete a pagarel favor, ya sea con una peregrinación a pie hasta algún templo, (descalzo, de rodillas, a pie, en bicicleta etc.) o bien dando a cambio su cabellera, o vestirse como su santo o virgen, y algunos casos mediante la flagelación.

56 Margarita Ponce, "Entrevista Willie Herron" (Los Ángeles, California., 2013).

para el ejército y enviados a pelear a Vietnam. De esta necesidad de sacar todas estas frustraciones y violencia vivida, surgió la primera intervención callejera de Asco, *Las estaciones de la cruz*. Se trató de una procesión a lo largo de *Whittier Boulevard*, en la víspera de navidad de 1971.

Haciendo una transformación/adaptación del viacrucis católico en donde Jesucristo, fue representado por Willie Herrón llevando un maquillaje de calavera y cargando una cruz hecha de cartón de cuatro metros y medio. Gronk, representando a Poncio Pilatos, vestía una túnica y cargaba consigo una bolsa de maíz palomero. Luego Harry Gamboa Jr., con el rostro maquillado de blanco, representaba un altar humano-zombi, con un cráneo de animal sobre su cabeza. Recorrieron por un kilómetro y medio el *boulevard Whittier* como si fuera un desfile, dejaban que las personas reaccionaran o bien se les unieran por unas cuantas cuadras⁵⁷.

La última estación del viacrucis a lo largo del *boulevard Whittier*, se situó frente a un centro de instrucción y reclutación para unirse al ejército estadounidense: Como acto final del *performance*, Gronk se dedicó a bendecir a los soldados que estaban en guardia, con el maíz para palomitas, haciendo una alusión a la manera en que los sacerdotes bendicen a sus feligreses con agua bendita. Años más tarde, Harry Gamboa Jr. explicaría en una entrevista que “al menos por ese día, ningún chicano se unió a los *Marines* para ir a Vietnam”⁵⁸ “Una protesta llena de simbolismos, con un mensaje claro y contundente, dejar de enviar soldados a Vietnam. En una entrevista Gronk señala que al final de la procesión, recargaron la cruz que llevaba Willie cargando en su hombro, sobre la entrada del edificio del ejército, para que ningún chicano fuera reclutado, al menos por ese día”⁵⁹.

57 Herrón Willie, entrevista, <http://www.youtube.com/watch?v=u2ieIoWvz3c>.

58 “So for that particular day, there would be no more chicanos joining the Marines and going off to Vietnam”, GAMBOA Harry Jr., entrevista, <http://www.youtube.com/watch?v=u2ieIoWvz3c>.

59 Gronk, Rangel, Jeffrey J., Oral History, Jan. 20–23”, Archives of American Art, Smithsonian Institution, 1997, <http://www.aaa.si.edu/collections/interviews/oral-history-interview-gronk-13586>, [Consultado el 22 de mayo del 2017].



Imagen 3. *Asco's Stations of the Cross*, fotografía por: Seymour Rosen ,1971, Los Angeles. Cortesía Seymour Rosen, 1971. ©SPACES–Saving and Preserving Arts and Cultural Environments.



Imagen 2. *Asco's Stations of the Cross*, fotografía por: Seymour Rosen,1971, Los Angeles. Cortesía Seymour Rosen, ©SPACES–Saving and Preserving Arts and Cultural Environments.

Walking mural/Murales andante

En 1972, Asco realizó el performance callejero que llevó por nombre *Walking mural*/Mural andante, éste se trató de un sacrilegio a la vestimenta tradicional de figuras religiosas mexicanas. Fue también una satírica manera de condenar la reciente incorporación del movimiento muralista chicano y la estandarización de los rituales chicanos plasmados en las obras de arte público, resultando monótonas y repetitivas por siempre recurrir a los mismos temas. *The Walking mural*, o mural andante, realizado en las vísperas de Navidad después de que el tradicional desfile navideño fuera cancelado como consecuencia de las marchas realizadas por cientos de chicanos para detener el envío de soldados de origen mexicanos a Vietnam, “Así que nosotros como grupo decidimos traerlo de vuelta y decidimos que nos vestiríamos para hacer el desfile a lo largo del *boulevard Whittier* y festejar la Navidad”⁶⁰.



Imagen 4. Asco *Walking Mural*, fotografía por: Harry Gamboa Jr., 1972. From Asco era ©1972, Harry Gamboa Jr. Performers (l-r): Patssi Valdez, Willie Herron III, Glugio Gronk Nicandro.

60 Valdez Patssi, entrevista, <http://www.youtube.com/watch?v=u2ieIoWvz3c>, [Consultado el 18 de mayo del 2017].

Llevando más allá las imágenes que se tenían de los mexicas y culturas prehispánicas, Asco logró dotar a dichas imágenes de actualidad, con un toque fresco entre *glam* y *punk*. Willie Herrón se presentó con un vestuario inspirado en alguna divinidad prehispánica mexicana; de su cuello se desplegaba una imagen con tres cabezas, una femenina y dos masculinas, esto acompañado de una capa de color metálico que arrastraba por el suelo con múltiples cabezas. Herrón señala que estas tres cabezas simbolizaban, el triple mestizaje de los chicanos, por un lado, la herencia española, por otro la descendencia mexicana y por último la asimilación de la cultura estadounidense y de los nativos estadounidenses. Y un día estas cabezas se aburrieron tanto de permanecer en un mural que decidieron salir de él a caminar por las calles⁶¹.

En una entrevista para los archivos de arte *Simithsonian*, Gronk señala que él se vistió como un árbol de Navidad, “mi cara había quedado como la estrella que va en la cima del árbol”⁶²; y Patssi llevando unas plataformas llenas de brillo, sosteniendo un ramo de flores, como si fuera una versión gótica *glam* de la Virgen de Guadalupe⁶³, y Harry Gamboa Jr. tomó la decisión de no participar en el *performance*, puesto que esta vez documentaría la acción, con el fin de que la acción no quedara en lo efímero y así poderlo mostrar más adelante para otra audiencia y ampliar el impacto de su trabajo. Siguieron con este *Mural andante* a lo largo de *Whittier Boulevard* mientras Harry Gamboa Jr. registraba este evento con fotografías. Siguieron la misma ruta que el *performance* anterior, *Stations of the Cross (Las estaciones de la Cruz)*, y esta vez el impacto y la extrañeza del público fue tal que una patrulla los comenzó a seguir a lo largo del trayecto. Este *performance* fue una crítica hacia el inadecuado manejo y reclamo del espacio público de los artistas muralistas. De la misma manera, este *mural andante* buscó romper con la visión ingenua y estereotípica de lo que tenía que ser arte chicano.

61 Herrón, *Urban exile*, p.10.

62 Gronk, entrevista, <http://www.youtube.com/watch?v=u2ieIoWvz3c>

63 “Willie devised this piece that was like a large wall with his head sticking through it,” Gronk said in a Smithsonian Archives of American Art interview. “Patssi was the Virgin of Guadalupe, but done up in this see-through outfit. And I was a Christmas tree, Hernandez Daniel, “The Art Outlands of East L.A”, <http://www.laweekly.com/news/the-art-outlaws-of-east-la-2149157> [Consultado el 20 de mayo del 2017].



Imagen 5. Asco, *Walking Mural*, fotografía por: Harry Gamboa Jr, 1972. From the Asco era ©1972, Harry Gamboa Jr. Sequence D. Performers (l-r): Patssi Valdez, Willie Herron III, Glugio Gronk Nicandro.

Con obras como estas, Asco marcó el inicio de una vanguardia artística, orgánica, hecha 100% en Los Ángeles, por jóvenes que hasta ese momento no habían recibido educación formal artística, sin embargo, se encontraban informados acerca de vanguardias de arte, moda, música, cine y política del momento. En Asco coexistía la contradicción, pues no eran lo suficientemente chicanos para la comunidad chicana de Los Ángeles y, por otro lado, eran muy chicanos para los círculos dominantes de arte.

Si observamos las fotografías de Asco, veremos que sus vestuarios eran una mezcla de distintos materiales; telas brillantes y coloridas, materiales reciclados, un estilo de pinturas y esculturas móviles. Se distinguieron por lograr atuendos estridentes, *glam*, pachucos y *punks* con los materiales que tuvieron a la mano, ya fueran ropas viejas, papel, u otro tipo de objetos que no concebiríamos encontrar como parte del vestuario de un artista. Este eclecticismo creativo de Asco es propio del *rasquachismo*⁶⁴, un “sentir

64 *Rasquachismo* puede ser entendido como un tipo de estética y sensibilidad propia de los chicanos, una estética desvalorizada. Para adentrarse más en el concepto de *rasquachismo* ver

chicano”, es decir del ingenio chicano, hacer lo que deseas, con lo que tienes a la mano”, y lograr un buen resultado.

Con relación al *rasquachismo*, el colectivo no contaba con una gran cantidad de dinero para financiar sus piezas, tuvieron que tomar artículos u objetos que tenían a la mano para transformarlos y utilizarlos como vestuario o escenografía, con relación a la búsqueda del glamour en los vestuarios y su inspiración en el glamour del cine francés, Pattsi Valdez señala en una entrevista realizada por *LA Weekly*, desde niña siempre le gustaron cosas que nunca pudo tener. “Y mi madre solía decir, ‘cuando seas mayor’, y yo pensaba, ‘estoy harta de esto, tengo que hacer algo por mí misma, quiero ser alguien. El ambiente a mi alrededor no era el mundo en el que yo vivía, yo vivía en mi cabeza, en una completa fantasía, así que cree mi propio *look* a través de las referencias que tenía del cine y la moda⁶⁵. Durante mucho tiempo las imágenes de los mexicanos que se mostraban en las campañas publicitarias, o en los medios eran solamente de trabajadores o cholos⁶⁶, cayendo en estereotipos, “estaba cansada de los estereotipos de los mexicanos, nunca salíamos glamorosos o bien arreglados, yo miraba la televisión y veía películas y me preguntaba a mí misma, ¿dónde estoy yo, dónde están mis bellas compañeras de clase? ¿Por qué ellas no aparecen ahí?⁶⁷.”

el ensayo de Tomás Ybarra Frausto, Shifra M. Goldman y John I. Aguilar, *Aesthetics: Rasquachismo*, Phoenix, *Movimiento Artístico del Río Salado*, 1989.

65 “I always liked nice things and I never had them. My mother went, ‘When you get older.’ And I go, ‘I’m sick of it, I gotta make something of myself, I gotta be somebody.’ The environment around me was not the world I lived in, I lived in my head, in a fantasy, so I created my own look, through movies and fashion.” Valdez Patssi, entrevista con Patssi Valdez, 1999 May 26-June 2. <https://www.aaa.si.edu/collections/interviews/oral-history-interview-patssi-valdez-13543>, [Consultado el 3 de mayo del 2017].

66 Estética relacionada a tribu urbana mexicoestadounidense, surgida muy probablemente en la década de los 70’s en California, dan una continuidad a las manifestaciones de los sectores chicanos y mexicanos (aunque adquiriendo características propias) y en respuesta al resentimiento de clase que generó que algunos de estos grupos se radicalizaran contra el sistema norteamericano. Mucho tiempo la palabra tuvo una connotación negativa y se usa para denominar a una persona asociada a pandillas, la cual porta regularmente atuendos como pantalones de talla grande, suelta, camisas de lana a cuadros con solo el botón del cuello abotonado, tatuajes en varias partes del cuerpo, especialmente en la cara, calcetas largas hasta la pantorrilla y tenis. En, Paris Pompo, María Dolores. *Crisis e identidades colectivas en América latina*. México DF. Ed. Plaza y Valdés. 1990.

67 Valdez Patssi, entrevista, Nottingham Contemporary, <https://www.youtube.com/watch?v=iyFViWGU06I&t=1s>, [Consultado el 20 de mayo del 2017].

The walking mural se convirtió en la antítesis del movimiento *muralista*. Hasta ese momento, el *muralismo* en Los Ángeles mantenía una relación muy cercana con el *muralismo* mexicano, usando elementos tradicionales cercanos a la historia prehispánica, pasajes religiosos; La Virgen de Guadalupe y otros santos, la vida cotidiana en el barrio con todo y sus celebraciones, abusos y complicaciones del día a día, Asco buscó llevar más allá todos estos elementos y sacarlos de los muros, para llevarlos a recorrer las calles, darles movimiento y crear una mayor interacción con el público. Varias de las instalaciones de Asco en galerías y sitios públicos hicieron una notoria referencia a iconos sacros presentes en los altares religiosos mexicanos. Estos ejemplos demuestran el ingenio y talento de las exhibiciones de Asco en parodiar y ridiculizar la cultura estadounidense y al mismo tiempo la cultura chicana.

Instant Mural/ Mural instantáneo

Es innegable el legado del *muralismo* en el arte chicano y en la obra de Asco. Como se ha observado, durante sus primeras obras públicas, el colectivo experimentó con el concepto de mural. Cabe mencionar que también estuvieron influenciados por las vanguardias europeas, el cine francés y cine b, por lo que decidieron llevar más allá el concepto del mural. Si bien el mural se caracteriza por contener la memoria de una sociedad y trascender a través del tiempo, además se enfrenta a las inclemencias del clima, y el paso del tiempo, así como al constante hecho de ser vandalizado, o en otro extremo, a la censura, como sucedió con el mural de Siqueiros “América Tropical”⁶⁸.

68 Mural realizado en un edificio histórico de la ciudad de Los Ángeles, ubicado en Placita Olvera, un espacio actualmente reconstruido para recrear los primeros asentamientos californianos de origen mexicano. Siqueiros llegó a Los Ángeles como refugiado en 1932 y pintó América tropical por encargo en el que se le pedía que representara a la América como fuente inagotable de recursos, una idea exotizada que Siqueiros no iba a representar. En su lugar pintó un mural en el que se observan un cuerpo indígena crucificado y torturado. Asechado por conquistadores que se esconden entre la selva. Esto fue un escándalo para un momento en el que Estados Unidos apenas se recuperaba de la depresión económica, pero a su vez recibía cientos de migrantes mexicanos que trabajaban en condiciones inhumanas. Siqueiros buscó visibilizar esta situación, pero su mural fue censurado con pintura blanca, borrándolo por completo de 1932 a 1934, y posteriormente pasó cerca de 40 años expuesto a las inclemencias del clima. Restaurado y reconocido como patrimonio del pueblo de los Ángeles hasta los años 70's.

El mural instantáneo fue ejecutado por Patssi Valdez y Humberto Sandoval en 1974, en una de las esquinas más transitadas del *boulevard Whittier*, a espaldas de una vieja tienda de licores. “Gronk afirma que la obra se trata de la opresión en todos los frentes. Desde East Los Ángeles, Chile, Vietnam, un grupo de personas, un país... La duración del mural será el tiempo que la persona resista estar pegada a la pared, después entonces sería libre. Lo mismo pasa con las cadenas, tienes que romperlas para ser libre”⁶⁹. Ayudándose de cinta adhesiva, Gronk pegó a Patssi y a Humberto Sandoval a la pared, dejándolos ahí enfrentados a los espectadores que pasaban mirando con extrañeza. La propuesta de Gronk se arraigó en tomar el concepto de *muralismo* chicano tradicional en Los Ángeles, y hacer un mural, pero en esta ocasión el protagonista sería el cuerpo chicano.

Esta obra puede tener varias lecturas, otra de ellas es la laterización de la relación entre lo chicano y el mural. Con esto se quiere decir que esta relación casi inherente que se manejaba entre ambos, como si todo aquel chicano que se aventurara en el mundo del arte, tuviera que hacer murales, arte callejero o grafiti. En este sentido, Asco incorporó esta característica del arte chicano y la mezcló con el arte conceptual y el *performance art*. Se trató de una manera astuta de responder a los círculos de arte que esperaban que Asco como colectivo compuesto por chicanos también realizara murales para hacerse visible.

69 Gronk, en Santillano Diana Marisol, “Asco”, en *Phantom sightings. Art After the Chicano*, p.118.



Imagen 7. Asco, *Instant Mural*, fotografía por: Harry Gamboa Jr, 1974. From the Asco era ©1974, Harry Gamboa Jr. Performers (l-r): Glugio Gronk Nicandro, Patssi Valdez.



Imagen 8. Asco, *Instant Mural. Traffic*, fotografía por: Harry Gamboa Jr, 1974. From the Asco era ©1974, Harry Gamboa Jr. Performers (l-r): Humberto Sandoval, Patssi Valdez.

First Supper After a Major Riot/Primera cena después de un gran disturbio

Como se indicó antes, la elección de los espacios para llevar a cabo la acción no era de manera fortuita. Cada espacio guardaba relación con algún suceso de la historia chicana. Este *performance* llamado *Ultima cena* después de un gran disturbio*, tuvo lugar en una de las esquinas más importantes del este de Los Ángeles, entre Arizona y el *boulevard Whittier*. Donde tuvo lugar un violento tiroteo en contra de un grupo de jóvenes chicanos que marchaban en protesta de enviar más soldados a Vietnam. La redada comenzó con la persecución y finalizó con un tiroteo que dejó a varias personas heridas y el deceso del periodista Rubén Salazar⁷⁰. Escogieron particularmente ese punto porque fue la posición exacta en donde Harry Gamboa estaba cuando la policía comenzó a disparar⁷¹.

La espontánea cena se ubicó en una isla de tráfico durante la hora pico; para ambientar la escena, una muñeca desnuda fue tendida sobre el suelo, y una pintura de un cuerpo torturado fue colgada del letrero del *bulevar Whittier*. Harry, Patssi, Willie y Gronk se valieron de saturados maquillajes y ropa vieja conseguida en una tienda de descuentos para llamar la atención de los automovilistas. La mesa fue llenada con frutas y bebidas, y como postre realizaron el *Instant mural /Mural instantáneo* del cual hablamos en el apartado anterior.

Las autoridades de Los Ángeles constantemente remodelaban los sitios donde había ocurrido algún atentado o situación irregular contra la población. Con esta cena, se reclamó un territorio que había sido quitado a los chicanos por medio de la violencia ejercida por la policía, además, buscó que el tiroteo en el que cientos de personas fueron heridas y la muerte de Rubén Salazar no fuera olvidada.

70 Escobar, "The Dialectics of Repression: The Los Angeles Police Department and the chicano Movement, 1968-1971", p.1480.

71 Gamboa Jr Harry, "Against the Wall: Remembering the chicano Moratorium," en *East of Borneo*, 2010, en <http://www.eastofborneo.org/articles/against-the-wall-remembering-the-chicano-moratorium>, [Consultado el 20 de julio del 2017].



Imagen 9. Asco, *First Supper, After a Major Riot*, fotografía por: Harry Gamboa Jr, 1974. From the Asco era ©1974, Harry Gamboa Jr. Performers (l-r): Patssi Valdez, Humberto Sandoval, Willie Heron III, Glugio Gronk Nicandro.

Consideraciones finales

A lo largo de este análisis pudimos observar cuatro performance del colectivo Asco llevados a cabo en espacios públicos de la ciudad de Los Ángeles. Ninguno de estos performance se volvió a repetir o a accionar en otro lugar. Actualmente se puede tener acceso al registro gracias a la iniciativa de Harry Gamboa, uno de los miembros del colectivo por fotografiar estas intervenciones, sin saber que de esa manera estaba inmortalizando estos performance a través de la creación de un archivo y una futura fuente para la historia de la comunidad chicana. Estas fuentes, creadas con una intencionalidad no son pasivas, es decir no están ahí para empolvase y ser una pieza de memoria intocable.

Esta memoria es algo que se está creando y rehaciendo continuamente cada vez que nos aproximamos a estudiarla. A su vez, estos performance son una fuente para leer la performatividad de ser chicano en Los Ángeles en los años 70's. Es claro que los miembros de Asco no compartían estos estereotipos en los cuales eran etiquetados. Sus piezas rompen con el ser chicano

de la época; sin educación, obrero, jardinero, ayudante de cocina, pandillero, cholo, etc. Asco extendió los límites de lo que significaba ser chicano tanto en la cotidianidad, como en el arte, puesto que, para ese momento, los artistas chicanos solo realizaban exploraciones artísticas a través del universo de la pintura, tanto mural como de caballete.

Las estaciones de la cruz, Mural andante, Mural Instantáneo y Primer almuerzo después de un gran disturbio, fueron reinterpretaciones del tradicional arte chicano, en donde experimentaron con las dimensiones de los espacios, releyendo las imágenes de lo que significa ser chicano, y al mismo tiempo correr de la policía. Tomaron como eje central el mural. El mural como concepto para ser transformado, pero sin ser sacado de su contexto nato, que es la calle.

La expresión artística de Asco fue guiada por los miembros individuales del grupo al mismo tiempo que comenzaban a crear una ecléctica y espontánea filosofía artística. Se podría afirmar que, el papel de Asco fue de *terroristas culturales*, tanto del arte dominante, como del arte chicano; constantemente colapsaban o manipulaban las formas del arte hasta explotarlas a su máxima expresión. La rebelión de Asco en contra de las políticas y el mismo arte chicano resultó en la creación de una alternativa sintetizada del arte, una neovanguardia estética chicana.

La resiliencia del colectivo y su habilidad para transformar sus experiencias personales en expresiones artísticas, y para adaptarse a situaciones creando arte con ello, fueron algunas de las razones por las cuales el grupo actualmente es reconocido por el arte angloestadounidense tanto la comunidad chicana. Su trabajo fue una amalgama de temas e imágenes adoptados de la experiencia urbana cultural chicana, un estilo de expresión en donde no escatimaron en cruzar los límites. Harry, Patssi, Willy y Gronk formaron parte de una minoría racial dentro de la cual representaban la minoría ideológica, no encontraban reconocimiento en la comunidad angloestadounidense por considerarlos muy chicanos y tampoco en la comunidad chicana por considerarlos muy anglosajones.

El *performance* se convirtió en un medio aceptable para que Asco comenzara a cuestionarse el hecho de producir arte confinados en estudios

artísticos, separados de la realidad política y social. Definiendo una nueva serie de códigos y valores que fueron desarrollados durante sus últimos *performance* e intervenciones artísticas. La obra de Asco nos hace pensar la historia no sólo del movimiento chicano, sino también la historia urbana de Los Ángeles, nos muestran que tanto la ciudad como el arte, se deforman, se deconstruyen y construyen constantemente. Como colectivo se mantuvieron críticos y reflexivos a cerca de su propia posición en la sociedad, usando esto como herramienta de conocimiento y protesta. El alcance que tuvo es tan poderoso e importante, ya que combinó lo conceptual con la política ya fuera a través del cuerpo, murales o el *performance*. En las últimas décadas el arte chicano tuvo efectos más notorios sobre el arte estadounidense y esto en gran parte, gracias a la obra de Asco. Asco ejemplifica los cambios del paradigma artístico en Estados Unidos y sirve como premonición para los cambios que seguirá sufriendo el arte en las próximas décadas.

Bibliografía

- Escobar, The Dialectics of Repression: The Los Angeles Police Department and the chicano Movement, 1968-1971 en, *The Journal of American History*; Oxford Tomo 79, N.º 4, Mar 1993.
- Gamboa, Harry, *Against the Wall: Remembering the chicano Moratorium*, (<http://www.eastofborneo.org/articles/against-the-wall-remembering-the-chicano-moratorium>), 2010.
- Del Zamora, 2010, *Actor Reel Part 39* (<http://www.youtube.com/watch?v=u2ieIoWvz3c>).
- Goldman Shifra M., Ybarra Frausto, Tomás, Aguilar John I., *Aesthetics: Rasquachismo*, Phoenix, Movimiento Artístico del Río Salado, 1989.
- Gronk, Rangel, Jeffrey J., Oral History, Jan. 20–23”, *Archives of American Art*, Smithsonian Institution, 1997 (<http://www.aaa.si.edu/collections/interviews/oral-history-interview-gronk-13586>).
- Hernandez Daniel, “The Art Outlands of East L.A”, en *LA Weekly* (<http://www.laweekly.com/news/the-art-outlaws-of-east-la-2149157>), 2017.
- Herrón Wille, Noriega Chon, *Urban exile*, University of Minnesota Press., 1998.
- Pagan, Eduardo, *Murder at the Sleepy Lagoon: Zoot suits, Race, and Riot in Wartime L.A.*, 2003.
- Paris Pompo, María Dolores. *Crisis e identidades colectivas en América latina*. México DF. Ed. Plaza y Valdés. 1990.
- Ponce, Margarita, *Entrevista Willie Herron*, Los Ángeles, California., 2013.

- Ponce, Margarita, Colectivo Asco: Una exploración alternativa del arte en el movimiento chicano de Los Ángeles. UMSNH, IIIH, México, 2017.
- Prieto, Prieto, Antonio, and Elka Fedilik, *Corporalidades Escénicas. Representaciones del cuerpo en el teatro, la danza y El Performance*. Universidad Veracruzana, 2016.
- Taylor, Diana. "Performance e Historia." in *Apuntes*, no. 131, 009: 105–23, 2015.
- Taylor, Diana, and Marcela Fuentes. *Estudios Avanzados de Performance*, Ciudad De México: Fondo de Cultura Económica, 2011.
- Trejo, Guerrilleros, *The Vietnam War and its Detrimental effects on chicanos*, Dissertations, Theses and Capstone Projects, 550 (<https://digitalcommons.kennesaw.edu/etd/550>), 2013.
- Santillano, Diana Marisol, *Phantom sightings. Art After the Chicano*, Los Ángeles, LACMA.
- Valdez Patssi, entrevista con Patssi Valdez, 1999. (<https://www.aaa.si.edu/collections/interviews/oral-history-interview-patssi-valdez-13543>)
- Ybarra Frausto, Tomás, Goldman, Shifra M. y Aguilar John I. Aguilar, *Aesthetics: Rasquachismo, Phoenix, Movimiento Artístico del Rio Salado*, 1989.

Intelectuales y comics desde la historiografía

Alan Moore y Dave Gibbons, una representación crítica sobre los imaginarios del poder a través de Watchmen

Salvador Rubio Andrades

Instituto de Historia

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Chile

Introducción

El año 2020 marcó un hito sin precedentes en la historia contemporánea del mundo. La llegada del virus covid 19 impactó de forma catastrófica, y en brevísimo tiempo, a prácticamente todos los seres humanos que habitamos el planeta Tierra, debido en buena parte a la misma configuración global del sistema mundo que hemos venido construyendo desde el siglo XVI⁷², con el agregado del impacto de las nuevas tecnologías, y la interconexión en tiempo real que caracterizan a la globalización actual en los inicios de la tercera década del siglo XXI.

Casi todas las actividades humanas han sido impactadas con la rápida expansión del virus a lo largo de los seis continentes, obligándonos a cambiar nuestros patrones de comportamiento habituales, y haciéndonos cada vez más dependientes de los dispositivos electrónicos de última tecnología para poder ejercer nuestros trabajos, para comunicarnos con nuestros familiares, amigos y conocidos, y también para entretenernos.

La historiografía, y en particular los cultores de esta disciplina, los historiadores, hemos vivido este impacto en una doble dimensión. Por un lado, nos ha alejado físicamente de las universidades, lugar en donde interactuamos con nuestros colegas y estudiantes; y por el otro con el cierre de los espacios más tradicionales de donde se obtienen los testimonios con los que

72 Wallerstein, Immanuel, *El capitalismo histórico*, Siglo XXI, México, 1988.

trabajamos como los son museos, bibliotecas, archivos y hemerotecas, los cuales además estarán parcialmente limitados por un buen tiempo, impactando en las investigaciones y proyectos de investigación en curso.

Este es un buen motivo para reflexionar sobre los materiales con los que trabaja nuestra disciplina y abrirnos a nuevas posibilidades problemáticas y epistémicas. No se trata sólo de hacer nuevas preguntas atinentes a las coyunturas y realidades que estamos viviendo, sino a contribuir metodológicamente a seguir abriendo la disciplina al estudio y uso de otros dispositivos informativos para el análisis del comportamiento de nuestras sociedades. Tensionando aún más esta idea, en este escrito vamos a proponer a los comics como un producto intelectual que nos sirve para adentrarnos en el estudio de problemas históricos más profundos relacionados con el desenvolvimiento de la cultura humana. En particular nos centraremos en la novela gráfica como un subgénero del comic, la cual se construye en base a una representación de realidades sociales más amplias y complejas, y de las cuales también forma parte.

Los comics están producidos como cualquier otro dispositivo cultural, encerrando en sí características de un tiempo histórico, y reflejándose en él elementos tales como jerarquías, prejuicios, imaginarios, anhelos y temores de la sociedad de la que el escritor es parte, y su impacto social se ha ido extendiendo más allá de la revista publicada periódicamente o de fragmentos publicados en los diarios, llegando al cine, series de televisión, plataformas de streaming, videojuegos, merchandising de todo tipo, además de líneas de juguetes coleccionables para niños y adultos.

En este trabajo en particular pretendemos abordar la novela gráfica *Watchmen*, escrita por Alan Moore y dibujada por Dave Gibbons. La propuesta en particular, como se mencionó anteriormente, girará en torno a la búsqueda en ella del reflejo, interpretación y representación de distintos problemas que aquejaban a la década de 1980 como lo fueron la Guerra Fría, el imperialismo, el armamentismo nuclear y la inseguridad global, los cuales Moore desarrolló en distintos trabajos gráficos a lo largo de su carrera como lo fueron: *La cosa del pantano*, *V de vendetta*, *La liga extraordinaria de caballeros* y *Desde el Infierno*.

Para sustentar nuestra propuesta metodológicamente, conjugaremos dos variables teóricas provenientes de la historia intelectual, por un lado, y la teoría del comic, por otro. Desde la historia intelectual abordaremos las figuras de Alan Moore y Dave Gibbons, viendo en este escritor y guionista de comics, y en este dibujante, a dos intelectuales adscritos a su propio tiempo histórico, y que a través de esta novela gráfica realizaron una crítica interesante a la sociedad occidental de aquellos años. La otra variable proveniente de la teoría del comic nos provee los elementos técnicos necesarios para realizar la exégesis de la obra en cuestión, y consumir en ella la heurística que se necesita en todo análisis historiográfico.

Como hipótesis central en este estudio planteamos que la producción gráfica de Alan Moore, y en particular su novela *Watchmen*, constituyen dispositivos intelectuales que contienen todos los elementos característicos que la historia intelectual ha venido desarrollando para abordar a los intelectuales. Es decir, Moore a través de novelas gráficas como *Watchmen*, realizó la misma función de representación y crítica a la sociedad de su época como cualquier otro intelectual abordado por la historia de los intelectuales. Y el dispositivo específico para realizar esta representación y crítica de la sociedad ha sido el lenguaje gráfico, o “arte secuencial” como se le conoce desde la teoría del comic.

Moore y Gibbons en la historia de los intelectuales

Como punto de partida para sostener esta propuesta afirmamos junto a François Dosse que cada tiempo histórico produce sus propios intelectuales⁷³, y los distintos intelectuales que surgen en la historia hacen uso de los dispositivos culturales simbólicos que su propio tiempo histórico les posibilita. De este modo, es un error limitar el concepto de intelectual solo a la producción escrita puesto que existen distintos bienes simbólicos⁷⁴ como la pintura, la música, el teatro

73 Dosse, François, *La marcha de las ideas. Historia de los intelectuales, historia intelectual*, Universitat de València, 2006.

74 Entenderemos por bienes simbólicos todo tipo de productos culturales que tienen como finalidad impactar en el ámbito cognitivo y en la sensibilidad general de las personas. Pueden ser inmateriales si operan abstractamente como un concepto, una teoría, una doctrina, la música y el humor, o materiales si se llega a ellos de forma concreta como un libro, una pintura,

o el cine que pueden cumplir para quienes ejercen la función de intelectuales el mismo objetivo comunicativo que un escrito⁷⁵.

Y con esto entramos a la base de la propuesta. Siguiendo a Antonio Gramsci, un intelectual no se define por el tipo de trabajo que realiza, puesto que todo trabajo requiere intercaladamente de esfuerzo tanto manual como intelectual. Por lo mismo, para poder definir a los intelectuales no basta buscar ese criterio de distinción en el núcleo intrínseco de las actividades que requieren de un esfuerzo intelectual, como lo puede ser un profesor, un diseñador, o incluso un burócrata, sino más bien debemos buscar esta categoría en el conjunto de relaciones en el cual dichas actividades se encuentran en el complejo general de las relaciones sociales⁷⁶.

Es por ello que Gramsci afirma que todas las personas somos intelectuales, pero no todas cumplimos en la sociedad una función intelectual. Esta definición plantea que la clave para caracterizar a alguien de intelectual está en la función que cumple en una sociedad, y no por el trabajo específico que ejerce. Y desde esta perspectiva se restringe bastante el número de personas que pueden ser llamadas “intelectuales”, diferenciando al intelectual por su rol social de quienes simplemente ejercen un trabajo intelectual. De esta base teórica desprendemos que para ser intelectual hay que tener una vocación intelectual, la cual necesariamente debe ser pública, el trabajo producido debe proyectarse para ser recepcionado por un público más amplio. Pero aún nos falta otorgar un par de características más concre-

una fotografía o una obra de teatro. Los bienes simbólicos son producidos con la intención de impactar en la estructura cognitiva de sus consumidores modificando la conducta del mismo, ya sea ampliando su universo simbólico, sus conocimientos, su sensibilidad estética y/o moral, o simplemente su goce o disfrute. Los bienes simbólicos producidos en cada época histórica responden en coherencia a las características concretas de la misma y tienen un fin práctico, puesto que terminan impactando en la conducta de las personas.

75 Urrego, Miguel Ángel, “Los intelectuales en Colombia: el campo cultural, la izquierda y la revolución cubana”, en Rodríguez Díaz, María del Rosario, *El Caribe entre México y Estados Unidos*, UMSNH, Morelia, 2005, pp. 439-440. Para graficar esta idea, Urrego presenta como ejemplo en este trabajo al muralismo mexicano del período posrevolucionario, en donde sus artistas ejerciendo la función intelectual fueron capaces de sintetizar procesos políticos y sociales que décadas después explicaron filósofos e historiadores. Además, este lenguaje simbólico le permitió a la mayoría de la población mexicana, e independiente de su origen social, identificarse con los artistas y sus obras.

76 Gramsci, Antonio, *Antología*, Siglo XXI, Madrid, 2019, p. 391.

tas para poder distinguir a un intelectual en una sociedad histórica particular, pensando más específicamente en las últimas tres décadas del siglo XX.

Complementariamente a la propuesta gramsciana para encontrar a los intelectuales en la historia de la sociedad contemporánea, nos es funcional la reflexión realizada sobre los mismos por Edward W. Said, quien sostiene la tesis de que un intelectual es un individuo dotado de la facultad de representar, encarnar y articular un mensaje, una visión, una actitud, filosofía y opinión para y en favor de un público. Para Said el intelectual actúa siempre a partir de esta máxima: toda la humanidad tiene derecho a esperar pautas razonables de conducta en lo que respecta a la libertad y la justicia por parte de los grupos de poder o de los Estados en que habitan, y las rupturas de tales pautas, sean deliberadas o inadvertidas, deben ser denunciadas y combatidas⁷⁷.

Siguiendo a Said, la producción de un intelectual proviene de un proceso de estudio y reflexión que se materializa en presentar a la sociedad lo que éste piensa y/o cree, y en donde además busca persuadir a otros para que acepten y sigan esas reflexiones y/o creencias. Se produce aquí una mezcla bastante compleja entre el mundo privado y el público: por un lado los valores, conocimientos y experiencia del intelectual, y por el otro la forma en que cada uno de estos elementos penetra en el mundo social⁷⁸.

De esta propuesta desprendemos que los intelectuales son individuos con vocación para el arte de representar, ya sea hablando, escribiendo, enseñando, pintando o apareciendo en los medios de comunicación (Said pensaba en diarios, radio y televisión, ahora podríamos agregar las plataformas informáticas que ofrece la internet). Esta vocación es importante en la medida en que resulta reconocible públicamente e implica a la vez entrega, riesgo, audacia y vulnerabilidad. “En la vida pública moderna vista como una novela o un drama y no como un negocio o como la materia prima para una monografía sociológica es donde más fácilmente podemos ver y comprender cómo los intelectuales son representativos, no ya de un movimiento social subterráneo o amplio, sino de un estilo de vida y comporta-

77 Said, Edward W., *Representaciones del intelectual*, Paidós, Barcelona, 1996, pp. 29.

78 *Ibíd.*, p. 30.

miento social completamente peculiar, incluso corrosivo, que les pertenece en exclusiva”⁷⁹.

Finalmente, para Said los verdaderos intelectuales son los que están en una posición crítica respecto de las normas y valores en los que se reflejan las elites dominantes, en lugar de los que trabajan para ofrecer orden y continuidad en la vida pública. Al intelectual le incumbe la tarea de universalizar explícitamente las crisis, de darle un alcance humano más amplio a los sufrimientos que haya podido experimentar una nación, una clase, una etnia o una minoría particular, y de asociar esa experiencia con los sufrimientos de otros. Y desde este punto de vista, muchos novelistas, pintores y poetas han encarnado la experiencia histórica de sus respectivas comunidades en producciones simbólicas, las cuales incluso han llegado a tener reconocimiento universal⁸⁰.

Llegando a una conclusión general de este modelo de análisis para detectar a los intelectuales en la sociedad contemporánea, sobre todo pensando en las décadas de 1960 a 1990, tenemos que considerar necesariamente la variable poder. Más específicamente cuál es la actitud que un individuo toma frente a quienes detentan el poder, manifestado en las normas y valores imperantes en una sociedad y defendida por los grupos sociales más privilegiados de la misma, y cómo esa actitud frente al poder se hace pública y penetra en el tejido social. Desde luego esta actitud debe ser crítica, y para publicitar esa crítica son múltiples los formatos expresivos por los cuales se puede canalizar.

Aquí nos encontramos con los múltiples y variados bienes simbólicos que pueden producir los intelectuales, bienes que siempre son coherentes y concordantes con las características históricas de la sociedad de la que son parte, y en una sociedad de masas como la del siglo XX⁸¹ la producción

79 Ibid., p. 32.

80 Ibid., p. 57.

81 Pierre Bourdieu considera sumamente importante esta última variable en su teorización del campo intelectual en lo que respecta al siglo XX, y a diferencia de los intelectuales de los siglos anteriores. En el siglo XX el campo intelectual se ve influido por una masa indiferenciada, impersonal y anónima de consumidores, dentro de un mercado de bienes simbólicos capaces de darles al mismo una sanción económica u otorgarle al intelectual cierta independencia

simbólica visual se complementa con los formatos comunicativos más tradicionales como lo eran la escritura y la retórica. Precisamente los comics en general, y las novelas gráficas en particular, entran en esta última categoría de producción simbólica en una sociedad, y buena parte de la producción de Alan Moore cuenta con estas características que ha desarrollado la historia intelectual para detectar a los intelectuales.

La teoría del comic o el arte secuencial

La otra arista del análisis está en el desarrollo de la teoría del comic, producida principalmente por pensadores provenientes de la teoría del arte, el diseño, el periodismo y la semiótica. Los cultores de la teoría del comic no son muchos y es un ámbito de reflexión teórica bastante reciente, siendo Will Eisner su verdadero precursor en la década de 1980. Precisamente la idea de entender al comic como un “arte secuencial” proviene de Eisner y es desde ahí que se ha construido la teorización sobre el mismo hasta el presente.

Eisner nos habla de un arte secuencial porque es un medio creativo de expresión que sintetiza arte y literatura, puesto que sus contenidos se expresan por medio de una secuencia de dibujos con textos escritos. Eisner cuando publicó su principal obra teórica, *El comic y el arte secuencial* en 1985 criticó al gremio de historietistas o “comicatoristas” por la poca profundidad de las historias que narraban, a pesar de la buena calidad artística de la animación. Para este autor, la narrativa siempre fue en desmedro de la animación, utilizándola como un mero complemento de ésta, lo que dejaba como saldo historias muy simples dirigidas a un público infantil con el solo objeto de vender

económica. El campo intelectual para Bourdieu es un espacio social relativamente autónomo de producción de bienes simbólicos, y en donde su principal protagonista es el intelectual, productor de este tipo de bienes. Si bien los intelectuales se pueden encontrar desde tiempos inmemoriales en la historia en función de las características de sus sociedades –cada sociedad produce sus propios intelectuales– el campo intelectual como tal lo encontramos en Europa desde el siglo XVII en adelante, cuando los intelectuales lograron conseguir una autonomía más amplia respecto a grupos de presión provenientes del poder político, religioso y económico. Autonomía, más no independencia, puesto que el campo intelectual siempre se encuentra tensionado por los grupos de presión externos a él provenientes de un más amplio campo cultural, y del cual además forma parte. Bourdieu, Pierre, *Campo de poder, campo intelectual*, Quadrata, Buenos Aires, 2003.

un producto de entretenimiento. El comic si quería madurar, afirmó Eisner como hipótesis, debía comenzar a narrar historias más complejas y serias que se relacionasen de un modo más concreto con el mundo real, independiente de que narrasen historias ficticias, y de este modo ganaría mayor apreciación por parte de las disciplinas académicas (como la teoría del arte, el diseño, la literatura, la semiótica o la historiografía como en nuestro caso), además de ampliar su distribución a un público más adulto y por ende más maduro⁸².

El llamado que hizo Eisner en ese entonces fue acogido por distintos guionistas y dibujantes como Dave Gibbons, David Lloyd, Frank Miller, Todd McFarlane, Garth Ennis y el mismo Alan Moore. Estos guionistas y dibujantes comenzaron a elaborar comics más maduros, en donde sus protagonistas tienen vivencias más caóticas y traumáticas como las que tenemos las personas que vivimos en el mundo real, y en función de lo mismo construyeron para sus historias ficticias marcos históricos generales en donde la realidad comenzó a permear la ficción, tomando mayor protagonismo la parte narrativa frente a la animación artística –sin dejar de descuidar esta última variable por cierto– en la producción de comics.

Pero si Will Eisner es el precursor de la teoría del comic, tal vez su mejor exponente sea Scott McCloud, quien en la década siguiente, más específicamente en 1993, nos entregó un ensayo redactado e ilustrado en viñetas para dar su interpretación de lo que es un comic. En este trabajo McCloud sigue la línea teórica presentada por Will Eisner, pero especifica el concepto de arte secuencial por encontrarlo muy genérico para definir este tipo de producto simbólico. De este modo McCloud define a los comics como “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”⁸³.

McCloud nos advierte que no se debe confundir al comic con la caricatura, independiente de que puedan estar estrechamente relacionadas. La caricatura es una forma de dibujar, un estilo, mientras que el comic es un medio para comunicar que a menudo se sirve de la caricatura⁸⁴, pero un comic debe

82 Eisner, Will, *El comic y el arte secuencial*, Norma, Barcelona, 2007.

83 McCloud, Scott, *Entender el comic. El arte invisible*, Astiberri, Bilbao, 2019, p. 9.

84 *Ibíd.*, p. 21.

estar construido sobre una base de secuencias de imágenes que comunican acciones, ideas, personajes, emociones, temporalidades y lugares, o todas a la vez. Secuencia de acciones en movimiento, McCloud también aportó en la construcción de esta definición con una ubicación espacial y temporal del mismo en la cultura occidental. El comic moderno es el que venimos encontrando en tiras de diarios o revistas publicadas periódicamente desde la década de 1940 al presente, pero eso sólo es el comic moderno, ya que como comic en cuanto tal, y siguiendo esta definición que nos otorgó McCloud, existen desde hace bastante más tiempo en la historia.

Esta definición es bastante inclusiva puesto que no toma en cuenta el rol de la imprenta o el uso del papel, tampoco las especificidades de los artistas dibujantes ni el uso de los colores. Aquí no está proscrito ningún tipo de escuela de diseño, artística, filosófica, movimiento o cualquier otro enfoque. Todo mensaje que se construya en base a una secuencia yuxtapuesta de imágenes pictóricas entra en la categoría del comic, y aquí McCloud incluye en esta forma de expresión simbólica desde los jeroglíficos egipcios, el tapiz de Bayeux, el manuscrito ilustrado precolombino que encontró Hernán Cortes en 1519 y que narra la epopeya de “Garra de Tigre”⁸⁵, o incluso un manual de instrucciones que cualquiera de nosotros recibe y debe leer al subir a un avión.

Desde esta definición el comic no se debe limitar solo a las breves historietas ilustradas y seccionadas en viñetas⁸⁶ que presentan las aventuras fantásticas y ficticias de algún héroe, paladín o justiciero con una personalidad oculta o incógnita, o una tira cómica en base a caricaturas. El comic es más bien un medio para comunicar como cualquier otro, sólo que desde la década

85 Ibid., pp. 10-15.

86 La viñeta ocupa un rol fundamental en la construcción de un comic moderno, y estéticamente lo diferencia del resto de las expresiones ilustradas mencionadas –los jeroglíficos egipcios, el tapiz de Bayeux, o el manuscrito ilustrado precolombino que encontró Hernán Cortes. En el comic del siglo XX cada viñeta tiene una función narrativa –incluso si no hay diálogos o textos flotantes– puesto que relata un momento de la acción que constituye parte integrante de la historia que se busca narrar. Por lo mismo, la imagen del comic moderno es una imagen de acción, formando parte integrante del relato, a diferencia de los textos ilustrados o los dibujos mencionados anteriormente que describen situaciones –reales o ficticias– en lugar de narrarlas. Al respecto, un interesante estudio sobre los lenguajes utilizados en los comics desde la semiótica es la que presenta Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del comic*, Paidós, Barcelona, 1998, pp. 21-22.

de 1940 se especializó en este formato recién descrito, y es a lo que Eisner y McCloud se refieren como “comic moderno” y que constituye el objeto principal de sus estudios y reflexión. En síntesis, para efectos de este escrito, utilizaremos el concepto de comic para referirnos a lo que estos autores especifican como “comic moderno”.

La novela gráfica como subgénero del comic

Técnicamente la novela gráfica está construida con los mismos elementos técnicos y teóricos que hemos descrito en el apartado anterior. Es un subgénero del comic y nos presenta un guion escrito por un autor que relata una historia ficticia única y singular, que tiene un comienzo y un final como cualquier otra novela. Esta obra está construida en base a una narración gráfica secuenciada con imágenes yuxtapuestas, las cuales se presentan en el formato de viñetas, las cuales pueden estar coloreadas o en blanco y negro. A diferencia de un comic tradicional, la novela gráfica no es seriada, no presenta una publicación continua de forma periódica –como lo son “Superman” y “Batman” en la editorial DC Comics o los “X-Men” y “Spiderman” en Marvel— ni tampoco puede haber un relevo de escritores y dibujantes que continúen la publicación a lo largo de las décadas para darle continuidad –independiente de que cada guionista y cada dibujante le impongan su sello característico a la publicación en el tiempo en que trabajan en él.

El precursor de este subgénero nuevamente es Will Eisner con su novela *Contrato con Dios* de 1978, y fue quién además popularizó este término por aquellos años. La importancia de la novela gráfica estriba en que desde Eisner en adelante se ha convertido en un espacio de producción simbólica más madura y compleja para la narración de historias con el formato técnico del comic, y que incluso ha comenzado a abordar otras formas de expresión comunicativa como la obra de Joe Sacco, que cubre en particular el trauma de la guerra y los conflictos que surgen de la misma. Sacco ha incursionado desde la novela gráfica a fines de la década de 1990 hasta llegar al periodismo gráfico en el siglo XXI, abordando en específico las guerras étnicas en los Balcanes (*Gorazde: Zona protegida* publicada el año 2000 y *El mediador*

del año 2003) y la hostilidad y abusos que comete el Estado de Israel para con el pueblo palestino (*Palestina en la Franja de Gaza* del año 2001).

La novela que nosotros abordaremos aquí, *Watchmen*, se inscribe en este formato gráfico. Fue escrita por Alan Moore y dibujada por Dave Gibbons, publicación que finalmente vio la luz en 1987 a través de la editorial DC Comics. En ella nos encontramos con una distopía política y social que plantea el cómo sería la historia del mundo si efectivamente existieran los héroes y superhéroes de los comics tradicionales. La novela está cruzada por completo por la tensión de la Guerra Fría, y por una hipótesis interpretativa sobre el comportamiento que tendrían estos justicieros para con la sociedad, y cómo ésta reaccionaría frente a ellos. Moore y Gibbons a través de esta obra ponen en cuestionamiento la moralidad del héroe y construyen sus personajes caracterizados por las tensiones comunes que cualquier individuo tiene, como el cumplimiento del deber, la ideología desde la cual interpreta el mundo, las distintas emociones que provocan las circunstancias que tocan vivenciar desde la experiencia, y el cómo finalmente se define el bien y el mal.

Para cerrar este apartado, planteamos que desde esta novela ambos autores, uno como guionista y el otro como dibujante, construyen una representación crítica de la sociedad occidental en la década de 1980. Para construir su relato narrativo llevan la realidad a la ficción, y desde ahí se posicionan contrarios al poder y la arbitrariedad en una década marcada por el desenlace de la Guerra Fría. El clivaje liberal-conservador, el individualismo, la sociedad de consumo, la guerra, el armamentismo nuclear y el conflicto capitalismo versus comunismo –e incluso la música popular– son elementos de suma importancia para narrar una distopía aterradora que tiene como finalidad hacer reflexionar al lector sobre los clichés que han servido a las elites de poder para construir la sociedad norteamericana, verdadero paradigma del mundo occidental en el cierre del siglo XX.

Los autores

Alan Moore nació en Northampton, Inglaterra, en 1953 y Dave Gibbons en Londres cuatro años antes, 1949. Ambos crecieron en la Inglaterra de pos-

guerra hasta su adultez, Moore especializándose como guionista y Gibbons como dibujante sin coincidir entre ellos recién hasta el proyecto *Watchmen* en DC Comics en la década de 1980. En Inglaterra desarrollaron carreras separadas dentro de la industria del comic local en la década de 1970, viajando a Estados Unidos primero Gibbons en 1980 y luego Moore en 1984.

Tanto Moore como Gibbons nacieron y vivieron su juventud en la Inglaterra de la posguerra, una Inglaterra que era parte de una Europa que estaba dividida en dos. La parte oriental del continente dirigida por el comunismo soviético desde Moscú, que contaba con una presencia permanente e intimidante del Ejército Rojo para garantizar la paz y estabilidad de los países que conformaron la órbita satelital de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). Y en la mitad occidental, una Europa temerosa de su dramático pasado reciente, conservadora en su configuración política, y dependiente y tutelada desde el otro lado del océano Atlántico por Estados Unidos⁸⁷.

Tal como nos recuerda Tony Judt, si la Primera Guerra Mundial destruyó la vieja Europa decimonónica e imperialista, la Segunda Guerra Mundial generó las condiciones para una nueva. A partir de 1945 el continente entero vivió durante cinco décadas bajo la alargada sombra de sus dictadores y de sus conflictos étnicos e ideológicos de su pasado inmediato. Ésta es una experiencia que los europeos de la generación de la posguerra —de la cual tanto Moore como Gibbons forman parte— comparten entre sí, y que los distingue del resto del mundo, en particular de los estadounidenses, a quienes el siglo XX les dejó unas lecciones bastante diferentes, y en general mucho más optimistas.

Es por ello que el uso de la Guerra Fría marque un tópico tan importante dentro de la trama de la obra. La Guerra Fría cruza toda la novela, marca un contexto general que influye en todos los personajes que protagonizan el guion, así como en una serie de situaciones que vemos aparecer viñeta tras viñeta en las distintas páginas de sus 12 capítulos. Sostenemos que esta experiencia vital es recogida por ambos autores para dar un marco general a los acontecimientos que envuelven las distintas tramas argumentales que

87 Judt, Tony, *Posguerra. Una historia de Europa desde 1945*, Taurus, México, 2011, pp. 25-26.

contemplamos al interior de la novela. El temor paranoico de la sociedad occidental a una guerra nuclear o atómica que acabase con la vida civilizada se satiriza trágicamente desde el inicio hasta el desenlace del argumento.

Watchmen⁸⁸

Como mencionamos en la hipótesis, La novela gráfica *Watchmen* constituye un dispositivo simbólico conformado por una representación crítica de la sociedad occidental en general, y norteamericana en particular, de las décadas de 1960 a 1980. Para realizar esta crítica Moore como guionista y Gibbons como dibujante, elaboraron una distopía que contuviera varios de los clichés culturales de la sociedad norteamericana de la época, en un contexto global marcado fuertemente por las tensiones de la Guerra Fría y sus repercusiones en los comportamientos de los personajes.

Para sostener esta hipótesis, planteamos que en *Watchmen* estos clichés se traducen en una crítica a la legitimidad del ejercicio y detentación del poder sustentada en cuatro características generales que sostuvieron el imaginario norteamericano en el contexto de la Guerra Fría, y que en esta novela se reflejan en la personalidad y acciones de cuatro personajes en particular⁸⁹.

88 Para este análisis sólo nos remitiremos a la novela original publicada en 1987. No hacemos referencia ni contemplamos como variables de análisis la película “*Watchmen*” dirigida por Zack Snyder del 2009, ni la serie de HBO del 2019 que continuó con estos eventos 30 años después, ni las precuelas publicadas por distintos autores el 2012 denominadas como “*Before Watchmen*”, ni el crossover con otros personajes de DC Comics titulado “*Doomsday Clock*” publicados entre 2017 y 2019.

89 Para efectos de una necesaria precisión conceptual, debemos diferenciar representación de imaginario. Para el primero, y siguiendo a Serge Moscovici, las representaciones sociales son precodificaciones que permiten la inteligibilidad del mundo y la actuación sobre él en base a la experiencia y los conocimientos de los individuos. Las representaciones son “una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos. La representación es un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social”. Moscovici, Serge, *El psicoanálisis, su imagen*, su público, Huemul, Buenos Aires, 1979, p. 17. Mientras que los imaginarios sociales, y en base a la elucidación de Cornelius Castoriadis, constituyen un esquema referencial general para interpretar la realidad. El imaginario social es de mayor envergadura que la representación porque constituye una matriz de sentido determinada e impuesta hegemonícamente en un tiempo histórico determinado. Los imaginarios sociales son impuestos por los grupos sociales hegemónicos de un tiempo histórico a través de diversos canales institucionales como los pueden ser la escuela o los medios de comunicación, y se materializan en una red simbólica que influye en deter-

Estas características del imaginario del poder serían el conservadurismo, el anticomunismo, la confianza en los avances científicos –sobre todo en el área de la física nuclear– y la superioridad del libre mercado graficada en el éxito empresarial, características que se reflejan en los personajes “Rorschach”, “Comediante”, “Dr. Manhattan” y “Ozymandias” respectivamente.

Haciendo un breve resumen general, *Watchmen* es una novela sumamente compleja que temporalmente abarca desde fines de la década de 1930 hasta 1985 a través de 12 capítulos. La propuesta transversal de Moore y Gibbons está en el cuestionamiento del poder, tanto en su detentación como ejercicio, y para ello construyen un mundo ficticio en donde los héroes enmascarados existen para ejercer la justicia en forma directa sobre delincuentes y quienes se alejen de las normas sociales, esto bajo la connivencia de las autoridades y complicidad de las fuerzas policiales, al menos en un primer momento. Que el surgimiento del héroe en esta ficción sea a fines de la década de 1930 –1938 en específico con la aparición pública de “Justicia Enmascarada”– no es al azar, puesto que coincide con el surgimiento en el mundo real de los comics modernos y sus protagonistas, héroes enmascarados. Es una coincidencia intencionada desde el guion de la obra para construir esta distopía.

Siguiendo con el resumen, el impacto social del surgimiento de estos “héroes enmascarados” a la larga no es positivo en la trama. Los ciudadanos al tiempo de constatar el comportamiento de estos aventureros anónimos comenzaron a perder su confianza en ellos. El actuar violento, arbitrario, abusivo e ilegal lleva al cuestionamiento público sobre el actuar de los héroes encapuchados exigiendo su desaparición y que el combate a la delincuencia y el control del orden público vuelvan a ser monopolio del Estado a través de sus fuerzas policíacas. Si pudiéramos graficar en un personaje este actuar violento, abusivo, arbitrario e ilegal en la detentación y ejercicio del poder, la mejor elección tal vez sería el “Comediante”, cuyo nombre de oficio es Edward Blake y cuyo asesinato da inicio a la novela.

minar el bien, el mal, el amor, el odio, los anhelos, los temores, y por cierto los amigos y los enemigos. Castoriadis, Cornelius, *La institución imaginaria de la sociedad*, Tusquets Editores, Barcelona, 2013. En particular la segunda parte titulada “El imaginario social y la institución”.

La novela no sigue un orden temporal lineal, puesto que como se mencionó recién, comienza con el asesinato del “Comediante” el 12 de octubre de 1985 –información que le llega al lector a través del diario de “Rorschach”, el personaje que investiga este asesinato y que se mantiene al margen de la ley⁹⁰– y desde esta fecha y este hito los distintos personajes que van apareciendo en la obra se proyectan al futuro en sus acciones y/o se retrotraen al pasado a través de sus recuerdos. De los seis protagonistas que tiene la obra, sólo uno sigue en actividad al margen de la ley –“Rorschach”– mientras el resto, tres están retirados –“Espectro de Seda”, “Búho Nocturno” y “Ozymandias”– y dos trabajan para el gobierno de Estados Unidos en la seguridad nacional, uno de manera pública en el área científica armamentística, “Dr. Manhattan”, y el otro –“Comediante”– en forma secreta realizando actividades de espionaje y sabotaje en países considerados enemigos de Estados Unidos.

Dentro de esta distopía, el impacto de estos personajes en la historia del mundo fue tal que incluso influyeron en que Estados Unidos ganase la guerra de Vietnam, particularmente por la inclusión dentro de las tropas norteamericanas del “Dr. Manhattan” y el “Comediante”, lo que llevó a la consecuencia que se cambiase la Constitución del país para que el presidente Richard Nixon pudiese seguir siendo reelegido hasta la fecha de inicio de los eventos relatados en el diario de “Rorschach”, 1985. El que Nixon siguiese en el poder respondía a un problema de seguridad nacional, puesto que la sociedad norteamericana veía en su gestión la mejor opción para enfrentar al comunismo soviético en el marco de la Guerra Fría.

Finalizando este resumen, lo primero que debiésemos explicar es que “*Watchmen*” –traducido a nuestro idioma como “vigilantes”– no es el nombre de un grupo de justicieros anónimos que se reúne y coordina para combatir el crimen, como lo pueden ser “Los Vengadores” en la editorial Marvel, o la “Liga de la Justicia” en la misma editorial DC Comics. “*Watchmen*” es el

90 Dentro del guion la novela, desde 1977 los héroes enmascarados estaban prohibidos por el gobierno norteamericano, salvo los que trabajen para él, como era el caso del “Comediante”, en donde parte de su trabajo era derribar “repúblicas marxistas” en Sudamérica. Moore, Alan & Gibbons, Dave, *Watchmen*, DC Comics, Buenos Aires, 2020, Volumen 1, p. 12.

nombre genérico despectivo que la sociedad –dentro de la ficción de Moore y Gibbons se entiende– le ha dado a los justicieros encapuchados precisamente por su actuar ilegal, arbitrario, abusivo y sumamente violento. Los autores grafican este punto constantemente tanto en el guion como en los dibujos de las viñetas repitiendo la pregunta del poeta romano Juvenal “¿Quién vigila a los vigilantes?”, explicitando de este modo una crítica a la detentación, legitimidad y ejercicio del poder.



Imagen 1: “¿Quién vigila a los vigilantes?” aparece desde la cita introductoria de la obra, y luego se repite a través de diversas viñetas a lo largo de los 12 capítulos que conforman la novela. El cuestionamiento a la detención y ejercicio del poder es una constante en el argumento. En la imagen obtenida de Wikimedia Commons⁹¹, vemos un grafiti real a modo de imitación de los que vemos en distintas viñetas de la novela.

En este punto nos queremos detener en la exégesis. Desde nuestra interpretación, la pregunta “¿Quién vigila a los vigilantes?” no sirve sólo para la deconstrucción del arquetipo del héroe de comics, que tradicionalmente había sido representado como paradigma de valores tales como la justicia, rectitud, sentido del deber y corrección –como lo podrían ser “Superman” en DC Comics o el “Capitán América” en Marvel– sino más bien trasciende la obra para dar cuenta a un cuestionamiento más general a la época en que Moore y Gibbons escribieron esta novela. “¿Quién vigila a los vigilantes?”

91 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Who_Watches_the_Watchmen.jpg?uselang=es-419.

representa un doble cuestionamiento a la detención y ejercicio del poder en occidente, particularmente a Estados Unidos, primero y en forma explícita a los grupos políticos específicos que estaban en la cúspide del poder –el Partido Republicano y la administración del presidente Ronald Reagan– sino también, y más profundo aún, un cuestionamiento a la legitimidad de la base cultural de la que emana el ejercicio del poder a través de los imaginarios sociales.

Para graficar el primer cuestionamiento el argumento utiliza la figura de Richard Nixon, quien desde su administración, y aprovechándose del temor que causa en la población estadounidense la posibilidad de una guerra nuclear con la Unión Soviética, manipula la Constitución de Estados Unidos para reelegirse permanentemente hasta 1985, año de inicio de los sucesos de la novela. Y para el segundo cuestionamiento se utilizan una serie de personajes y situaciones a lo largo del escrito que conjugan los clichés culturales en lo que se sustentan los imaginarios de los que emana la legitimidad del ejercicio del poder en Estados Unidos y la cultura occidental por aquellos años. Paradigmático de este cuestionamiento es el personaje de “Rorschach”, de nombre real Walter Kovacs⁹², una figura sumamente compleja, con una personalidad que conjuga un rígido sentido del deber y de la corrección, pero sumamente arbitrario en cuanto a decidir qué es lo correcto y cuál es ese sentido del deber. “Rorschach” es un personaje de una ideología ultra conservadora, paranoico, violento en extremo y arbitrario. Es considerado un sociópata por el resto de los personajes, sumamente contrario a la cultural liberal, la cual le repulsa y a la que culpa de todos los problemas de la sociedad norteamericana. Gráficamente es representado por los autores como alguien desaseado y mal oliente, algo que se deja ver tanto en los comentarios del resto de los personajes como en distintas situaciones, además de los dibujos de Gibbons⁹³.

Precisamente el conservadurismo es el primer cliché cultural en el que centran la crítica los autores a través de este personaje, un conservadurismo

92 La psicología deformada de “Rorschach” llegó a tal extremo que él considera que esa es su verdadera identidad y Walter Kovacs es su alias, su identidad oculta. Ver capítulo VI.

93 *Ibíd.*, p. 14.

que como bien nos dice Tony Judt en *Postguerra* anteriormente citado, caracterizó a las principales administraciones de occidente en la década de 1980 –Reagan en Estados Unidos y Margaret Thatcher en Inglaterra– y que marcaron el inicio de las políticas monetaristas impulsadas por Milton Friedman desde la Universidad de Chicago y que conllevaron a una desindustrialización de los países centrales del sistema mundo, y a una desterritorialización del capital financiero. Y estas reformas económicas vinieron de la mano con un actuar autoritario por parte de los distintos Estados que impulsaron estas políticas en contra de la oposición de distintos grupos de trabajadores que paulatinamente perdían derechos laborales y capacidad de presión política. Este conservadurismo es precisamente el que se enfrentó de manera decidida, al menos en el ámbito de los discursos, con la Unión Soviética y el socialismo real, en una década que terminó marcando su triunfo. Un año después de publicada la obra cayó el muro de Berlín, y tres años después de ese hito se desintegra la Unión Soviética bajo la administración de Mijaíl Gorbachov, dando cierre al corto siglo XX, siguiendo las delimitaciones temporales de Eric Hobsbawm⁹⁴.



Imagen 2: Graffiti de Rorschach tomado de Wikimedia Commons⁹⁵.

94 Hobsbawm, Eric, *Historia del siglo XX*, Crítica, Buenos Aires, 2006, pp. 11-26.

95 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Watchmen_graffiti_3.jpg?uselang=es-419.

Un segundo cliché lo encontramos en el anticomunismo que caracterizó a Estados Unidos en las décadas de 1950 a 1980 en el contexto de la Guerra Fría, sobre todo en el ámbito de su política exterior. Sus intervenciones en política interna de países de Latinoamérica y medio oriente post derrota en Vietnam dan cuenta de una línea anticomunista como valor último, supeditando a ella nociones tales como la libre determinación de los pueblos o las soberanías nacionales estatales. El fomento a los golpes de Estado en Sudamérica en las décadas de 1960 y 1970, la complicidad con las dictaduras anticomunistas en Centroamérica⁹⁶, o sus oscilantes e intercalados apoyos cruzados en medio oriente a Irak e Irán⁹⁷ dan cuenta de este actuar del país norteamericano en cuanto a su política exterior y que Moore y Gibbons grafican de forma crítica a través de la vida y personalidad del “Comediante”. Sin ir más lejos, el mismo presidente Ronald Reagan dijo más de una vez que la Unión Soviética representaba “el imperio del mal”.

En esta línea, como mencionamos recién, podemos considerar a la figura del “Comediante”. De una personalidad egocéntrica, amoral y sumamente oportunista, desde la promulgación de la Ley Keene en 1977⁹⁸ se asoció en forma secreta al área de defensa nacional de Estados Unidos, cooperando con el gobierno para realizar lo que se denomina dentro de la obra como “el trabajo sucio”, lo que constaba de encabezar operaciones de sabotaje, secuestros y asesinatos en los países periféricos proclives a la órbita soviéti-

96 Para entrar en más detalle, uno de los últimos estudios monográficos que aborda la intervención anticomunista de Estados Unidos en América Latina y el fenómeno de las guerrillas y movimientos políticos de izquierda es el que nos presenta el historiador uruguayo Marchesi, Aldo, *Hacer la revolución. Guerrillas latinoamericanas, de los años sesenta a la caída del muro*, Siglo XXI, Buenos Aires, 2019.

97 Sobre los conflictos en el medio oriente uno de los últimos trabajos elaborados desde la historia global es el del historiador inglés Peter Frankopan, quien plantea como tesis central que esta zona geográfica constituye el verdadero “corazón del mundo”, y de ahí la importancia estratégica que tiene no solo en nuestro actual presente, sino desde hace varios siglos en lo que fue conocido como “la ruta de la seda”. Frankopan, Peter, *El corazón del mundo. Una nueva historia universal*, Crítica, Bogotá, 2016, pp. 477-496.

98 Como se mencionó en la nota 19, dentro de esta ficción desde 1977 los vigilantes enmascarados tenían prohibido su actuar debido a la presión de la opinión pública, incluyendo varias protestas y disturbios en contra de estos personajes, que además llevó a una huelga de la policía de Nueva York. Esta prohibición tomó forma legal por una iniciativa del senador John David Keene, de ahí el nombre de la “Ley Keene” o “Acta Keene” –dependiendo de la traducción– para referirse a la prohibición legal de los justicieros enmascarados.

ca. Desde nuestra lectura, el “Comediante” es el personaje central de esta novela, no sólo porque la misma se inicia con su misterioso asesinato y su motivo es lo que se busca develar, sino también y fundamentalmente porque es precisamente él quien tiene la mayor clarividencia de poder comprender el mundo tal cuál es –el mundo ficticio de *Watchmen* se entiende. A pesar de las escasas apariciones del personaje dentro de la trama, esas apariciones son clave para ir no sólo develando la misma, sino también para que el resto de los personajes tomen conciencia sobre cómo funcionaba su mundo y cuál era el rol que estaban ocupando en él. Paradigmático de esta situación nos encontramos con su funeral al final del primer capítulo, en donde los personajes “Espectro de Seda”, “Dr. Manhattan”, “Búho Nocturno”, “Ozymandias”, y hasta su antiguo némesis “Moloch”, toman conciencia tanto de las características del mundo que habitan, como de su verdadero rol en él gracias a los recuerdos que les trae sus relaciones pasadas con el “Comediante”.

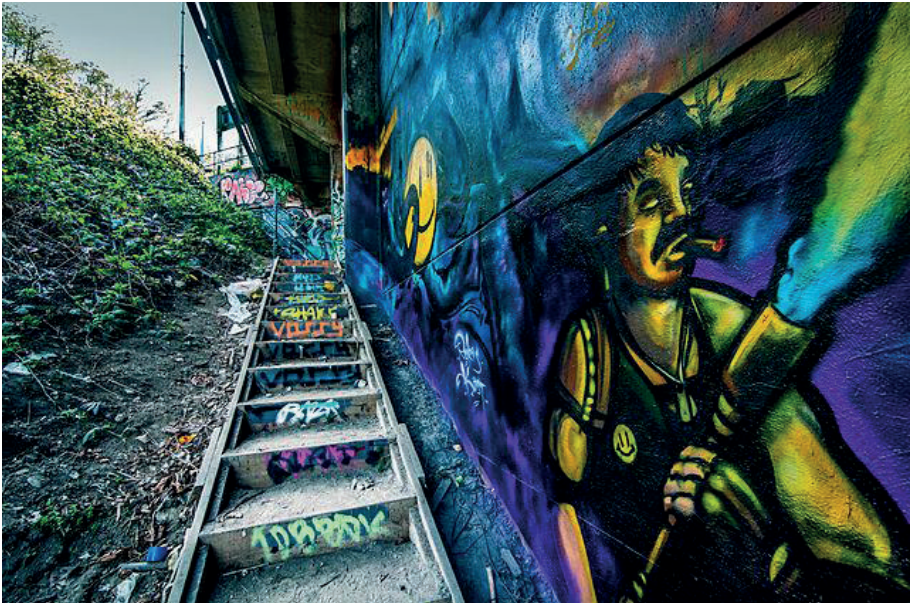


Imagen 3: Graffiti del Comediante actuando en Vietnam, representando la viñeta de cuando quema vivos a unos combatientes del Vietcong ya reducidos. Fuente Wikimedia Commons⁹⁹.

⁹⁹ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Watchmen_graffiti_2.jpg?uselang=es-419.

Un tercer cliché cultural de legitimación del poder en los imaginarios está en la confianza en el desarrollo de la ciencia, y en esos tiempos más precisamente en la física nuclear o atómica. Entre las décadas de 1960 y 1980 la sociedad norteamericana estaba obsesionada con el temor de un ataque soviético con armas atómicas, situación que se manifestó en la cultura popular a través de una serie de dispositivos simbólicos como el cine, series de televisión y dibujos animados apocalípticos que traían como consecuencia el fin de la vida civilizada. Precisamente el desarrollo de la física nuclear aplicada en el ámbito militar era visto como un sello de garantía para evitar ese hipotético conflicto y mantener la Guerra Fría “bien fría” desde ese ámbito. La capacidad destructiva del armamento atómico por parte de ambas potencias garantizaría una paradójica paz dentro de este imaginario.

Aquí es el personaje del “Dr. Manhattan” quien cumple la función de graficar esta situación. “Dr. Manhattan” tal vez sea el personaje más complejo de la obra y que requiere de varias lecturas para llegar a comprender. Primero partir diciendo que es el único personaje en toda esta distopía que cuenta con poderes sobrenaturales producto de un accidente sufrido en un laboratorio científico de Arizona en 1959. La ciencia marcó a este personaje desde su juventud, Jonathan Osterman, hijo de un relojero se ve obligado por su padre a estudiar física nuclear en la universidad hasta obtener su doctorado. Un accidente en el laboratorio de pruebas le termina otorgando una serie de habilidades y poderes sobrenaturales que lo convirtieron en un fenómeno y una celebridad en Estados Unidos, a la par de ser considerado como un “dios”. Es un personaje de una extraña personalidad paulatinamente alienada a través del tiempo, debido a la pérdida de sus sentimientos humanos, hasta llegar a desentenderse por completo de la humanidad y sus problemas.

Precisamente la variable temporal sea uno de los elementos más fascinantes en la construcción de este personaje, puesto que él vive en un “presente permanente” desde que sufrió el accidente, vale decir, él está conscientemente viviendo el tiempo desde 1959 hasta 1985 como un “constante presente” sin rupturas entre pasado y futuro. “Dr. Manhattan” juega un rol clave en la defensa nacional de Estados Unidos, puesto que es precisamente él quien representa la principal arma de disuasión ante un hipotético ataque

nuclear desde la Unión Soviética, y su autoexilio al planeta Marte en medio de la investigación del asesinato del “Comediante” –investigación de la cual él no forma parte y por la cual no muestra ningún interés por lo demás— da inicio a la movilización de tropas soviéticas en Afganistán y a una escalada paranoica en la sociedad norteamericana que desencadenará el definitivo Armagedón. Su alias “Dr. Manhattan” precisamente cumplía la función simbólica de explicitar a los enemigos de Estados Unidos su parcialidad en cualquier tipo de conflicto, tal como lo había demostrado en la guerra de Vietnam.

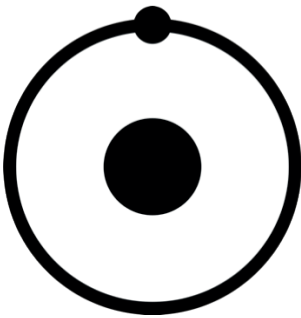


Imagen 4: Símbolo del átomo de hidrógeno, el mismo que usa “Dr. Manhattan” en su frente. Fuente Wikipedia¹⁰⁰.

Finalmente nos queda abordar la superioridad del libre mercado materializada en el éxito empresarial como cuarto cliché que sostuvo el imaginario de la sociedad occidental en los tiempos en que se escribió y dibujó esta novela. La defensa de la libertad de los mercados es una idea fuerza que impregna a casi toda la cultura norteamericana, incluyendo por cierto a su política exterior, así como a buena parte del discurso de su intelectualidad. La defensa de la libertad de los mercados tiene una potente resonancia en los discursos políticos desde varias décadas antes de la publicación de *Watchmen* y perdura hasta la actualidad, independiente del partido político que toque estar en la administración presidencial, sea republicano o demócrata. La

¹⁰⁰ https://es.wikipedia.org/wiki/Doctor_Manhattan#/media/Archivo:Dr_Manhattan_symbol.svg.

idea aquí no es entrar al detalle de la materialización de este discurso, puesto que en política interna los mercados norteamericanos tienen muchas más regulaciones internas que las que tenemos en varios países de Latinoamérica por ejemplo, sino más bien centrarnos en la resonancia discursiva de esa idea fuerza que constituye uno de los pilares culturales de los imaginarios norteamericanos: el poder debe defender siempre la libertad de los mercados, porque es garantía del respeto a otras libertades, como los derechos civiles y las libertades individuales, valores últimos en la jerarquía simbólica del país del norte.

El personaje en esta obra que representa este aspecto es “Ozymandias”, su nombre Adrian Veidt. Hijo de una familia de migrantes alemanes refugiados de la Segunda Guerra Mundial, desde joven renuncia a toda herencia familiar para demostrar que desde la nada se puede construir una fortuna. En 15 años se convirtió en uno de los empresarios más influyentes y acaudalados del mundo, mientras secretamente bajo el alias de “Ozymandias” combate el crimen para colaborar en la construcción de una mejor sociedad. Hasta poco antes de la promulgación de la Ley Keene decide retirarse y hacer pública su doble identidad, para de ese modo dedicarse por completo a los negocios y el mundo empresarial. De una personalidad sumamente disciplinada, narcisista y ególatra, “Ozymandias” no sólo ha desarrollado impresionantes habilidades de combate cuerpo a cuerpo producto de su entrenamiento, sino que también es considerado “el hombre más listo del mundo” debido a su inteligencia superior al común de las personas, junto a sus notables conocimientos históricos y científicos. Es un personaje solitario que sólo siente conexión con Alejandro Magno –de ahí el alias de “Ozymandias”– y a quién usa de referente para guiar sus acciones.

Este personaje tiene un rol clave en el desenlace de la novela, puesto que toda la misma gira en una conspiración ideada por él para lograr el fin de la Guerra Fría y construir un mundo de paz. Para ello crea como engaño final un ataque extraterrestre a la ciudad de Nueva York, que deja como saldo más de 5 millones de personas inocentes fallecidas, las cuales considera un costo aceptable para evitar el fin del mundo producto de la confrontación final entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Para “Ozymandias” el fin justifica

los medios, y si bien siente cierto grado de remordimiento por los millones asesinados por él, se reconforta por los billones que salvará al darle término a la confrontación oriente-occidente, puesto que les creó a ambas potencias –y al mundo en general– un enemigo común nuevo de origen extraterrestre. Su crimen y actuar inmoral terminan sin ningún tipo de castigo, y además quedan en complicidad con el resto de los personajes, quienes a pesar de no compartir los medios, por no destruir el fin último guardan silencio, salvo “Rorschach” que termina siendo asesinado por “Dr. Manhattan” para evitar que este secreto llegue al mundo.

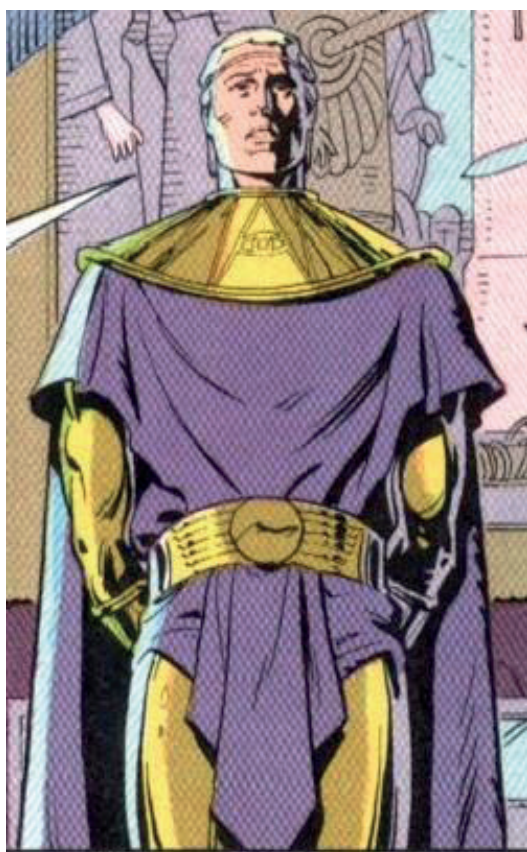


Imagen 5: Viñeta de Ozymandias tomada de Wikimedia Commons¹⁰¹.

101 <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%D0%9E%D0%B7%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B8%D1%8F.png?uselang=es-419>.

Conclusiones

Como cierre de este análisis, podemos decir que la Guerra Fría ofrece el contexto de fondo de toda la trama. Todos los personajes y las situaciones que viven están conectados con este contexto que vivió el mundo post Segunda Guerra Mundial. Desde ese “telón de fondo” Moore y Gibbons elaboraron esta distopía que cuestiona el imaginario del poder y su uso para con la sociedad. Planteamos que el cuestionamiento “¿quién vigila a los vigilantes?” trasciende la obra, pues busca impugnar a las elites que ejercen y se identifican con el poder, y este cuestionamiento va de forma más concreta hacia los imaginarios en los que se sustenta esa identificación y que se materializan en los clichés culturales que analizamos a lo largo de este escrito.

Desde este punto de vista, podemos retomar la historia de los intelectuales y la teoría del comic. Desde la historia de los intelectuales, tanto Moore como guionista y Gibbons como dibujante, crearon un constructo simbólico que cumple con las características que desde la historia de los intelectuales debe tener un intelectual. Primero desde la conceptualización de Antonio Gramsci, quien sostiene que el intelectual se define por su función dentro de la sociedad, y esa función parte por producir bienes simbólicos que tengan un carácter público, que su destino sea llegar a un público ojalá lo más masivo posible, esto tomando en cuenta las características del contexto del campo intelectual del siglo XX, como nos dice Pierre Bourdieu, en donde las masas consumidoras de bienes culturales juegan un rol importante. Complementariamente a estos aspectos de la historia de los intelectuales, Edward Said nos dice que un elemento de suma importancia para calificar a alguien de intelectual está en la posición crítica respecto a las normas y valores en los que se reflejan las elites dominantes, aspecto que también encontramos en *Watchmen*, puesto que las elites en esta novela son precisamente los justicieros enmascarados que reflejan en ellos los imaginarios de la legitimación del ejercicio y detentación del poder en la sociedad occidental.

Desde la teoría del comic, claramente esta es una de las obras que recogió la crítica que Will Eisner hizo en 1985 al exigir al gremio de comicaturistas elaborar productos maduros que contemplaran un público adulto, para de ese modo comenzar a ser tomados en serio por otras disciplinas de

estudio universitarias, así como para ofrecer al público un nuevo ámbito de producción artístico e intelectual. *Watchmen* ha sido considerada por la crítica como la novela gráfica más importante de esa década porque conjugó un potente guion totalmente ajeno al tradicional comic moderno criticado por Eisner, junto con un notable diseño artístico. De ahí el carácter innovador de esta novela y el fuerte impacto que ha tenido, y sigue teniendo en el mundo de la cultura popular, constituyéndose en un verdadero trabajo de culto y referencia obligatoria para quienes se interesen por el arte secuencial.

Para ir cerrando este trabajo, en este análisis hay una serie de aristas que no se abordaron por cuestión de espacio, pero que son de suma importancia para desarrollar y que están presentes en la obra, como lo pueden ser el racismo, la homosexualidad, el individualismo, las tribus urbanas, y desde un punto de vista más técnico, el uso de los cronotopos en el guion. Todos estos tópicos dan cuenta de la complejidad de esta novela y quedan abiertos para seguir desarrollándose en investigaciones y reflexiones futuras que alienten este escrito.

Como reflexión final volvemos al planteamiento original, con este trabajo solo buscamos legitimar a los cómics y las novelas gráficas como testimonios para la reconstrucción histórica por parte de la historiografía, y el ejercicio consistió en demostrarlo desde la historia intelectual. También sostenemos que el uso de estos dispositivos no sólo se pueden limitar a la historia intelectual, puesto que otras propuestas metodológicas de la historiografía también pueden usar de éstas como la historia del tiempo presente, la historia de la cultura, la historia de las representaciones y ni hablar de las posibilidades que puede abrir la historia del arte. Sólo dependerá del ingenio, voluntad e imaginación del propio historiador.

Fuente

MOORE, ALAN & GIBONS, DAVE, *Watchmen*, DC Comics, Buenos Aires, 2020.

Bibliografía

Barbieri, Daniele, *Los lenguajes del comic*, Paidós, Barcelona, 1998.

Bourdieu, Pierre, *Campo de poder, campo intelectual*, Quadrata, Buenos Aires.

- Castoriadis, Cornelius, *La institución imaginaria de la sociedad*, Tusquets Editores, Barcelona, 2013.
- Dosse, François, *La marcha de las ideas. Historia de los intelectuales, historia intelectual*, Universitat de València, 2006.
- Eisner, Will, *El comic y el arte secuencial*, Norma, Barcelona.
- Frankopan, Peter, *El corazón del mundo. Una nueva historia universal*, Crítica, Bogotá, 2016.
- Gramsci, Antonio, *Antología*, Siglo XXI, Madrid, 2019.
- Hobsbawm, Eric, *Historia del siglo XX*, Crítica, Buenos Aires, 2006.
- Judt, Tony, *Posguerra. Una historia de Europa desde 1945*, Taurus, México, 2011.
- Marchesi, Aldo, *Hacer la revolución. Guerrillas latinoamericanas, de los años sesenta a la caída del muro*, Siglo XXI, Buenos Aires, 2019.
- McCloud, Scott, *Entender el comic. El arte invisible*, Astiberri, Bilbao, 2019.
- Moscovici, Serge, *El psicoanálisis, su imagen, su público*, Huemul, Buenos Aires, 1979.
- Said, Edward W., *Representaciones del intelectual*, Paidós, Barcelona, 1996.
- Urrego, Miguel Ángel, “Los intelectuales en Colombia: el campo cultural, la izquierda y la revolución cubana”, en Rodríguez Díaz, María del Rosario, *El Caribe entre México y Estados Unidos*, UMSNH, Morelia, 2005.
- Wallerstein, Immanuel, *El capitalismo histórico*, Siglo XXI, México, 1988.

Imágenes

Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Portada>

Wikipedia: www.wikipedia.org

¿Cómo decidimos que las fuentes son significativas?

Los videojuegos como documentos históricos

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón

ENES Unidad Morelia

Universidad Nacional Autónoma de México, México

Introducción

Desde hace algunas décadas la historia, como disciplina académica, se ha distanciado de las consideraciones absolutistas sobre su cientificidad, al considerar que en realidad se construyen y reconstruyen distintas experiencias e interpretaciones en el tiempo; en lugar de hechos específicos verificables sin lugar a dudas. Al mismo tiempo, las fuentes también se han replanteado, para abrirse a una gama más amplia de posibilidades, ya que en antaño únicamente los documentos producidos de manera oficial, como los estatales, eran los válidos para construir interpretaciones históricas, pero no es así, ya que en realidad todas las huellas producidas por los seres humanos tienen la posibilidad de contener y perpetuar sus formas de vida, imaginación y cultura. Los objetos, las imágenes, los sueños, la música y hasta el ocio, se han convertido en documentos valiosos para realizar investigaciones y, de hecho, en muchas ocasiones ayudan a reconstruir problemas que no podrían trabajarse desde lo tradicional.

Una de esas fuentes son los videojuegos, que pueden ser entendidos como documentos históricos desde dos perspectivas ligadas entre sí. En primer lugar, como medios, ya que nos informan sobre el desarrollo de la tecnología en la sociedad actual, enfocada a lo digital y la interconexión y, en sí mismos, están fuertemente ligados a los cambios y usos de la computación y el internet, por lo que se han hecho museos específicamente para ellos, con el

principal objetivo de informar sobre las tendencias lúdicas de los últimos 50 años; algunos de ellos son el National Videogame Museum en Estados Unidos o el Computerspielemuseum en Alemania, que no sólo se encargan de su resguardo, sino también de su difusión, restauración y preservación. En segundo lugar, también pueden ser entendidos como mensajes, capaces de contener y circular cultura, ya que algunos juegos como las sagas de *Castlevania* (desde 1986) *Metal Gear* (desde 1987), *Final Fantasy* (desde 1987) o *Age of Empires* (desde 1997) usan distintos elementos de la cultura, como la mitología, el folclor, el pasado o algunas críticas sociales (la guerra nuclear o el ambientalismo), para construir mundos que sirvan de sistemas de referencias para sus usuarios.

La intención de este trabajo será reflexionar sobre algunos de los contenidos culturales, usados en las sagas de juegos mencionadas, para ver los usos sociales que se le ha dado al pasado y, a la cultura, en los mensajes contenidos en videojuegos; lo que los ha convertido en medios de relato a un nivel similar al cine. Al mismo tiempo que, considerarlos como documentos materiales, que nos informan sobre el desarrollo tecnológico de la era digital y sus tendencias lúdicas, observando algunos de sus sitios de resguardo, sus formas de preservación como fuentes de memoria y lo efímero de sus formatos (en su conservación). El objetivo general será señalar a los videojuegos como fuentes valiosas para la historia, al igual que muchos otros medios considerados antaño poco serios y, entender que, somos nosotros los historiadores los que seleccionamos las fuentes en función de los problemas que queramos abordar; en realidad los videojuegos son una industria bastante seria, al ser comercialmente comparables con Hollywood. Por lo tanto, este texto no se trata de una historia de la tecnología o una historia cultural, sino que es una mera invitación a considerar fuentes históricas más amplias para nuestro quehacer y que pueden ayudarnos a reconstruir diferentes problemas.

¿Cómo elegimos las fuentes?

Somos nosotros los historiadores los que elegimos las fuentes, y no escribimos en función única del pasado, ya que siempre nos colocamos desde nuestro presente para llevar preguntas a través del tiempo, y responder

históricamente a problemáticas actuales. Bajo esa consideración es que podemos argumentar que, la elección de las fuentes históricas siempre tiene que ver con la problemática que se este trabajando, a través de un proceso de selección, ya que en realidad no existen vías únicas para responder a las preguntas hechas por los historiadores; la realidad no tiene una sola lógica o secuencia, y más bien se trata de múltiples hilos conductores a los cuales estamos enfrentados en los procesos de investigación. La propia historia siempre esta en movimiento, y no esta muerta como se le suele caracterizar, ya que siempre están pasando múltiples cosas en distintos espacios y tiempos.

Pero no siempre se consideró así, ya que desde el siglo XIX las ciencias sociales pretendían imitar la cientificidad de las ciencias exactas, y la labor de algunos historiadores como Leopold Von Ranke fue determinante para ello. En gran parte gracias a sus esfuerzos se le atribuyó un valor de fuente oficial a la documentación producida por el Estado, lo que les dotaba de un elemento de comprobación, y por lo tanto de objetividad. Bajo ese paradigma de cientificidad se construyeron cánones para la academia histórica, que tenía que ser lo más objetiva posible y dar fe de las cosas como realmente pasaron, y sus fuentes se convirtieron en las fuentes de archivo redactadas por alguna autoridad, posicionando a los historiadores como meros espectadores de los documentos. Sería durante las primeras décadas del siglo XX en que otros pensadores, como Lucien Febvre, March Bloch o Fernand Braudel, empezarían a considerar que en realidad la elección de las fuentes las realizan los propios historiadores utilizando su ingenio, y que los documentos “oficiales” también se podían falsificar o fabricar con intenciones maniqueas y, por lo tanto, empezó a virar el objetivo de nuestra disciplina, ya no para dar cuenta de lo que “en verdad pasó”, sino para realizar interpretaciones inteligibles, apoyados por herramientas que contuvieran testimonios del pasado, sea cuales fueran esas herramientas; por ejemplo, la memoria¹⁰².

Cada sociedad se piensa históricamente a sí misma, y deja fabricaciones sobre su identidad y formas de percibir la realidad, como en bienes materiales, sonidos o imágenes. Por lo tanto, algunos investigadores como Michel

102 Gómez Mendoza, Oriel, *Ensayos sobre reconstrucción histórica*, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Morelia, México, 2019, pp. 134-141.

De Certeau consideran que la historia es una práctica, en donde conectamos con esos “otros” que ya no están y les damos voz, a través del uso de huellas, entendiendo que pueden ser cualquier cosa que contenga algún rastro de esos otros, como su cultura o forma de vivir, y es desde el presente que se les da uso y adquieren sentido. En realidad, nosotros seleccionamos las huellas y las convertimos en documentos, y para realizar esa operación partimos de un gesto fundador o pregunta central que responda a un problema, y en función de esas preguntas podemos cuestionar a los testimonios del pasado y hacerlos hablar en múltiples formas. Ya no nos centramos en datos o hechos históricos, sino en problemas y procesos historiográficos, pero eso no significa que la historia haya renunciado a la realidad, más bien ha cambiado su relación con ella¹⁰³.

Se trata de un proceso de reconstrucción arqueológico, como diría el destacado académico Michel Foucault, en donde seleccionamos las fuentes según las utilidades que requiramos. Los documentos ya no son una materia inerte para reconstruir objetividades, y ya ni siquiera se les considera únicamente como materialidades, ya que también lo inmaterial sirve para contener memoria y sentidos; la imaginación, los sueños, los sonidos, los juegos son tan valiosos como los libros, los registros, las actas, o los objetos. Antes la historia se dedicaba a memorizar los monumentos del pasado y transformarlos en documentos, hoy en día es al contrario, la historia es la que transforma a los documentos en monumentos; en otras palabras, hoy sabemos que la elección de fuentes es en base a aislar, agrupar y construir conjuntos de sentido por medio de múltiples huellas, y ya no sólo rememorar por rememorar. Es por ello que debemos considerar que hoy en día la historia tiende a lo arqueológico, a la reconstrucción sistemática de procesos siguiendo huellas, pero que ya no son inmóviles o mudas, y no están enterradas para ser descubiertas, sino que hay que buscarlas y reconstruirlas, ya que son selectivas, utilitarias y les fijamos límites para hacerlas hablar¹⁰⁴.

103 De Certeau, Michel, *La escritura de la historia*, Universidad Iberoamericana, 2º reimpre-sión, México, 2006, pp. 45, 51 y 87.

104 Foucault, Michel, *La arqueología del saber*, Siglo XXI editores, Argentina, 2002, pp. 10-13.

Hoy en día el panorama en que vivimos es la era digital, que desde hace varias décadas ha construido una forma de percibir la realidad a través de sus sistemas de información, como las computadoras o el internet, por lo que, para reconocernos en ese proceso de imaginación histórica, las fuentes que se deben de mirar tienen que ser producidas bajo ese mismo esquema. Muchos historiadores consideran que varios aparatos tecnológicos pueden ser una fuente muy atractiva para reconstruir el pasado, y de hecho constituyen vehículos eficientes para abordarlo. A ese proceso se le ha denominado Historia Digital, desde finales de la década de 1990, en donde se usan bases de datos, hipertextualidad y redes, para conservar, perpetuar y circular el conocimiento, la memoria y la cultura; por ejemplo, han aparecido varios proyectos académicos para crear bases de datos virtuales, como el *Mapping the onso fo f letters*, de la Universidad de Stanford, que ofrece una representación visual e interactiva del pasado renacentista¹⁰⁵. Por lo tanto, nuestras máquinas pueden informarnos de la sociedad que las creó, ya que contienen representaciones culturales, narrativas, miedos, deseos y memoria.

Una de esas nuevas fuentes, sin lugar a dudas, pueden ser los videojuegos, debido a que a son una tecnología de producción y consumo global, además de que impactan en la economía, educación, cultura y hasta en la política. Su popularidad ha trascendido generaciones, y ha llegado a lugares muy alejados en el mundo, donde incluso se batalla por otras comodidades como el agua potable; los videojuegos representan una fuerza poderosa en la vida de sus aficionados, que han creados amplias comunidades en torno a ellos. Sus narrativas pueden contener varias nociones culturales de quienes los crean, y ayudan a que se conservan y se circulen entre quienes los consumen, por lo que los videojuegos también pueden ser herramientas de dominación (colonialidad) o de resistencia (descolonialidad). Muchos países del norte global, que controlan la industria de los videojuegos, plasman en ellos sus nociones de realidad, como en sus héroes, folclor, sus miedos o sus caracterizaciones sociales; pero desde el sur global, también se pueden crear

105 Prades Vilar, Mario, "Escritura, fuentes y demostración en la historia digital: problemas y retos actuales", *Revista de Humanidades*, n° 34, Universidad Andrés Bello, Chile, 2016, pp. 227-229.

videojuegos para perpetuar sus propias identidades como, por ejemplo, en el caso de juegos de luchadores mexicanos¹⁰⁶.

Entonces, nuestro papel como historiadores es seleccionar las fuentes documentales que utilizaremos en base a hacerles preguntas para tratar de resolver problemas desde nuestra propia realidad para ayudar a reconocernos. En ese sentido, si desde la era digital quisiéramos saber sobre nuestras prácticas lúdicas o desarrollos tecnológicos valdría la pena seleccionar hueallas como los videojuegos, para hacerlos hablar sobre sus narrativas o sus avances en lo virtual y comunicativo. Por lo tanto, proponemos que pueden ser documentos históricos valiosos, al menos desde dos perspectivas siempre unidas entre sí; como medios y como mensajes.

Los videojuegos como medio

Hoy en día los videojuegos son una industria sumamente exitosa a nivel global, compitiendo con la cinematográfica o la de la música, y en muchas ocasiones vencíéndolas, ya que durante el año 2020 el sector reportó ingresos de 127,000 millones de dólares, lo que sin lugar a dudas los coloca como un sector sumamente importante del mundo del entretenimiento. Además, se tiene que considerar el contexto social que se vive en la actualidad, la pandemia de Covid-19, que ayudó al incremento en el consumo de ese tipo de tecnologías por la necesidad de quedarse en casa por periodos de cuarentena, y se estima que la industria creció aproximadamente en un 30% a nivel global respecto del año 2019¹⁰⁷.

Pero ese éxito no es una novedad ya que, desde la década de 1970, cuando aparecieron por primera vez en Estado Unidos, los videojuegos constituyeron un mercado exitoso de consumo, con personajes y marcas bien establecidos. Se originaron como un importante factor de innovación tecnológica, al conjugarse con la televisión, y siendo considerados como los

106 Penix-Tadsen, Phillip (edit.), *Video Games and the Global South*, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, Estados Unidos, 2019, pp. 3-10.

107 Véanse las páginas de internet: <https://businessinsider.mx/gasto-en-videojuegos-digitales-durante-2020/> y <https://www.forbes.com.mx/gamers-juegan-30-mas-y-gastan-40-por-pandemia/>, Consultadas el 15 de marzo de 2021.

antecedentes de la multimedia e inclusive de la informática como la conocemos hoy en día, y han cautivado a millones de consumidores a nivel mundial, niños, jóvenes y adultos, por lo que tienen un papel decisivo en la sociedad moderna. Alrededor de ellos se crearon numerosos salones arcades, pero también consolas caseras, que desde la década de 1980 transformaron las salas de los hogares alrededor del mundo en centros de entretenimiento. A diferencia de otros medios, como el cine, los usuarios pueden controlar las acciones que realizan en el espacio virtual, lo que hace que sean mucho más interactivos. Entre los tipos de soportes que tienen los videojuegos pueden distinguirse las máquinas recreativas, los ordenadores personales, las videoconsolas y las consolas portátiles (y hoy en día también la telefonía móvil y el juego en línea)¹⁰⁸.

Muchas veces se confunden los soportes tecnológicos de los juegos con sus contenidos, y aunque están íntimamente relacionados, hay diferencias entre las formas y los fondos. Un medio puede ser entendido como un instrumento que contenga un mensaje y pueda hacerlo circular, sin embargo, no se trata sólo de herramientas materiales, ya que en realidad los medios tecnológicos no son meras extensiones utilitarias, sino vehículos contenedores de signos, símbolos e imaginación humana; pueden estar constituidos por madera, piedra o papel, o bien por máquinas, como en la informática y el ciberespacio; lo que sea que sirva para contener y transportar sonidos, imágenes, escritura y nociones culturales. En un sentido más amplio, tenemos que entender que el desarrollo tecnológico no es tanto para la satisfacción de necesidades (únicamente), sino para expresar el potencial de la mente humana; constantemente creamos vehículos de escape cultural para mostrar nuestros anhelos o miedos¹⁰⁹.

Por lo tanto, la tecnología siempre es vivida por los sujetos de las sociedades que la crean, y los videojuegos pueden ser considerados como los juguetes de las sociedades pos-industriales, reflejando muchas de sus no-

108 Levis, Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, edit. Sivel, Argentina, 2013, pp. 12, 22, 39 y 40.

109 Mumford, Lewis, *El mito de la máquina. Técnica y evolución humana*, Pepitas de Calabaza Edit., España, 2010, p. 12, 16 y 18.

ciones, como las ideas de individualidad, confort, consumo y competencia. Son objetos físicos que informan sobre el cambio tecnológico, pero no son sólo materialidad, ya que están cargados de intenciones; los juguetes son proyectos de civilización, creados por adultos y configurados para que los niños aprehendan distintos contenidos culturales, por ejemplo, los carritos o las muñecas no sólo son para entretener, sino para transmitir ciertas nociones culturales, como las de género. Al ser unas de las primeras formas de relacionarse con el mundo juegan un papel fundamental para el desarrollo de todo lo social, ya que uno aprende jugando y en buena parte con juguetes; entonces, debe remarcarse que no son objetos aislados de lo económico o lo político, sino máquinas culturales¹¹⁰.

Desde su consolidación comercial en las décadas de 1970 y 1980 los videojuegos estaban íntimamente ligados al desarrollo tecnológico computacional, pero en realidad sus antecedentes pueden rastrearse desde la invención de las máquinas recreativas mecánicas (con palancas y resortes), como el pinball de David Gottlieb inventado en 1931. Para 1947 uno de sus ingenieros desarrolló un mecanismo de aletas llamado *onso f*, que permitía volver a lanzar la bola, lo que le dio mucha mas popularidad. Ese tipo de artefactos se convirtieron en un fenómeno lúdico, al instalarse en múltiples salones de juego alrededor del mundo, generalmente accionados por monedas, y para la década de 1950 funcionaban con electricidad. Pero las primeras mezclas entre monitores y controladores virtuales se desarrollaron en la universidad de Cambridge (Estados Unidos), a cargo del estudiante Alexander Douglas, que en 1952 creó el primer juego de tres de raya electrónico (conocido también como juego del gato) usando una computadora EDSAC. Sería para 1958 en que se volvería a lograr un avance en materia de videojuegos, en el laboratorio Brookhaven de Nueva York, el físico William Higinbotham desarrolló el primer juego de tenis electrónico utilizando un osciloscopio modificado¹¹¹.

110 Jaulin, Robert, *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología*, S. XXI Editores, México, 1981, pp. 8-9.

111 Trenta, Milena, "Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural", *Actas del IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*, Universidad de la Laguna, España, 2012, pp. 3-4.

La experimentación con la informática para propósitos lúdicos continuó durante la década de 1960, cuando el Instituto Tecnológico de Massachusetts adquirió varios ordenadores PDP-1, con la intención de que uno de sus clubes desarrollara proyectos de programación. Se trataba del Tech Model Railroad Club, y uno de sus integrantes era Steve Russel, un joven promotor de la cultura hacker, que creó el primer juego para ordenador, se trataba del *Spacewar* de 1962, que consistía en un simulador de guerra espacial, con dos naves que se disparaban entre sí. Su éxito fue tal que pronto muchos otros programadores comenzaron a tomar con seriedad a los videojuegos como un potencial sector económico, y el ingeniero Ralph Baer, que trabajaba para una compañía electrónica militar llamada Sanders, desarrolló la primera consola casera en 1966, llamada *Odyssey*, pero que saldría a la venta hasta 1971 gracias al patrocinio de la compañía Magnavox. Para ese mismo año un ingeniero graduado de la Universidad de Utah llamado Nolan Bushnell y su compañero empresarial Ted Dabney crearon un juego llamado *Computer Space*, de moderado éxito comercial. Sería para 1972 en que esos dos ingenieros desarrollarían un hito en los videojuegos de cabina, el *Pong*, un simulador de tenis para dos, y gracias a su éxito crearon la compañía Atari ese mismo año¹¹². Desde entonces los videojuegos estuvieron siempre relacionados al desarrollo computacional, de hecho, Atari se estableció en el popular Silicon Valley en California, lugar conocido por concentrar a la mayoría de las compañías tecnológicas de Estados Unidos, como IBM o Hewlett Packard, y con ello nació la popular industria del videojuego comercial, que rápidamente se esparciría por todo el mundo. Muchas compañías se dedicaron a crear controladores, hardware y software, que servirían para el mejoramiento de la informática, al lograr procesamientos más veloces, graficas más detalladas, mejores chips de sonido o mayor interactividad virtual con los monitores.

Inclusive algunas figuras, como Steve Jobs y Steve Wozniak, comenzaron su trabajo dentro del mundo de los videojuegos, ya que en 1974 tuvieron su primer empleo como técnicos, desarrollando el juego *Breakout* para Atari; lo que les sirvió de experiencia en programación para en 1976 formar su

112 Ibidem., pp. 5-8.

propia compañía informática llamada Apple, y su exitoso ordenador Apple II¹¹³. Muchas compañías japonesas comenzaron a entrar en el mundo de los videojuegos desde la década de 1970, como Namco, Nintendo y Sega, creando sus propias máquinas recreativas o consolas domésticas; entre las que destacan la máquina arcade de *Pac-man* (1981), y el Nintendo Entertainment System (1985), mismas que ayudaron a la consolidación comercial del sector a un nivel internacional. Durante las décadas de 1990 y 2000 los videojuegos ampliaron su rango de acción, al desarrollarse con mejores procesamientos de imágenes y datos, logando mundos en 3D cada vez más complejos, contando historias más elaboradas, e inclusive siendo capaces de interconectarse a través de internet, formando comunidades de jugadores en línea. Muchas películas para cine comenzaron a valerse directamente del desarrollo de la industria de videojuegos, para construir narrativas audiovisuales completamente computarizadas utilizando sus medios y efectos gráficos; por ejemplo, *Toy Story* de Disney en 1995, o *Avatar* de la productora Fox en 2009.

El progreso dentro del mundo de los videojuegos puede servir como un reflejo de la informática, ya que muchas veces sus desarrollos iban de la mano, y una muestra de ello es ver su propia evolución basada en el número de bytes que pudieran ejecutar las consolas caseras; algo que era muy importante en la década de 1990, en donde mientras más se tuviera era mejor, y se iba pasando de máquinas de 8, 16, 32 y 64 bits. Lo mismo podría decirse de sus formatos de almacenamiento, ya que en muchas ocasiones ayudaban a establecer estándares en cuanto a medios digitales, debido a que se utilizaban primero en videojuegos y luego se extendían a otros aparatos multimedia; por ejemplo, se puede apreciar en el paso que se dio entre los cartuchos, los disquetes de 3 ½, CD, DVD, USB, Blu-Ray, y almacenamientos digitales en nube. Debido a ese tipo de transiciones entre los desarrollos tecnológicos de videojuegos es que pueden considerarse como una eficaz fuente histórica en cuanto a soportes mediáticos, informando sobre las tendencias de diversos aparatos utilizados en las últimas décadas.

113 Isaacson, Walter, *Steve Jobs*, Simon & Schuster Edit., Estados Unidos, 2011, pp. 30-36.

Es por ello que en años recientes se les comenzó a considerar como piezas de museo, y se formaron algunas instituciones dedicadas exclusivamente a la conservación, restauración, investigación y exposición de videojuegos; de su hardware y software. Entre las características de ese tipo de sitios resalta la preocupación por la preservación cultural o artística que se considera los videojuegos pueden contener. En muchas ocasiones se emplean las propias tecnologías de la comunicación para facilitar el acceso a ese tipo de sitios; aunque se debe considerar que los museos virtuales no reemplazan a los físicos, en donde se albergan objetos originales, pero cuando las distancias geográficas son muy grandes las ventajas de las visitas virtuales son muy extendidas y son opciones que valen la pena considerar¹¹⁴. Como objetos históricos una de las cuestiones que se considera de relevancia es su preservación, ya que sus formatos son frágiles al ser medios digitales y su materialidad debe ser vigilada para que continúen funcionando correctamente; por ejemplo, la información de software guardada en un disco duro entre 30 y 100 años, dependiendo de su estado de conservación, ya que se recomienda se guarden en lugares sin polvo y con temperatura baja, dando siempre mantenimiento preventivo o correctivo a los soportes, que puede ser desde soldaduras, reemplazo de cables, controladores, monitores y renovación frecuente a nuevos soporte para estar siempre actualizados, por lo que se recomienda ser provisorios siempre que se trabaje con tecnologías y formatos digitales¹¹⁵.

En el mundo existen varios museos dedicados a la conservación de videojuegos, entre los que destacan el MADE en Oakland, Estados Unidos; el Museum of Soviet Arcade en Moscú, Rusia; el Huis Ten Bosch Game Museum en Sasebo, Japón; el Museo Art Toys en Ciudad de México, México; el Museo de Informática ICATEC en Buenos Aires, Argentina; el VIGAMUS en Roma, Italia; el Museo del Videojuego Arcade Vintage en Alicante, España; The Nostalgia Box en Northbridge, Australia; The Strong: National Museum

114 Bellido Gant, Ma. Luisa y Ruiz Torres, David, "Museos de nueva generación: la pantalla como acceso", *Fundación YPF*, Universidad de Granada, España, 2012, pp. 4.

115 Yeregui, Mariela, "Permanencia provisoria", En: Hofman, Vanina y Roza, Consuelo (comp.), *Conservación del arte electrónico: ¿qué preservar y cómo preservarlo?*, CCEBA Editores, Buenos Aires, 2009, pp. 23-33.

of Play en Rochester, Estados Unidos; o el National Videogame Arcade en Nottingham, Reino Unido. Todos ellos originados desde hace varios años y dedicados a la preservación y mantenimiento de la cultura de los videojuegos, conservándolos como importantes medios tecnológicos. Sería sumamente complejo tratar de profundizar en cada uno de ellos, pero se tomará como ejemplo a otros dos museos, considerados de los más grandes de videojuegos en el mundo, por el número de sus colecciones, se trata del Computerspielemuseum en Berlín, Alemania, y el National Videogame Museum en Frisco, Estados Unidos.

El Computerspielemuseum se fundó en 1997 en la ciudad de Berlín con un éxito moderado, siendo uno de los más longevos en su tipo, pero por distintos problemas tuvo que reconfigurarse en un museo virtual desde el año 2000, cosa que superó a lo largo del tiempo, ya que el propio gobierno alemán comenzó a invertir en sitios de resguardo para el entretenimiento digital, bajo la consideración de la importancia de salvaguardar la memoria y cultura lúdica de finales del siglo XX y principios del XXI, lo que produjo que el 21 de enero de 2011 se reabriera con exhibición permanente, y sigue ubicado en la calle Karl-Marx-Allee 93ª de esa ciudad. Desde entonces el museo ha sido sede de más de 30 exhibiciones nacionales e internacionales, y cuenta con una colección de 25,000 videojuegos (software), 300 consolas (incluyendo arcades, caseras, portátiles y computadores), y más de 10,000 volúmenes de revistas relacionadas al entretenimiento digital; el sitio es financiado por el Ministerio de Educación de Alemania, y fue miembro fundador del European Federation of Game Archives Museums and Preservation Projects, creado en 2012¹¹⁶. Por otro lado, el National Videogame Museum se fundó en el año 2016 en la ciudad de Frisco (Texas), en Estados Unidos, con la misión de conservar la cultura gamer; el proyecto tenía años como una exhibición itinerante, que inició en Las Vegas en 1999 a cargo de John Hardie, Joe Santulli y Sean Kelly, hasta que logró el financiamiento por parte de the Frisco Community Development Corporation (FCDC), lo que posibilitó su exhibi-

116 Véase la página de internet: https://www.computerspielemuseum.de/1282_About_us.htm, consultada el 23 de marzo de 2021.

ción permanente en esa ciudad hasta el día de hoy. El sitio cuenta con 970m² de extensión y una colección de más de 100,000 piezas relacionadas el mundo de los videojuegos, lo que lo convierte en uno de los más grandes del mundo; se encuentra ubicado en la calle North Dallas Parkway n° 8004 de esa ciudad¹¹⁷.

Entonces, los videojuegos como medio tecnológico deben ser considerados como una fuente histórica sumamente rica, ya que su utilización en la sociedad contemporánea es enormemente extendida desde hace décadas, y han probado ser lo suficientemente versátiles como para competir contra la industria cinematografía. La gran mayoría de los videojuegos expone sus narrativas a través de imágenes y sonidos, y sus estrategias de expresión y de comunicación son, indiscutiblemente, audiovisuales; son productos para el intercambio comunicacional, igual que la televisión o el cine¹¹⁸. La industria de esos nuevos medios es una de las más exitosas, por ejemplo, sólo la consola *Switch* de la empresa japonesa Nintendo, ha vendido más de 84.59 millones de consolas entre marzo de 2017 a marzo de 2021, y más de 578.12 millones de unidades de software, lo que nos habla de su importancia como uno de los medios lúdico-narrativos más significativos en el mundo¹¹⁹. Además, como aparatos nos informan sobre los cambios en el desarrollo tecnológico de nuestra época, convirtiéndose en objetos de rememoración y parte importante de la cultura material.

Los videojuegos como mensaje

Los videojuegos son medios de comunicación sumamente versátiles, ya que juegan un papel realmente importante en la vida de las personas, y no sólo ofrecen entretenimiento, sino información, misma que puede servir para la transmisión de cultura, valores, ideología y hasta educación. La influencia de los mass-media en las últimas décadas ha puesto de manifiesto que ese tipo de tecnologías pueden ser instrumentos moduladores para bastos grupos so-

117 Véase la página de internet: <http://www.nvmusa.org/media/news-releases/national-videogame-museum-hosts-media-day-april-1>, consultada el 25 de abril de 2021.

118 Gosciola, Vicente, "Narrativa visual en los videojuegos: aspectos comunes con el cine", *Cuadernos de Información*, n° 25, Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile, 2009, p. 52.

119 Véase: https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/hard_soft/, consultada el 08 de mayo de 2021.

ciales, que pueden transmitir conocimiento por vías emotivas, impactantes y de relación con los espectadores, ya que son mucho más interactivos y dinámicos que otros medios, como la televisión, que ofrece una experiencia únicamente para observar; la complejidad de los argumentos en los videojuegos es cada vez mayor, lo que ha hecho que puedan contar historias mucho más profundas y con mensajes más elaborados¹²⁰. Por lo tanto, se les tiene que entender como valiosos documentos discursivos y procesos de comunicación, ya que contienen información, mensajes, imágenes y representaciones.

La cultura puede ser comprendida como las redes simbólicas que tejemos para entender y designar la realidad; es decir, las acciones, los objetos y las expresiones significativas, que hacen que cada contexto histórico pueda ser inteligible. Además, todas las formas simbólicas culturales están insertadas en una estructura social, que permite que puedan circular y ser transmitidas. En otras palabras, los fenómenos culturales son significativos para los actores de las estructuras sociales en donde se construyen ciertas formas simbólicas, ya que nos reconocemos por medio de ellas, y creamos mecanismos institucionalizados para su reproducción, como en la repetición de alguna práctica o los medios de comunicación masiva¹²¹. En ese sentido, los videojuegos son más que una simple innovación en entretenimiento, ya que contienen elementos culturales reconocibles para los jugadores, como el folclor y mitología del mundo occidental, o la historia y héroes de cada país, por lo que pueden servir de reflejo para transmitir mensajes complejos, usando personajes, argumentos o temáticas, como las de crítica social, mostrando problemas éticos o ambientales, entre otros.

El contexto cultural y social en que nacieron los videojuegos, las décadas de 1970 y 1980, plasmaban varias de las nociones que circulaban en aquellos momentos; por ejemplo, como las ideas sobre los papeles y cuerpos masculinos y femeninos, en donde las mujeres eran casi siempre representadas como las víctimas a rescatar, o estereotipadas en cuestiones estéticas. Los

120 Marín Díaz, Verónica, "Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar", *Comunicar*, n° 23, Universidad de Huelva, España, 2004, pp. 115-119.

121 Thompson, John B., *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2002, pp. 202-203.

videojuegos nunca son descontextualizados, sino todo lo contrario, siempre contienen temáticas significativas para las sociedades que los crean, ya que les imprimen valores e ideologías, y las presentan de tal forma que le hablen al mayor número de sujetos posibles; por ejemplo, con personajes atractivos o utilizando la nostalgia¹²². Como forma de ejemplo mostraremos algunos de los mensajes que pueden ser contenidos y circulados en algunos videojuegos populares, en concreto usaremos cuatro representaciones, las sagas de *Castlevania* (desde 1986) *Metal Gear* (desde 1987), *Final Fantasy* (desde 1987) y *Age of Empires* (desde 1997); pero por supuesto, no quiere decir que sean los únicos tipos de mensajes que existen dentro de esos mundos fantásticos, ya que en realidad son muchos los videojuegos que hay hasta la fecha y sería imposible tratar de analizarlos todos, pero la selección nos ayudará a caracterizar algunas de las temáticas recurrentes.

Comenzaremos con los juegos de *Castlevania*, que surgieron por primera vez en 1986 y fueron producidos por la compañía japonesa Konami, uno de sus principales creadores fue Koji Igarashi. Es una serie caracterizada por utilizar elementos góticos y de terror, específicamente el folclor alrededor de los vampiros, retomando mucho de lo propuesto en la clásica novela de Bram Stoker *Drácula* (1897), ya que se trata de una historia en donde el conde Drácula es revivido cada 100 años, generalmente con la intención de sumergir al mundo en tinieblas y horror, y derrotarlo es responsabilidad de una familia de cazadores llamada el clan Belmont; además, se utilizan muchos otros monstruos de varios mitos y leyendas de varias partes del mundo, como Frankenstein, momias, hombres lobo, súcubos, medusas, cíclopes, demonios, muertos vivientes, entre otros. La narrativa que se utiliza en varios juegos de la serie coloca al escenario de desarrollo en Europa, principalmente en Valaquia, pero también se ha movido a varias partes del mundo, como Austria, Italia o Japón, y temporalmente va desde el año 1096 y hasta el 2036.

122 Belli, Simone y López, Raventós, Cristian, “Arqueología cultural de los videojuegos: entre discursos nostálgicos, experiencia del gamer e innovación tecnológica”, *Antropología Experimental*, nº 19, Universidad de Jaén, España, 2019, pp. 51 y 55.

El nombre de los juegos es, de hecho, una mezcla de las palabras Castle (castillo) y Transilvania, haciendo referencia al castillo de Drácula, fuente mágica de los poderes del vampiro en ese universo; es un sitio vivo y cambiante, capaz de modificarse a voluntad, por ello es diferente en cada entrega de la serie. Su nombre original en Japón es *Akumajo Dracula*, literalmente traducido como el castillo demoníaco de Drácula, pero se renombró para hacerlo más atractivo para occidente y para evitar cualquier tipo de controversia religiosa; es por ello que también se borraron algunos elementos de las versiones en inglés, como las cruces, la sangre o las estatuas desnudas. La primera entrega (1986) era ambientada en 1691 y presentaba al personaje de Simon Belmont, uno de los más famosos de su clan y heredero del legendario látigo Vampire Killer, arma con poderes sagrados para eliminar criaturas de la noche, con la misión de detener al resucitado conde Drácula y llevar la paz a Europa; el guerrero también utilizaba un arsenal de armas relacionados con la tradición para eliminar vampiros, como el agua bendita, las cruces o la biblia.

Los juegos son de tipo plataformas y aventura, los primeros eran bastante lineales, pero paulatinamente se introdujeron elementos de exploración libre, lo que permitía que los jugadores tuvieran experiencias diferentes; recorriendo el castillo a entera libertad. La tercera entrega (1989), una de las más icónicas, se ambientaba en 1476 y relataba la cruzada de Trevor Belmont, que debía eliminar al malvado conde vampiro, y ampliaba el universo de personajes, ya que en su travesía se encontraría con la sacerdotisa Sypha Belnades, con un habilidoso ladrón llamado Grant, y con el propio hijo de Drácula que era mitad vampiro y mitad humano, y que se convertiría en uno de los personajes más populares de la serie, llamado Adrian Fahrenheit Tepes, pero renombrado por sí mismo como Alucard, para representar que era todo lo contrario a su padre y defendía los ideales de bondad de su madre. La entrega titulada *Rondo of Blood* (1993, exclusiva de Japón) también es una de las más importantes, era ambientada en 1792 y contaba la historia de Richter Belmont, que debía rescatar a su novia Annette y la hermana de esta, María Renard, que habían sido secuestradas por un sacerdote oscuro para servir de rehenes para Drácula.

Sin duda una de las entregas más populares es *Symphony of the Night* (1997), que relata la desaparición de Richter en 1797, por lo que Alucard tuvo que tomar el papel protagónico y adentrarse en el castillo de su padre, descubriendo que el Belmont había sido poseído por un sacerdote oscuro y pretendían resucitar a Drácula. El juego es considerado como una obra de arte, por su argumento que incluye drama y traición, su música de orquesta, sus personajes profundos y multidimensionales, por la libertad en la jugabilidad (libre desplazamiento en exploración), por sus tonos y atmósferas oscuras, y su final trágico (la lucha de detener a la maldad, pero a cambio de sufrimiento por matar a su padre)¹²³. Los últimos juegos cronológicos de la serie son *Aria of Sorrow* (2003) y *Dawn of Sorrow* (2005), ambientados en un Japón futurista entre 2035 y 2036, contando la historia de Soma Cruz, un estudiante que resulta ser la reencarnación de Drácula.

Otra de las sagas de las que vale la pena hablar y que también ha sido producida por Konami es la de *Metal Gear*, que se estrenó en el año de 1987, y en la cual uno de sus principales creadores fue Hideo Kojima. Se trata de una serie de acción y espionaje, ambientada en distintas épocas históricas del mundo real, como la guerra fría, en donde destaca el sigilo, la supervivencia y las tácticas de combate realistas, pero mezclada con elementos ficticios, como la tecnología de vehículos nucleares denominados Metal Gear. También se ha caracterizado por la utilización de tramas complejas, usando personajes y escenarios del mundo real, y temáticas como la guerra nuclear, el terrorismo, la alienación mundial, la privatización militar, la guerra biológica, la robótica, la ética gubernamental, la ingeniería genética, la traición y el honor; entonces, se podrían catalogar como juegos de ciencia ficción, al utilizar elementos reales, pero mezclados con personajes y objetos imaginarios. Desde el primer juego *Metal Gear* (1987), se podía apreciar el condicionamiento contextual en el que se produjo, ya que su autor muchas veces afirmó que su intención era crear un mensaje antinuclear y anti-bélico, para reflexionar sobre la dimensión humana de la guerra (lo horrible que puede ser, y lo malo

123 Gee, James Paul, "Why games studies now? Video games: a new form of art", *Games and Culture*, nº 1, Sage Publications, Estados Unidos, 2006, pp. 58-60.

que es glorificarla); él nació en Japón en 1963, luego de los ataques nucleares de Hiroshima y Nagasaki, en una sociedad fuertemente influenciada por esa traumática experiencia, por lo que buscaba combatirla a través de los medios video lúdicos y sus posibilidades narrativas-sensitivas¹²⁴.

Los dos protagonistas de la saga son soldados altamente entrenados (incluso genéticamente mejorados) y que comparten un nombre clave, Snake, pero que viven en distintas épocas y encararan situaciones morales complejas, ambos de nacionalidad estadounidense. En realidad, uno de los personajes abandonó su nombre clave en el juego *Snake Eater* (2004), en donde logró salvar al mundo de una tercera guerra mundial ambientada en la URSS en 1964, frustrando a un grupo comunista de extremista que desarrollaba una nueva arma de destrucción masiva móvil, pero bajo el costo de asesinar a su mentora, que luego más adelante en la trama se sabría se sacrificó a sí misma por su país, al ser una doble agente, por lo que él pasó a llamarse Big Boss, y a cuestionar al gobierno y sus motivos; más tarde se volvería un antagonista precisamente por eso, formando su propia organización de militares sin fronteras, que servían como mercenarios en distintos escenarios del mundo, como África y Sudamérica.

El otro protagonista y, primero en aparecer en la serie, se denominaba Solid Snake, un talentoso soldado que se desempeñó como un agente de infiltración en los juegos *Metal Gear* (1987) y *Metal Gear II* (1990), ambientados entre 1996 y 1998, con la misión de acabar con los planes de Big Boss y su grupo terrorista. Más tarde en el juego *Metal Gear Solid* (1998), ambientado en 2005, se revelaría que en realidad Solid Snake era un clon de Big Boss, y que tenía un hermano gemelo con el nombre clave de Liquid Snake, que había tomado una instalación nuclear en Alaska y amenazaba con lanzar un ataque a gran escala sobre Estados Unidos si no se cumplían sus demandas, que fueron frustradas por el protagonista; la trama consta de traición, de

124 Peñate Domínguez, Federico, “Luchamos porque somos necesarios. La franquicia de Metal Gear y la privatización de las fuerzas armadas”, En: Jiménez, Juan Francisco, Mugueta, Iñigo, y Rodríguez, Gerardo, (Coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Colección Historia y Videojuegos n°2, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, España, 2016, pp. 49-50.

romance y del cuestionamiento ideológico y ético de la guerra, mostrado en el sufrimiento y decisiones del protagonista, que tiene que matar sin saber exactamente por qué. En el juego *onso f Liberty* (2001), ambientado en 2007, el propio presidente de Estados Unidos resulta ser otro clon de Big Boss, y era el que controlaba muchos de los sucesos tras bastidores (miembro de una organización mundial con la intención de lograr un “orden” mundial que consiguiera la paz), nuevamente Solid Snake con la ayuda de un agente llamado Raiden, logró detenerlo.

La saga finalizaría cronológicamente con el juego *Guns of the Patriots* (2008), ambientado en 2014, en donde la organización secreta era la dominante en el nuevo orden mundial gracias a su nanotecnología y robótica, manteniendo la paz bajo la constante amenaza y miedo de la guerra nuclear, y un envejecido Solid Snake salía de su retiro para detenerlos por última vez. Como se puede apreciar, esa serie de juegos tomaba mucho de la cultura de la posguerra y de las crisis de seguridad, terrorismo y debilitamiento de los Estados nacionales, para cuestionar la legitimidad de cualquier tipo de lucha armada, criticar a la violencia generada por ello y a las egoístas motivaciones gubernamentales que las impulsan.

Otra serie con un enorme contenido cultural es la de *Final Fantasy*, que se inició en 1987, producida por la compañía japonesa Square Enix (antes Squaresoft) y generalmente bajo responsabilidad de Hironobu Sakaguchi. Se trata de una saga de fantasía y ciencia ficción, que retoma muchas ideas de novelas como las de J. R. R. Tolkien para crear sus relatos y sus mundos, ya que al menos durante sus primeras entregas contienen elementos de magia en escenarios medievales, con dragones, duendes, ogros, hadas, muertos vivos, elfos y otros seres similares, en reinos en conflicto y con temáticas del bien contra el mal, la luz contra la oscuridad, generalmente encarnando a un grupo de héroes que deben realizar una travesía para lograr acabar con la maldad, pasando por pueblos, reinos, imperios, bosques, montañas, calabozos, y en ocasiones hasta el espacio. Es una de las sagas más largas en el mundo de los videojuegos, con 15 entradas principales, y varias entregas relacionadas, pero se caracteriza por no tener una continuidad argumental, ya que cada juego es único en sus personajes, conflictos y narrativa, com-

partiendo únicamente monstruos, temas y escenarios como los mencionados anteriormente.

Las primeras cinco entregas, *Final Fantasy* (1987), *Final Fantasy II* (1988), *Final Fantasy III* (1990), *Final Fantasy IV* (1991), y *Final Fantasy V* (1992), estaban ambientadas completamente en escenarios fantástico medievales, en donde las historias enfatizaban las motivaciones de los personajes, se exploraban temáticas como la traición, el valor, el destino, el romance y la magia. Sin embargo, también se incorporaban elementos originales, como los Cristales que aparecían recurrentemente en casi todos los juegos y controlaban alguno de los cuatro elementos fundamentales, agua, tierra, viento y fuego; habitualmente la lucha era por el control de esos objetos, ya que los villanos querían controlarlos para gobernar al mundo, y los héroes protegerlos al ser parte de la fuerza vital de sus mundos, otros elementos originales eran los barcos voladores y los Chocobos, una especie de pájaros enormes que servían como caballos. El juego de *Final Fantasy VI* (1994) incorporaría también cuestiones como la tecnología, en contraposición a la magia. Los juegos eran de rol, o RPG, como en el popular Calabozos y Dragones, y se caracterizaban por el combate por turnos.

Uno de los más populares fue *Final Fantasy VII* (1997), el primero en cambiar el escenario en forma radical, ya que se construyó en torno a una estética ciberpunk, para reflejar a los años noventa y sus preocupaciones; como el contexto neoliberal y sus excesos. Se caracterizó por crear un mundo distópico y futurista, en donde el planeta se ha visto mermado por la ambición humana y la compañía energética Shinra succionaba el Mako (una fuente de energía) directamente de la corriente vital del mundo y sin ninguna medida, ayudando a dar gran comodidad a sectores privilegiados de la sociedad, pero generando una gran marginalidad en muchos otros, como base de explotación para construir la ciudad perfecta, llamada Midgar; la compañía se volvió más poderosa que los gobiernos y era el gran mal a vencer. La trama giraba en torno a Cloud, un ex Soldado (miembro élite de los mercenarios de Shinra), que se había unido a un grupo terrorista llamado Avalanche con la misión de destruir los reactores de Mako para “sanar” al mundo. Pero rápidamente se complejizaría la trama, descubriendo que la compañía Shinra

había experimentado durante mucho tiempo con genética, con magia, con civilizaciones antiguas e incluso con seres de otros mundos, como con la entidad maligna Jenova, que viajaba por el espacio destruyendo planetas¹²⁵.

El villano del juego, llamado Sephiroth, no era el clásico antagonista, ya que comenzó siendo el máximo héroe y leyenda de ese mundo, pero se volvió loco al enterarse que era producto de la experimentación genética, creado artificialmente a partir de células de Jenova, y desde entonces se propuso destruir al planeta para luego hacerse uno con él, igual que hacia la entidad maligna que era su “madre”. El héroe realizaría un viaje de descubrimiento, dándose cuenta que no era quien decía, ya que también había sido inyectado con células de Jenova y había perdido la memoria; al final lograría, junto con sus amigos, derrotar a Sephiroth, salvar al mundo y reivindicarse, logrando que la corriente vital volviera a su estado natural y la sociedad controlara sus excesos¹²⁶. El juego era rico en temáticas de redención, amistad, traición, muerte (una de las protagonistas muere permanentemente, algo no muy frecuente en los juegos de la época), ambición y corrupción humana, explorando elementos como la manipulación genética y la destrucción ambiental, con personajes más profundos que en entregas anteriores y con un amplio mundo para explorar. Desde entonces el resto de juegos de la saga se mantendría con temáticas similares, en escenarios futuristas y distópicos.

Un último ejemplo de discursos y contenido cultural en videojuegos puede ser la serie de *Age of Empires*, que es producida por la compañía Microsoft desde 1997, para computadores personales, se trata de juegos de simulación y estrategia en tiempo real, en donde se comandan tropas militares y se administran recursos naturales y económicos, a través de distintas etapas históricas, que van desde la edad de piedra, el antiguo Egipto, la época greco-romana, la Edad Media, las cruzadas, la reconquista española, la época de la conquista europea en América, entre otras; además, se pueden tener control sobre personajes históricos relevantes en campañas para cada

125 Albarrán Ligeró, Jesús, *Estructuras antropológicas del imaginario en el espacio videolúdico: la poética de Final Fantasy VII*, Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla, España, 2019, pp. 203, 215 y 223.

126 Ibídem., pp. 240 y 321.

periodo, como Julio Cesar, Juana de Arco, El Cid, William Wallace, Saladino, Moctezuma, Gengis Kan, entre otros. Se presentan características únicas para cada civilización, por ejemplo, los persas tienen elefantes de guerra, los ingleses arqueros de rango largo, los japoneses samuráis, los bizantinos catafractas a caballo, los vikingos barcos dragón, los españoles conquistadores a caballo y los aztecas guerreros jaguares, y así para cada civilización.

La entrega de *Age of Empires II: Age of King* (1999) y su expansión *Age of Empires II: The Conquerors* (2000), han sido de las más populares, por incorporar elementos de tácticas militares, y hacer una adecuada reconstrucción histórica sobre personajes, batallas y sucesos; que tratan de ser lo más fieles posibles a la realidad. Se incorporaba una atinada lógica de progresión entre periodos, como pasar de la baja a la alta edad media, mostrando algunas de sus tecnologías o edificios, como iglesias y universidades, además de que se reconstruían mapas representando geografía y ubicaciones reales. El medioevo es retratado como una de las épocas históricas preferidas para jugar, con héroes y villanos romantizados, lo cual nos habla de las imágenes que construimos del pasado y los usos que le damos, como elementos de ocio y con potencial didáctico, ya que a través de ese tipo de juegos se representa nuestra idea de la Edad Media; en donde los jugadores tienen la capacidad de simular cualquier cosa con esas civilizaciones históricas, como enfrentar facciones que nunca se encontraron, separadas por el tiempo o el espacio¹²⁷.

La tercera entrega de la serie, *Age of Empires III* (2005), amplió el periodo histórico que se simulaba, ya que iban desde la etapa de los descubrimientos y hasta la época imperial del siglo XIX, desde entonces se podían controlar a facciones como los imperios británico, ruso, alemán, otomano, español, francés, portugués y holandés, y aparecen personajes como la reina Isabel I, Napoleón Bonaparte, Enrique el Navegante, Iván el Terrible, Simón Bolívar o Solimán el Magnífico. La campaña en esta ocasión utiliza elementos fantásticos, al incorporar a una familia ficticia que va recorriendo diversos territorios, y a través de las generaciones atestigua varios eventos

127 Jiménez Alcázar, Juan Francisco, *De la edad de los imperios a la guerra total: medioevo y videojuegos*, Compobell S. L. Edit., Ministerio de Economía y Competitividad, España, 2016, pp. 75-77 y 113.

históricos trascendentales; como la revolución de independencia de Norteamérica. El énfasis en la construcción de las metrópolis (como París, Londres o Ámsterdam) también es un reflejo de nuestra idea sobre la época de expansionismo occidental entre los siglos XVI y XIX y, de hecho, se les da mayor profundidad a los elementos de administración económica, como en las rutas comerciales, para mostrar las etapas de nacimiento y desarrollo del capitalismo; entre 2006 y 2007 se lanzaron dos expansiones del juego, que agregaron civilizaciones amerindias y asiáticas.

La serie resaltaba también por su capacidad de jugar en red, localmente o por medio de internet, lo que potenciaba su popularidad entre los jugadores, que comenzaron a formar amplias comunidades de sociabilidad y competencia desde prácticamente el momento de lanzamiento de ese tipo de juegos, y a niveles internacionales. Debido a su tremendo éxito tuvo una serie derivada llamada *Age of Mythology* (2002) que, hacía un uso similar de la mitología en un sentido lúdico, de estrategia, guerra y administración de recursos, y en donde se representaban visiones de lo egipcio, nórdico y griego, por medio de sus dioses, héroes y relatos, como el de la guerra de Troya o la caída de la Atlántida.

Entonces, los videojuegos pueden contener mensajes complejos, que reflejan los contextos históricos en los que son creados, como los estereotipos, los miedos o las críticas sociales, o también pueden mostrar las ideas y usos que tenemos sobre ciertas épocas o realidades, al representarlas de formas imaginadas desde el presente. También son nuevos lenguajes para expresar viejas ideas, como relatos de vampiros o dragones, que ya se contaban en autores como Stoker o Tolkien, pero que se modernizan en los nuevos medios. Por supuesto, como cualquier fuente histórica sus mensajes son fabricaciones de su tiempo y pueden ser distorsionados, para potenciar cuestiones como la identidad o la memoria, por lo que debemos acercarnos a ellos con el mismo sentido crítico que con cualquier otro documento, y contrastar su intencionalidad con sus contenidos. Los ejemplos usados buscaban exponer sólo una pequeña parte de los mensajes que se pueden contener en esos medios tan versátiles, ya que otros reflejarían muchas más cosas, como el juego *Space Invaders* (1978), y su contextualización de acción en el espacio exterior (in-

fluenciado por películas como *Star Wars* de 1977), la serie *Street Fighter* (desde 1987) y sus estereotipos en diversas nacionalidades y artes marciales del mundo, la serie *Metroid* (desde 1986), al crear contextos de terror y exploración espacial (influenciada por la película *Alien* de 1979), la serie *The Legend of Zelda* (desde 1987), con sus representaciones de heroísmo y valor arquetípicos, la serie *Dead or Alive* (desde 1996), con sus usos y estereotipos sexualizados del cuerpo (sobre todo el femenino), o la serie de *Call of Duty* (desde 2003), con sus imaginarios sobre la guerra o el terrorismo (sobre todo la segunda guerra mundial), entre muchos otros.

Comentarios finales

Durante las últimas décadas la disciplina histórica se ha replanteado para distanciarse de sus pretensiones de cientificidad, en el sentido de objetividad total, y en ese proceso también se ha modificado el acercamiento y la validación de las fuentes, ya que se abandonó la alabanza a los documentos producidos de manera oficial, como únicas formas de reconstruir el pasado, para ampliar la mirada de análisis e incluir una gran multiplicidad de huellas que puedan contener signos culturales, como los objetos materiales, las imágenes, la imaginación, la moda, la tecnología y hasta el entretenimiento. Ello debido a que uno de los principales objetivos de escribir historia es reconocernos en un proceso de realidad, y las distintas huellas que producen los seres humanos nos informan precisamente sobre su entendimiento y funcionamiento en las diferentes realidades que tratamos de reconstruir, para hacerlas inteligibles desde el presente. Por lo tanto, debemos entender que somos los historiadores los que elegimos las fuentes, al seleccionar huellas con contenidos significativos para las preguntas o problemáticas que queramos responder, por lo que siempre son utilitarias, múltiples y en un sentido de reconstrucción e interpretación permanentes.

Es por eso que los videojuegos también pueden ser entendidos como valiosas fuentes históricas, ya que han sido producidos en contextos que ayudan a reflejar sus contenidos, y su propia materialidad nos informa sobre los procesos de desarrollo tecnológico de nuestra sociedad contemporánea.

Por lo que, si quisiéramos reconstruir el contexto y cambios en la era de la informática (las últimas cuatro o cinco décadas), valdría la pena utilizar a los videojuegos como fuente, ya que son sumamente significativos para informar sobre las prácticas/modas lúdicas y las tendencias tecnológicas contemporáneas. Empero, también habría que recordar que nada funciona independiente en la realidad, y que las fuentes siempre dialogan con otras fuentes, para hacer que tengan sentido; por lo que los videojuegos podrían hablar con toda la industria alrededor de ellos, para reconstruir panoramas más amplios, como las revistas de entretenimiento, sus normas de clasificación y sus regulaciones, o las prácticas emanantes por su uso (como las económicas, educativas o competitivas).

Los ejemplos utilizados en este texto buscaban mostrar los dos aspectos en los que los juegos pueden ser valiosas fuentes históricas, en primer lugar, como medios que informan sobre los desarrollos en tecnología, que se han caracterizados como los juguetes de la era digital, y que su industria es una de las mas exitosas del mundo (compitiendo con Hollywood); e inclusive con museos para su conservación. En segundo lugar, como mensajes, ya que contienen elementos culturales complejos de la sociedad que los crea, como los miedos o los estereotipos, además de que pueden circular conocimientos didácticos. Sin embargo, no debemos confundirnos y tomar a los videojuegos por separado, ya que en realidad en muchas ocasiones los medios son los mensajes, o viceversa, y ese tipo de aparatos ayudan a poner de manifiesto la alabanza generalizada por el progreso técnico de nuestra era; como en la alienación o dependencia. Para finalizar, únicamente se remarcará que entonces somos nosotros los que decidimos que las fuentes son significativas, en función de lo que queramos reconstruir y de las preguntas que les hagamos, por lo que hay que abrirnos a huellas más diversas en nuestros análisis, ya que podrían ayudarnos a reconstruir panoramas más amplios; y una muestra de ello son los crecientes estudios en videojuegos que se han desarrollado en distintos países en los últimos años, como Estados Unidos, España, México, Ecuador, Chile o Argentina, y enfocados desde múltiples perspectivas como la económica, social o histórica, al entender que efectivamente son objetos ricos en sus contenidos y materialidades.

Bibliografía

- Albarrán Ligeró, Jesús, *Estructuras antropológicas del imaginario en el espacio videolúdico: la poética de Final Fantasy VII*, Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla, España, 2019.
- Belli, Simone y López, Raventós, Cristian, “Arqueología cultural de los videojuegos: entre discursos nostálgicos, experiencia del gamer e innovación tecnológica”, *Antropología Experimental*, n° 19, Universidad de Jaén, España, 2019.
- Bellido Gant, Ma. Luisa y Ruiz Torres, David, “Museos de nueva generación: la pantalla como acceso”, *Revista Fundación YPF*, Universidad de Granada, España, 2012.
- De Certeau, Michel, *La escritura de la historia*, Universidad Iberoamericana, 2° reimpresión, México, 2006.
- Foucault, Michel, *La arqueología del saber*, Siglo XXI editores, Argentina, 2002.
- Gee, James Paul, “Why games studies now? Video games: a new form of art”, *Games and Culture*, n° 1, Sage Publications, Estados Unidos, 2006.
- Gómez Mendoza, Oriel, *Ensayos sobre reconstrucción histórica*, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Morelia, México, 2019.
- Gosciola, Vicente, “Narrativa visual en los videojuegos: aspectos comunes con el cine”, *Cuadernos de Información*, n° 25, Pontificia Universidad Católica de Chile, Chile, 2009.
- Isaacson, Walter, *Steve Jobs*, Simon & Schuster Edit., Estados Unidos, 2011.
- Jaulin, Robert, *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología*, S. XXI Editores, México, 1981.
- Jiménez Alcázar, Juan Francisco, *De la edad de los imperios a la guerra total: medioevo y videojuegos*, Compobell S. L. Edit., Ministerio de Economía y Competitividad, España, 2016.
- Levis, Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, edit. Sivel, Argentina, 2013.
- Marín Díaz, Verónica, “Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar”, *Comunicar*, n° 23, Universidad de Huelva, España, 2004.
- Mumford, Lewis, *El mito de la máquina. Técnica y evolución humana*, Pepitas de Calabaza Edit., España, 2010.
- Penix-Tadsen, Phillip (edit.), *Video Games and the Global South*, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, Estados Unidos, 2019.

- Peñate Domínguez, Federico, “Luchamos porque somos necesarios. La franquicia de Metal Gear y la privatización de las fuerzas armadas”, En: Jiménez, Juan Francisco, Mugueta, Iñigo, y Rodríguez, Gerardo, (Coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Colección Historia y Videojuegos n°2, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, España, 2016.
- Prades Vilar, Mario, “Escritura, fuentes y demostración en la historia digital: problemas y retos actuales”, *Revista de Humanidades*, n° 34, Universidad Andrés Bello, Chile, 2016.
- Thompson, John B., *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2002.
- Trenta, Milena, “Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural”, *Actas del IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*, Universidad de la Laguna, España, 2012.
- Yeregui, Mariela, “Permanencia provisoria”, En: Hofman, Vanina y Rozo, Consuelo (comp.), *Conservación del arte electrónico: ¿qué preservar y cómo preservarlo?*, CCEBA Editores, Buenos Aires, 2009.

Fuentes electrónicas

- <http://www.nvmusa.org/media/news-releases/national-videogame-museum-hosts-media-day-april-1>
- <https://businessinsider.mx/gasto-en-videojuegos-digitales-durante-2020/>
- https://www.computerspielemuseum.de/1282_About_us.htm
- <https://www.forbes.com.mx/gamers-juegan-30-mas-y-gastan-40-por-pandemia/>
- https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/hard_soft/

La trilogía de Matrix y el paradigma Kuhniano

Oriel Gómez Mendoza

Facultad de Historia

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México

Una breve provocación a modo de inicio



Comienzo con una disyuntiva, que en realidad puede ser un posicionamiento metodológico y por qué no, epistemológico: pregunta ¿la cultura de masas es realmente cultura? De ello derivo una serie de consideraciones de calado no menor que seguramente influyen en la constitución de este texto, porque la definición de ello, de cultura, de qué es o entendemos hoy por conocimiento, en algún punto tocan la naturaleza misma de la Historia como disciplina, de tal suerte que la llamada inicial funciona en realidad como un *artefacto retórico* porque en realidad no va a resolver de manera central qué es la cultura, ni su diferenciación con eso denominado cultura de masas. Me gustaría proponer en todo caso la invención de una *Historia pop*. Perdón por la estridencia.

No. No es una alusión a la Historia del pop como género. Perdón. Y es que cuando pensamos en el arte pop inmediatamente viene a la cabeza Andy Warhol y sus multicolores latas de sopa Campbell's, o en los rostros repetidos y exaltados de Marilyn Monroe. En otro sentido también se ha llamado a Madonna la "reina del pop" para cierto tipo de música denominada comercial, título que otrora ostentaba Michael Jackson. Diferencias más, diferencias menos, lo importante es tratar de comprender qué es o ha sido el pop para de ahí hacer la extrapolación hacia esa llamada de atención inicial.

El tema tiene que ver sin duda con un cisma importante en varios momentos del siglo XX, pero sobre todo en los años sesenta con el *neo* romanticismo o "verano del amor" que generó la abrumadora irrupción de una joven generación deseosa de ser escuchada y atendida. Por consecuencia, se propició una crisis del modelo predominante de cultura (o gran cultura) al momento de oponerle valores humanos menos elitistas, en realidad más amplios o populares, es decir, al "pueblo" como categoría, aunque no como noción política; de ahí que *pop* sea una abreviación o derivación de lo popular, sin que signifiquen exactamente lo mismo. Si tenemos dificultades para comprenderlo me gustaría mencionar que alguna vez el gran cantautor cubano Silvio Rodríguez -desde una geopolítica casi contraria- dijo que su comprensión del pop se logró al escuchar por primera vez *Yesterday* de los Beatles.

Fue por ello que muchas de las manifestaciones contraculturales fueron aparejadas a la idea de que el pop era una nueva expresión, para nuevos tiempos también, que implicaba la necesidad de extender la comunicación humana y ser accesible a todos, sin distingos de tipo económico o racial, ni geopolítico. Así, lo pop se fue mutando lentamente desde la idea de masificación, comercialización y plastificación después (en el sentido de ser desechable) atravesando varios momentos, mismos que suponen la producción de objetos -en el amplio sentido- efímeros o de escaso valor y trascendencia. De ahí se genera también el epíteto peyorativo de *sub-cultura* en un intento por forzar la alteridad respecto de la cultura, que busca afanosamente mantener la hegemonía, definición y valores de un paradigma eurocentrista.

En la disciplina histórica, por ejemplo, historiadores como los ingleses E. P Thompson y Eric Hobsbawm sostuvieron que había posibilidades de generar un relato científico y válido -como cualquier otro- si se emprendía la interpretación desde las bases sociales y no desde el testimonio de las élites, para lograr que quienes usualmente no tenían voz pudieran emerger como actores trascendentes del devenir; pusieron pues en órbita a campesinos y obreros como voces alternas a un discurso -o narrativa más bien- producido desde el poder, con pretensiones hegemónicas, es decir, generaron una contracultura, si se me permite, en términos del tratamiento y foco epistemológico de la Historia. Toda una revolución.

Pese a esas empresas de resignificación, la Historia como disciplina tiene hoy, me parece, una asignatura pendiente: la socialización amplia del conocimiento generado por la comunidad misma de los historiadores. Quisiera enumerar puntualmente dónde se encuentra ese *hándicap*. El primer elemento que inhibe la masificación de la narrativa histórica tiene nombre y apellido: se llama cita al pie de página. Ese recurso metodológico hace muchas veces, de verdad, aburrida y tediosa la lectura, de tal manera que parece ostentar más al continente que el contenido. Segundo: la mala costumbre de aludir a un público restringido, abusando de tecnicismos o datos irrelevantes que sólo validan el conocimiento erudito tanpreciado en los siglos XVIII y

XIX, pero tan contraproducente en la sociedad actual. Tercero: la idea de producir obras de gran calado en cuanto a contenidos y extensión, estacionando el interés epistemológico en el pasado por el pasado, lo que a la vez deja en el olvido el asunto de que se requieren comunicaciones dinámicas y directas para ayudar a reconstruir valores de corte histórico, sin que un lector promedio se pierda en el intento. Alguien que abre su *smartphone* o *tablet* se interesará en un tema del pasado si es atrapado rápidamente: por el contrario, difícilmente alguien leerá en esos dispositivos el *Mediterráneo* del gran Fernand Braudel, sobre todo porque aparentemente las transferencias de comunicación hoy son más visuales, rápidas y ligeras. Ese parece ser el espíritu de estos tiempos.

Entonces, el alcance de eso que aludí como Historia pop, en términos de una ocurrencia, es en realidad una estrategia para llamar la atención¹²⁸; creo, pese a todo, que la disciplina histórica debe mantener su rigor y cientificidad rankeana en la búsqueda por el conocimiento del pasado, pero debe también, sin duda hallar y desarrollar nuevas estrategias en la transmisión de ese conocimiento para que se vuelva de verdad un tema socialmente relevante como parte, ahora si, de la cultura humana. Francisco de Goya y Lucientes lo tenía claro desde aquellos días: dominó la técnica pictórica en su momento, desde y para las élites, pero a la vez, produjo en grabados sus *caprichos* con escenas del pueblo llano, fáciles de reproducir y circular...es decir, entendió que su arte no podía estar restringido y debería ser más bien conocido en otros ámbitos, en eso que llamamos lo popular. La Historia-ciencia y la Historia-pop -en el remoto caso de que me compren el concepto- deberían coexistir sin problemas, atendiendo, como en el arte, a receptores totalmente distintos, pero igualmente válidos.

128 Aunque reniego de ello frontalmente, voy a usar el pie de página para no ocasionar una disgresión en el cuerpo del texto; me imagino que, al llenar las plataformas digitales con los informes de actividades, resultaría irrisorio agregar como cultivo principal la Línea de Investigación de Historia Pop. ¿Acaso trabaja usted para Mtv?

Un ejemplo reflexivo sobre historia y perspectiva

En meses recientes -aunque en medio de la pandemia eso ya no parece ser relevante- se estrenó en la plataforma Netflix una serie llamada Cobra Kai; de acuerdo, puede parecer poco llamativo el tema si no se tienen las adecuadas referencias contextuales -o del horizonte cultural dirían los del círculo hermenéutico- para comprender los contenidos de los mismos. En todo caso, el ejercicio analítico aquí no será sino un buen pretexto para reflexionar en torno a un viejo tema que los historiadores han aludido copiosamente: el asunto de la verdad histórica, que, lamento mucho decir desde ahora, no existe. Vamos por partes.

En la década de los ochenta, en 1984 para ser preciso, apareció una película de no mucho presupuesto, que trataba sobre un adolescente (Daniel LaRusso) más corriente que común. Avenidado en una ciudad nueva por cuestiones de trabajo de su madre, encontró un ambiente un tanto hostil cuando trató de generar inclusión, de hecho, comenzó a ser molestado por unos *juniors* ricos, que para colmo de males eran karatecas, entrenados además por un maestro poco escrupuloso. En ese momento el *bullying* no era algo tan importante, así que el protagonista sufrió algunas golpizas de manera impune, hasta que por accidente se relacionó con un anciano oriental (el célebre Mr. Miyagi) quien además de defenderlo a puño limpio, comenzó a entrenarlo en el karate ancestral, sólo que con técnicas poco ortodoxas como poner cera, quitar cera, pintar de arriba hacia abajo. Un clásico.

El caso es que como en toda construcción hollywoodense, el chico bueno acaba por derrotar al malo (John Lawrence) en un torneo de karate y ello deriva en una lección moral, heroica y todos los epítetos disponibles para este tipo de películas, incluida una icónica patada de grulla que, a decir de los expertos, es una tomada de pelo. A esta siguieron varias secuelas que trataron de extender forzosamente el éxito inesperado de la primera película, con otros antagonistas y en otros ámbitos, hasta que finalmente cayó en el olvido y sólo eventualmente se podía ver en la programación de las televisoras por cable, cuya clientela, por cierto, ya ronda en cierta edad madura.

Por alguna razón extraña en los últimos tiempos se produjeron varias películas secuela, con décadas de diferencia entre la original y la actual, tal

vez en un intento por adaptarse a los nuevos tiempos de efectos especiales cada vez más complejos e hiperrealistas: baste pensar en el enorme -aunque para muchos inexplicable y decepcionante- brinco de Star Wars de los años setentas hasta el nuevo siglo y arrancar en el capítulo IV para explicar los otros tres anteriores varios lustros después.

Como fuere, a alguien se le ocurrió revivir el relato de Karate Kid casi 35 años después, bajo la circunstancia de que las generaciones actuales de seguro ignoran qué demonios es esa película. La serie que se denominó Cobra Kai, porque así se llamaba la escuela de karate perdedora en el relato original, es un artificio de estos tiempos: es decir, una serie en *streaming* y no una película como antes, para ver en el cine comiendo palomitas¹²⁹. La particularidad o particularidades del caso estriba en que el enfoque del relato no descansa en el héroe ochentero, sino que se desarrolla desde la perspectiva del odiado antagonista, sus razones y motivaciones. Se explora a John Lawrence, otrora niño rico, como un adulto pobre y fracasado, alcohólico y en permanente pugna con su entorno; de hecho, la reconstrucción de los eventos originales, al estilo *Rayuela* de Cortázar, les dan un significado nuevo a las recreaciones de cada uno de los personajes. Genera así una empatía repentina hacia el villano incomprendido entonces y, por el contrario, obliga a repensar si el héroe original lo era tanto o sólo se vio favorecido de manera oportunista. Al final rompe con el romanticismo ramplón de que el protagonista es siempre bueno y noble en todos y cada uno de los aspectos de la vida.

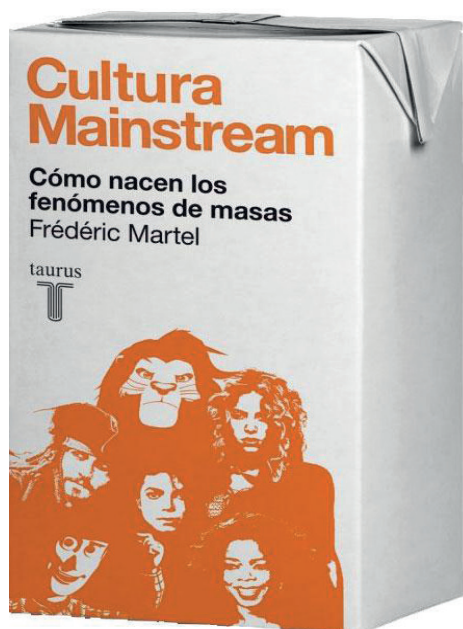
El tema es genial porque con él se pueden concluir y observar varias cosas: que la serie Cobra Kai fue un fracaso en Youtube, mientras que en Netflix triunfó porque se estrenó durante la pandemia: ahí interviene sin duda

129 Otra nota; si las usaré, incluso para citar de manera ortodoxa, pero de cualquier manera quería mencionar mi inconformidad con el abuso de este recurso metodológico, sin dejar de entender que tienen una utilidad práctica incuestionable. Va la nota: muchas veces me he preguntado acerca de las implicaciones económicas y culturales de ese asunto semiótico que supone acudir al cine y comer palomitas de maíz. ¿Por qué palomitas y no garbanzos? ¿por qué no cervezas, carne asada, ensaladas? ¿Cuándo y cómo comenzamos a asociar esos elementos con el acto de presenciar en el cine una película, mientras comemos, sin ver, las ruidosas y crujientes palomitas?

el siempre comentado asunto del contexto y las condiciones de posibilidad. Otra: que las películas o largometrajes hoy sufren cierta desventaja frente a las series en *streaming*, porque no dependen del usuario y sus veleidades, sino de los estudios y sus tiempos que hoy son ya disfuncionales porque nadie quiere esperar los estrenos de verano o invierno. De hecho, parece que la posibilidad de controlar cuando y cuantos capítulos o películas se pueden ver descansa ya en una decisión muy personal -en tiempo y espacio- y no en las proyecciones de los estudios de cine, con sus alfombras rojas, la pompa y circunstancia que rodeaba esa práctica cultural, que hoy se percibe lejana y en total desuso. Y tres: que en las narraciones no existe la verdad, solo y tan solo las perspectivas de observación que determinan las conclusiones, posicionamientos y actitudes de cada quien, como en el caso de nuestra original Karate Kid y su secuela Cobra Kai. Pero esto viene a colación solamente porque me gustaría hacer un enganche entre la reflexión epistemológica que necesariamente debe acompañar a la disciplina histórica y eso que llamamos cultura de masas, para a final de cuentas tratar de dilucidar si es posible aludir a nuevos referentes, fuentes y valores para la reconstrucción histórica.

El Mainstream como fuente

En realidad, es una perogrullada: el asunto central de este texto es justamente que la Historia como disciplina debe abreviar de otras fuentes y referencias culturales si no quiere correr el riesgo de convertirse en un saber cada vez más cuestionado o desfasado, digámoslo así. Tenía yo una noción difusa al respecto, una idea poco acabada de cómo romper con esa rigidez; hice un primer ejercicio en un libro que trataba de reflexionar acerca del proceso de investigación y reconstrucción histórica, sin citas al pie, aunque con referencias bibliográficas al final de cada capítulo y con menciones en los márgenes del texto, justo como solemos escribir y subrayar al leer algún libro de nuestro interés. Me entusiasmó mucho llegar a cristalizar esas inquietudes. Sin embargo, en algún momento un comité de evaluación comentó en su dictamen que el “manuscrito” -así lo llamaron- no cumplía con los requisitos para ser considerado un libro de investigación. Ni hablar, mi pequeña revolución murió antes de dar su primer respiro.



Tiempo después cayó a mis manos un texto del francés Frédéric Martel¹³⁰ cuya portada -que se explica casi por sí misma- llamó poderosamente mi atención toda vez que retrataba un bote de leche *tetra pack* con un collage impreso al frente compuesto por Simba del Rey León, Jack Sparrow de Piratas del Caribe, la cantante colombiana Shakira, la presentadora de tv Oprah Winfrey, Michael Jackson el rey del pop y Woody, de Toy Story; si la portada puede parecer un recurso retórico visual de excelente intención, el texto no lo

es menos ya que ahí desarrolla magistralmente un concepto central para mis atribulados afanes: le llamó *cultura mainstream*. La explico.

Mainstream no es una palabra fácil de traducir al francés ni al español, pero quiso el autor utilizarla así porque alude directamente a la cultura y usos norteamericanos, por tanto, la denominación cultura *mainstream* es en realidad un estudio de ciertas prácticas que Martel observó y sintetizó para acuñar el concepto. Ligado al asunto del entretenimiento, (*entertainment business*) lo del *mainstream* puede entenderse como una condición que integra a eso llamado gran público, gran audiencia o a una forma de comunicación extendida y dominante; yo entiendo que se refiere en especial a la masificación del negocio de los espectáculos, tipo show del medio tiempo en los súper tazones y toda la industria que rodea ese punto culminante.

Si bien refiere también que el vehículo de explicación se compone del estudio de empresas creativas, en este caso cine y televisión, lo que

130 Martel, Frederic, *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*, Madrid, España, Editorial Taurus/Santillán, 2011, 440 pp.

realmente le importa es utilizar esto como paradigma para estudiar la política, los negocios, la cultura y todo lo que implica la globalización; sospecho que esa era en realidad su intencionalidad oculta. El caso es que toma elementos analíticos -que podrían ser desdeñados en otros momentos por considerarse “cultura barata”, comercial o pre-formateada- y los deconstruye, los utiliza e interpreta en el entendido de que a final de cuentas son, metodológicamente hablando, textos culturales y fuentes como cualquier otra. Me adhiero con toda mi capacidad crítica a esa fabulosa construcción.

Pero viene lo más importante, por lo menos para efectos de este texto: la cultura *mainstream* también puede verse o calibrarse desde un punto de vista no negativo, en el sentido de que produce cultura para todos, no es elitista sino asequible a cualquiera. ¿No era acaso esa mi intención inicial? Es decir, lograr una real socialización del conocimiento histórico a través del vehículo magistralmente configurado por Frederic Martel. La asignatura no es menor: ahí donde Ranke construyó un imperio basado en los documentos oficiales como base epistemológica, parece no florecer nada más; alguna otra forma de construcción -que las hubo, las hay de hecho- estuvo duramente condenada al “exilio siberiano” bajo la idea de que quien intentara generar interpretaciones fuera de los viejos estantes del archivo, era otra cosa, cualquiera, menos historiador. Y así, tristemente, nos convertimos en los enunciadores del poder dominante, de las grandes hazañas, del saber erudito y memorístico. Me temo, perdimos el interés de la sociedad y en algún momento, por ejemplo, el cine nos lo ganó a pulso.

La Historia como saber no desaparecerá, la capacidad de recordar es parte de la naturaleza humana, así que en ese sentido deberíamos estar tranquilos: por otro lado, la alquimia sí que desapareció porque su razón de ser perdió sentido en el contexto en el que se desarrolló; hubo de mutar para convertirse en otra cosa, al interior de un nuevo paradigma en el que se denominó en lo sucesivo como química, ya con el apellido de ciencia. Este silogismo entonces es necesario para entender que el conocimiento histórico debe adaptarse a los nuevos tiempos, no los nuevos tiempos a una disciplina que instauró sus fundamentos científicos hace casi dos siglos.

Pero volvamos al punto en el que queríamos establecer nuevos propósitos para la Historia -ciencia o no, qué más da- y para ello deberíamos sin duda buscar, encontrar, proponer otras fuentes que ayuden a responder también otro tipo de preguntas, más pertinentes con el entorno actual; este texto y los otros que acompañan a este libro tratan de hacer justamente una propuesta, así que deben leerse en contexto, toda vez que aparecen los videojuegos, los cómics, las novelas, el cuerpo y el *performance* como fuentes primarias, que a la vez pueden entenderse como fenómenos globales, algunos de ellos como los cómics y el cine mismo o los videojuegos, como fenómenos de masas. De ahí entonces que la reflexión de Frederic Martel apunte esta empresa de corte histórico-epistemológico: hay que seguir las preguntas a toda costa, para generar respuestas y la central será entonces: ¿podemos utilizar la cultura de masas, el entretenimiento y sus productos comerciales para generar visiones en torno a los procesos históricos? Por supuesto. Cualquier cosa que nos genere respuestas es útil y no puede ser considerada un subvalor, ni subcultura. Revisemos la Matrix, sin temor alguno.

Una sopa de contenidos

Realidad y virtualidad. Así comienza este trayecto con dos elementos que se irán entretejiendo, porque esa es la intención que se desarrollará a lo largo del texto; uno que es la construcción y explicación de lo que significa el paradigma desde el pensamiento de Thomas Kuhn y otro, los elementos contenidos en la trilogía de *The Matrix* (1999), de los hermanos Wachovski. Puedo avanzar ya algo: la primera vez que leí a Kuhn, desde mi formación de historiador rankeano, entendí muy poco. La primera vez que vi *The Matrix* entendí poco también, pero por alguna circunstancia ambas, el texto y la película, me generaron una extraña fascinación porque intuí que había metadatos en ambas construcciones que no lograba discernir, aunque me generaban una curiosidad incesante. Esas nociones me acompañaron por mucho tiempo, de manera separada y poco ordenada; sin embargo, se fueron llenando de otras referencias epistemológicas y estéticas, más aún cuando se completó el ciclo de la trilogía con *Matrix Reloaded* (2003) y posteriormente, aunque en ese

mismo año, (2003) *Revolutions*. Leí el texto muchas veces, vi la trilogía otras tantas y aún lo hago. Cada vez encuentro cosas diferentes que refutan o solidifican mis trayectos gestálticos al respecto.

El click vino mucho después: trataba de explicar en un curso de corrientes historiográficas a alumnos principiantes el valor del paradigma o la *doxa* al momento de escribir Historia, donde el texto y el contexto reflejan la circunstancia de un autor y la manera en que esos valores entran en crisis y dan lugar a otros paradigmas o modos de escritura de la propia Historia. Y no lograban comprenderlo o, yo no atinaba a explicarlo bien. Fue un chispazo de intelección, una ocurrencia informada como última instancia: les pedí que viesen la trilogía Matrix. A la siguiente clase, todos sonrientes me dijeron que entonces sí, había quedado claro el asunto de las estructuras, las crisis y los nuevos paradigmas. Ah y la *revolución* como un giro completo y no necesariamente como lucha armada.

Pude clarificar entonces dos cosas: que aquéllas sutiles inquietudes que tuve al momento de ver las películas y leer el libro entrañaban en realidad una relación superior que no había podido, hasta entonces, desentramar de manera ordenada y coherente, es decir, nunca había vinculado ambas cosas de manera consciente. En segundo lugar, que las referencias en el conocimiento sin buenos referentes de nada sirven. Ese es el motor de esas líneas.

Ahora bien, quisiera hacer algunas consideraciones antes de avanzar en el entramado, digo bien, el entramado de Kuhn y la Matrix; mi reflexión no es un *spoiler*, no se trata de relatar las películas ni mucho menos. Escribo estas líneas en un momento en el que no ha sido estrenada la cuarta entrega, no tengo idea de sus contenidos ni tampoco se si ello le va enajenar todo sentido a esta pequeña construcción. Al día de hoy, por ejemplo, quienes dirigieron la trilogía original se asumen como mujeres, con alcances de transgénero y supongo que como en toda empresa creativa ello tiene ciertas implicaciones, pero yo no voy a abundar sobre el particular, sólo quiero establecer los fundamentos del punto de observación original y la resignificación necesaria, como en cualquier proceso creativo, tiene una caducidad que alcanza sólo al día de hoy. Después ya se verá. Tampoco tomo en consideración los com-

plementos *anime* de la trilogía que salieron a la luz en su momento y fueron denominados *Animatrix* (2003), porque creo que se mueven en los mismos valores que las películas, o al menos no encontré contenidos ahí que apuntasen hacia alguna reflexión significativamente diferente de lo expuesto en las películas.

El alcance de este ejercicio interpretativo debe tener algunas estructuras que no son necesariamente arbitrarias, al menos no como un proceso creativo que se asemeje más al arte, porque entiendo que la disciplina histórica para ser considerada como tal necesita al menos ciertos rasgos y criterios de orden. De tal manera que quisiera, eso sí, apuntar algunos elementos de carácter simbólico y desarrollarlos con la película puesta en una pantalla y el libro en las rodillas, en un ida y vuelta constante. Más aún, propondré los conceptos a desarrollar, para que haya un orden en el caos: podemos comenzar con la idea de realidad, la percepción también, explorar el significado de anomalía, pasar a la revolución y sus maneras, lo nuevo frente a lo viejo. Esa será la estructura analítica y a la vez una propuesta casi semiótica.

Un verde Matrix

En el discurso visual las películas de Matrix aparecen bajo una tonalidad verdosa que se volvió icónica durante mucho tiempo, pero que en ese momento tal vez ya no era tan significativa; el desarrollo del sistema operativo windows y las pantallas color blanco habían puesto en crisis los monitores monocromáticos que desplegaban la información en letra courier, fondo totalmente negro y caracteres en verde justamente, un “verde digital” ; nada que ver sin embargo con el verde tradicional que en términos de las convenciones semióticas implica la esperanza, referenciada, por ejemplo, en la vestimenta del clásico de Charles Dickens llevado a la gran pantalla, *Grandes Esperanzas*, que en 1998 protagonizó Gwyneth Paltrow, en el que aparece siempre vestida justamente en verde, al igual que la magistral Anne Bancroft. Sin duda un guiño del director.

El tono verde tiene justamente la característica de referenciar la aparente realidad con el monitor de computadora, es decir, un recurso cinema-

tográfico para indicarnos que eso percibido por los personajes como real es sólo un diseño y construcción basado en impulsos eléctricos y representaciones; cada vez que aparece ese tono podemos entender que los directores -ahora directoras- están aludiendo a la Matrix, porque hay otros montajes que echan mano a su vez de otros colores para separar los niveles de existencia que se entrecruzan durante la narrativa cinematográfica.

De tal manera lo que entra en cuestionamiento justamente es la idea, concepto, desarrollo y significado de eso llamado realidad en varios momentos: de hecho hay un juego permanente en términos de la percepción entre qué es real o no durante todo el trayecto de las películas: frases como *no es posible, no puede ser real* enmarcan esa ida y vuelta entre una realidad basada en los principios de la física clásica y las formas en que se pone en crisis ese paradigma, de tal suerte que el eje central del discurso tiene que ver con la eterna -y deliberada- confusión que existe acerca de cuál es el plano en el que se desarrolla el proceso narrativo. Significativamente, el personaje que interpreta Clarence Fishburne se llama *Morpheo*, en alusión a los sueños y a esa estructura de la capacidad onírica en el humano, que a veces tiene dificultades para comprender a primer golpe de vista cuando se está soñando y cuando no: Morpheo guía todo el relato de manera colateral y devela que lo que percibimos como naturaleza humana y su orgullosa creación, la cultura, en todo caso no es más que un simulacro o una simulación; de ahí que el tono refleje justamente una simulación como la que se percibía entonces en el monitor vga a través del llamado fósforo verde de una computadora y sus dispositivos de almacenamiento, los célebres disquetes de 3'1/2 y 5'1/4.

No hay referencias a Kuhn, no explícitamente, pero a la simulación sí; el personaje central, Neo, que es interpretado por Keanu Reeves, refleja de varias maneras que la construcción o la idea absoluta de "lo real" es cuestionable; primero, Neo es el apodo de un hacker o pirata cibernético que durante el día trabaja en una corporación de programas computacionales y simula ser sólo un empleado, cuando en realidad roba información y la vende, es decir, simula una vida y vive otra. Justo un momento después del icónico mensaje *wake up Neo, the Matrix has you...* el personaje despierta, es decir,

sale de la vida onírica y su puerta suena. **Knock, knock...** unos clientes que buscan comprar ese software pirata. Neo se dirige a su estante y de un libro simulado que tiene un hueco en el medio, extrae los dispositivos pirateados. Dicho libro simulado, valga la redundancia, es nada menos que *Simulacro y Simulación* de Jean Baudrillard¹³¹.

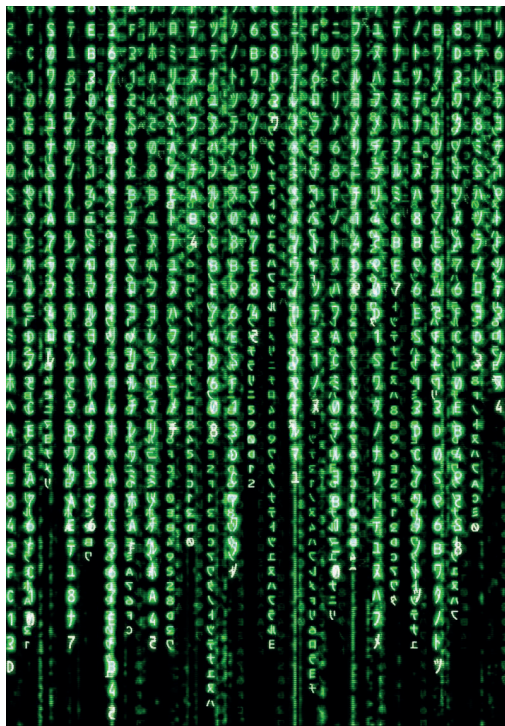


131 Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, Translation Sheila Faria Glasser, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 1994, 164 pp.

Hagamos una digresión pragmática: Baudrillard tiene como principal objetivo una ácida crítica al mundo moderno y sus construcciones, su racionalidad y capitalismo salvaje; a saber, quienes se enderezan contra esas perversas relaciones se les ha llamado como *tábula rasa* los posmodernos. Y si, no han construido un nuevo paradigma, pero en efecto, han encontrado las tremendas anomalías de eso llamado moderno. Nota especial al término anomalía. La apuesta de Baudrillard en sus diversos escritos, supone que “la realidad” ha sido alterada de manera maliciosa para representarla como algo que no es y con fines aviesos; el “desierto de lo real” -diría Morpheo- ha sido sometido a una alienación, un proceso en el que se le retoca y enmascara, tal como puede suceder con una modelo de revista, que a través de programas computacionales se le modifican las estrías, los glúteos, los excesos de grasa, las ojeras. El resultado es una mujer -o un hombre- que se aleja artificialmente de su referente, se descontextualiza forzosamente, pero a propósito, de tal manera que la referencia -una foto de Kim Kardashian por ejemplo- tiene más valor que el referente. Ha sido suplantada, equilibrada y ecualizada fuera de su propia humanidad. Se ha convertido en una representación ficticia de sí misma. *Show business*¹³².

A esa ficción Baudrillard le llama *hiperrealidad*, en tanto que una sustitución o construcción alternativa que plantea una disociación entre la referencia material y el referente, que en este caso tiene como característica la de ser virtual, una “realidad virtual”. El tema de esa realidad virtual es que se lleva a tal extremo de perfeccionamiento, de retoque, que genera nada más que signos que eliminan por completo la referencia. En Mátrix uno de los operadores -Cypher- dice que al observar el icónico código de lluvia de signos en los monitores no ve precisamente el código, sino lo que representan: se ha acostumbrado a ver los símbolos que en un cerebro producen simulación neuro-interactiva. Es decir, ve la realidad y la hiperrealidad al mismo tiempo, pero entiende que están disociadas. Curiosamente, después en la trama de la

132 Tomada página digital del diario *Excelsior de México*, 26-11-2014, a su vez establece los créditos correspondientes a EMPIRE NEWS Y PAPER MAGAZINE. Fecha de consulta 7 de septiembre de 2021. <https://www.excelsior.com.mx/funcion/2014/11/26/994422>



película ese personaje traiciona a los protagonistas, porque no quiere ya ser consciente de la realidad fría y dura y prefiere seguir inmerso en la hiperrealidad, aún a sabiendas de que es un engaño. Esa es la crítica de Baudillard a la hiperrealidad, más allá de lo antes expuesto, porque para hacer funcional la ficción del mundo moderno debe existir un arreglo que ayude a desinformar y desprogramar, que solucione el asunto de una diada complicada: la ausencia y presencia, guiada por las leyes newtonianas y las reglas

cartesianas, de tal manera que el mundo actual se compone de simular, es decir, de fingir que se tiene algo que no se tiene (ausencia) y disimular, pretender que no tenemos algo que sí (presencia). El mundo moderno ya ni siquiera existe¹³³, sólo hay signos y referencias: el referente murió.

Varios detractores dicen que los (las) directores de la trilogía no entendieron a cabalidad a Baudillard; pero ¿quién podría entender a cabalidad a alguien o algo? En todo caso cada mensaje, idea, tesis es generada y lanzada a la consideración pública: el proceso de apropiación y la manera misma de ello dependen de cada circunstancia, de cada horizonte cultural. En última instancia, el cine es arte y en el arte todo tiene que ver con la provocación

133 Y así se suma a la otra ácida crítica a cargo de Bruno Latour en *Nunca hemos sido modernos. Ensayo de antropología simétrica*, Madrid, Editorial Debate, 1993, 221 páginas. Una de las hipótesis es que no hay manera de entender la cultura y el conocimiento separando a los humanos de las cosas, en este caso de la tecnología. Están imbricados profundamente. Lo moderno como purificación de la naturaleza humana ni siquiera ha existido.

y las emociones. El caso es que, volviendo al punto en el que tocan a la puerta de Neo, de manera fugaz aparece, y eso es incuestionable, el título de la obra de Jean Baudrillard: todo lo demás, es mera interpretación, o, para entrar en materia, de percepción.

La indicación dada a Neo acerca de seguir al conejo blanco, eventualmente tenga que ver con aquel episodio escrito por Lewis Carroll en su texto archirreconocido *Alicia en el País de las Maravillas* (1895): si recordamos, Alicia justamente seguía a un conejo blanco que la llevaba desorganizada y caóticamente de un lado a otro en ese mundo también surrealista. Neo sufrió exactamente lo mismo por seguir al conejo blanco. Lo interesante del caso es que el escritor de la obra, quien utilizaba un pseudónimo, era matemático y fotógrafo y tenía una enfermedad de percepción de las cosas, que a veces le llevaba a pensar que eran más grandes o más pequeñas, *macropsia* y *micropsia* respectivamente; le denominaron en su honor síndrome de Alicia en el país de las Maravillas¹³⁴.

Ahora bien, más allá de la visión descafeinada de Disney, la novela de Carroll justamente genera una tensión entre las cosas que pueden pasar en la realidad y las que prescinden de ella, bien fuera porque consumía opiáceos, por su leve autismo, o la esquizofrenia de los matemáticos pero todo tiene que ver, como había apuntado, con un asunto de percepción en tanto que aceptación de que hay cosas absurdas y extrañas -como que alguien puede verse de repente más grande o más pequeño sin explicación alguna- y al contrario, cuando gana la inercia de asumir que no existe nada absurdo e irreal, que viene a ser la misma disociación de Baudrillard respecto de realidad e hiperrealidad y todo está definido por la vista de quien observa, de tal manera que llegamos a ese punto de preguntarnos: ¿las cosas están mal o es la manera como las vemos?

134 Nota del día 9 de septiembre de 2021. Mientras realizo la última revisión y edición del trabajo presente, quiero dejar constancia de que hoy, hace unas horas, se ha estrenado el *trailer* de la cuarta entrega de Matrix, dirigida por Lana Wachowsky en solitario. No sabemos bien a bien si será una secuela o un *reboot*. Pese a que indiqué de inicio que no la tocaría, no puedo dejar pasar de largo el asunto de que en este *trailer* se puede ver, ahora sí, un libro de *Alicia en el País de las Maravillas*, que sólo formaba parte de una hipótesis mía; la banda sonora está interpretada por la banda Jefferson Airplane y se llama precisamente *White Rabbit*.

Percepción: Neo no sabe que vive en una Mátrix, diseñada para extraer energía de la humanidad, convertida en baterías vivas que permiten la subsistencia de las máquinas con inteligencia artificial: de hecho, el Sr. Thomas Anderson (Neo) no se percibe a sí mismo en el ambiente verde fósforo, sólo entiende esa realidad al salir de ella. La percepción es en definitiva un asunto de perspectiva. Thomas Kuhn entra en escena y tal vez tenga que adelantar un poco el tema central en su posicionamiento, acerca de los cambios de percepción del mundo que vienen aparejados de las revoluciones de conocimiento o, mejor dicho, de los cambios de paradigma, pero de momento vamos solamente con el tema de la percepción. *Gestalt*: la percepción visual de las cosas. Lo que a Kuhn le preocupa en realidad son los cambios y la manera como se asumen, en su caso, aludiendo a la comunidad de científicos, a sus formas de observar, problematizar y construir algo que denomina ciencia normal o normalizada podríamos decir, de tal manera que el mundo y las representaciones del mundo están condicionadas por un cierto tipo de gestalt.

Por distintas razones un paradigma puede entrar en crisis, eso de momento no nos preocupa, el caso es que se produce un agotamiento y la percepción de flujo en la formación, aceptación y generalización de conocimiento y todo lo que ello implica como estructura dominante parece hacerse poco operativa; es entonces necesaria una reeducación, un nuevo entrenamiento en la forma de ver y por supuesto, qué y cómo ha de ser visto el mundo, porque “lo que un hombre ve, depende tanto de lo que mira como de lo que su experiencia visual y conceptual previa lo ha enseñado a ver”¹³⁵. El tema puede ser en primera instancia cómo se perciben los datos, de hecho, una reflexión incluso anterior a eso podría ser la consideración acerca de qué sí se considera como datos válidos y cuáles no. Después de ello, como también apunta Kuhn, los conceptos, mediciones, criterios que explicaban al mundo, probablemente ya no sean útiles en la o las postrevoluciones: es posible que el mecanismo para la interpretación de datos ya ni siquiera sea el mismo.

135 Kuhn, Thomas S, *La estructura de las Revoluciones Científicas*, México, Fondo de Cultura Económica, 2004, p. 177.

La percepción entonces no es una condición humana *per se*, no es sólo capacidad de ver, sino un entrenamiento para entender la realidad, de hecho, para entender bien y diferenciar qué es la realidad; el ejemplo que pone Kuhn es sencillo pero comprensible: dice que un estudiante al observar un pliego de papel verá líneas carentes de orden, mientras que un cartógrafo eventualmente percibe representaciones de un terreno y sus niveles; la diferencia no está en que no tengan las mismas posibilidades cognoscitivas, sino en el entrenamiento o visión de cada cual que ayudan o limitan las conclusiones de su percepción. En la película, Neo después de ser extraído de la virtualidad vivida en la Matrix y retirado del campo de cultivo en el que permanecía cautivo en un sueño inducido, empieza a ser reeducado en los valores del circundante “desierto de lo real” y uno de los factores esenciales para reinterpretar su nueva condición justamente es el entrenamiento, lo que lleva a los icónicos momentos en los que entrena combate contra Morpheo, al interior de una nueva realidad -fuera de Matrix, pero también realidad virtual- mientras trata de comprender, sin lograrlo a cabalidad, una interacción con el entorno que no está sujeto a las leyes de la mecánica clásica determinadas por Descartes y Newton que definen el mundo moderno. Uno es el estudiante -obvio- y otro el cartógrafo. De hecho, una vez que Neo logra entender que transitó de un paradigma a otro, consigue romper su lógica y reglas en ambos; desafortunadamente, en la investigación histórica y durante los cambios de paradigma ningún actor en el tiempo voluntariamente expresa ese cambio de percepciones: somos nosotros quienes debemos buscar y encontrar esas evidencias.

¿Cuándo sucede eso? Cuando el sistema de reglas y ordenamientos parece ser contrariado en pequeños aspectos de ese orden generalizado o bien en eso que se entiende por “normalidad”, que no es sino un principio estadístico para objetivar el comportamiento social dominante en el sentido de una serie de creencias y actitudes practicadas por la mayoría de los individuos, entra en crisis mayor, debido a que las certezas dejan de ser dominantes y las contradicciones las superan; dejan de ser la normalidad. Si nos concentramos en el argumento de la película, Neo es una persona común y corriente, con los problemas y alcances de cualquier individuo del mundo moderno

o contemporáneo; bajo el lente del conocimiento, que es a final de cuentas el interés de Kuhn, a esa correlación le denomina *ciencia normal*, en tanto que la explicación generalizada de las cosas a través de una serie concatenada de teorías aceptadas, que se interrelacionan para fijar los límites de lo posible y lo no posible, de lo que es y no.

Respecto de ello, Kuhn establece que, a falta de otro vocablo, él ha decidido llamarle *paradigma*, mismo que define como un modelo de funcionamiento, con patrones conductuales aceptados en su gran y dominante mayoría, porque articula y valida los instrumentos de medición respectivos, las aplicaciones, las teorías y leyes que sustentan los problemas y su posible resolución. Este posicionamiento fija los límites internos para la explicación de fenómenos, de hecho, el paradigma no está pensado en realidad para provocar nuevos fenómenos y “los que no encajan dentro de los límites mencionados, frecuentemente ni siquiera se los ve”¹³⁶. Lo que significa que los problemas y sus soluciones deben ser contruidos bajo principios y problematizaciones semejantes, dentro del propio paradigma; si no, se entiende que hay un abandono del mismo, porque no existe la adecuación. Es decir, si descubro como volar, no corrijo el paradigma, en realidad lo contravengo y siento las bases para su futura destrucción. Palabras más, palabras menos en Kuhn, sin tener que leer todo el libro.

Un paradigma en crisis resiste, se defiende, trata de evitar la caída de la estructura. Se concentra en establecer que la realidad y las cosas deben comportarse de cierta manera; algún tipo de “hechos” son construcciones que sólo sirven dentro de ese paradigma, porque obedecen a una manera específica de observación y asimilación. Si las anomalías destruyen estas últimas y sus “hechos” como fundamento, entonces se entiende que cada certeza se va restando y los procedimientos cambian, por tanto, se generarán nuevas expectativas, se “descubrirán” nuevas reglas.

De hecho, la *anomalía* en su raíz etimológica se entiende a partir de la raíz *a*, sin, y *omalos*, semejante o igual, es decir, singular. Para la Real Academia de la Lengua en todo caso significa “discrepancia de una regla en uso.”

136 Ibid, p. 53.

Neo como personaje, insisto, es y se comporta como una anomalía porque justamente de manera paulatina pone en jaque las reglas del paradigma y prepara la construcción de uno nuevo; de hecho, el uso de ese apodo conduce a ubicar una idea o concepto como algo radicalmente nuevo, aunque no se si necesariamente distinto; utilizado como prefijo enfatiza la renovación del término o concepto posterior, como *neoliberalismo*, *neologismo*, por ejemplo. La insistencia a lo nuevo, en este caso, no implica como en el concepto judeo-cristiano crear todo de la nada, sino el reinicio de algo ya existente; en concreto, lo *neo* como un nuevo ciclo que se repite, en un concepto, por cierto, ya explorado desde la Historia por Giambattista Vico en el año de 1725¹³⁷, quien denominaba a ese proceso como “la ley del eterno retorno”; el personaje denominado El Arquitecto y Neo tienen una charla al respecto de los múltiples ciclos o reinicios de la Matrix y sus finales precisamente.

Pero como dijimos, diferentes valores hacen distintas percepciones: en el paradigma moderno la anomalía supone una crisis de las certezas racionales, mientras que en el paradigma medieval, por ejemplo, una anomalía no hace sino ratificar que en la fe Dios existe y se manifiesta a través de los milagros. Sospecho que el nombre de la protagonista femenina de la película, *Trinity*, algo de ello refiere en su apodo, porque alude justamente a un asunto que no puede ser explicado de manera racional en ningún sentido porque la Trinidad, o Santísima Trinidad en la tradición católica son tres entidades en una, diferentes, pero a la vez la misma a saber, padre, hijo y espíritu santo. Bajo ese argumento, a la par del desarrollo de la certeza racional en las películas, se mueve de manera constante -aunque sutil- otra forma cognoscente basada en la esperanza y en la fe, de tal manera que Neo es un mesías y Trinity quien lo acompaña siempre a la espera de proezas o “milagros”.

Me gustaría volver al punto en el que Neo, o en realidad aún Thomas Anderson, abre la puerta para sus compradores de software pirata y volvemos también a la escena muchas veces mencionada anteriormente en el libro abierto; las primeras veces que pude ver la película no reparé en lo absoluto

137 Vico, Giambattista, *Principios de una ciencia nueva en torno a la naturaleza común de las naciones*, México, El Colegio de México, 1941.

acerca del título ni tenía idea de Jean Baudrillard y el texto ya citado también. Ahora que lo pienso, recién terminaba la licenciatura y tampoco es que mi capital intelectual y cultural fuese muy amplio, pero hay algo que sí puedo agregar en mi descarga: la observación minuciosa de los detalles en aquel momento no era algo fácil, porque la definición de la imagen del dvd y las pantallas tenían sus limitaciones, que no eran tan notorias porque el desarrollo audiovisual de entretenimiento en casa venía apenas saliendo del famoso vhs, análogo. El dvd por tanto era percibido como un adelanto fenomenal. El caso es que con el dvd logré ver el título del libro, sin embargo, en años posteriores se desarrollaron tanto monitores de alta, súper y ultra definición, así como formatos digitales que permitían un número infinitamente superior de píxeles simultáneos. Una *hiperrealidad* ahora que lo pienso; el caso es que ahora logré leer el título de la hoja del dichoso libro hueco: dice *On nihilism*, en español en el nihilismo.

Una nueva provocación hermenéutica y evidentemente una referencia “oculta” de las hermanas Wachowsky. Creo que en realidad es la clave para entender la secuencia de la narrativa cinematográfica bajo las siguientes consideraciones: la visión pesimista acerca del mundo moderno que expresan las directoras tiene como faro a Baudrillard obviamente, pero hemos visto que eventualmente contiene de manera voluntaria o no, elementos de otros intelectuales: mi propuesta ha sido la analogía con Kuhn o Vico por ejemplo, pero la expresión directa sobre el nihilismo nos puede llevar diligentemente a evidenciar una lógica de construcción en la trilogía, en el entendido, nuevamente, de que al día de hoy no se ha estrenado la cuarta entrega y no tengo idea si eso rompa radicalmente con este intento hermenéutico. Podríamos correr caóticamente -como el conejo de Alicia- tras de Baudrillard, que a su vez refiere a Heidegger, quien a su vez se remonta a Nietzsche, pero creo que vale la pena hacer una pausa para dilucidar de la manera más esquemática posible el nihilismo, empresa nada fácil dada su complejidad. Veámos si entendí: se ubica al nihilismo como una crítica al sin sentido de la vida ordinaria, pero en realidad no es una visión pesimista -como se piensa de manera generalizada- sino el vehículo para reflexionar en la posibilidad de una existencia más allá de la muerte y el sufrimiento.

Ese proceso nihilista debería estar constituido en primera instancia por la negación de todos los valores vigentes, segundo, la resistencia a la negación de valores y la autoafirmación de esa negación, tercero, un nuevo punto de partida. *Matrix* es el primer momento, *Reloaded* el segundo y por supuesto, *Revolutions* el tercero, en ese orden obvio; me parece que esa es la lógica de construcción subyacente en la trilogía y la hemos seguido diligentemente, aunque la reflexión sobre el asunto de la revolución no haya sido hasta este momento aludido de manera suficiente: con ello me gustaría comenzar a perfilar el cierre del presente texto. Existe una tremenda tradición cultural que ubica el vocablo revolución con el proceso francés que implicó el cambio radical de eso que Alexis de Tocqueville denominó “del antiguo régimen al mundo moderno”, lo cual generó una potencia casi icónica, que lo mismo significaba lucha armada o cambio radical a nivel social; posteriormente transmutó en un posicionamiento de rebeldía y enfrentamiento respecto del *establishment*, de tal suerte que revolución industrial, revolución rusa o mexicana refieren en automático a un violento cambio.

Probablemente bajo esa premisa el título de la tercera película supone en primera instancia o a priori la idea de la destrucción, que ciertamente se alude y representa hasta cierto punto, pero que no es el fin último de la denominación. Desde la previa explicación del nihilismo y sus tres momentos habíamos apuntado a la revolución como un nuevo punto de partida y ese es el énfasis en el que me gustaría insistir, porque creo que el argumento central tiene como referente no a la revolución francesa sino a Nicolás Copérnico en su obra *De revolutionibus orbium celestium* publicada en Nuremberg en 1543, de hecho, muy cerca de su muerte. La idea del texto, a grandes rasgos, se establece como una observación que arroja por conclusión la teoría heliocentrista misma que echa por tierra la tanto tiempo aceptada como geocéntrica; lo interesante del caso es que se entiende a la revolución como un proceso astronómico que devela una mecánica de transición de los cuerpos celestes, que comienza y termina en el mismo punto, es decir como un reinicio, pero no como la destrucción del trayecto previo. Dicho, en otros términos, la observación y comprensión de que un cuerpo celeste generó una revolución completa o giro perceptible en un tiempo determinado.

El tratamiento de dicho proceso, dice Thomas Kuhn, en todo caso no es tan radical ni violento como se puede esperar o lo vemos desde una perspectiva anclada al tiempo presente, de hecho, es probable que sea gradual y lento. Es posible incluso que en un nuevo paradigma se utilicen términos, conceptos y experimentos antiguos, pero su forma de relacionarse ya es diferente. Más aún, puede ser que las referencias y referentes se hayan disociado o que se muden hacia una red semántica distinta, por lo que desde el cambio se pueden ver cosas distintas aún desde el mismo punto de observación, siempre y cuando haya conciencia de que el paradigma ha cambiado o está en ese proceso, de tal manera que en la película *Neo* puede ver la hiperrealidad y el código al mismo tiempo, es decir, la versión digital y la lluvia de símbolos y en ambas ha encontrado la manera de producir certezas aún cuando todo parece indicar que un paradigma reemplazará al otro. El tema no es en dado caso una relatoría acerca del triunfo de un paradigma sobre el otro, por más que la narrativa cinematográfica así nos tenga acostumbrados, sino el énfasis en los procesos de conversión y en la circularidad de los movimientos epistemológicos; la idea de las revoluciones, en plural, justamente atienden a la idea de que como apuntamos de inicio, existen múltiples procesos de significación -y resignificación a través de las revisiones- de las cosas bajo estructuras epistemológicas distintas que a veces se aluden como empiristas, idealistas, racionalistas, posmodernas. Cada una de ellas significa cambio de visión, de posición, revoluciones pues en distintos niveles.

Pero como estamos acostumbrados al romanticismo decimonónico introyectado a sangre y fuego desde Hollywood, donde el bueno debe ganar al malo, el final de la trilogía es desconcertante porque no plantea, aparentemente, ningún triunfo sino un reinicio. Nada menos. De esa manera la construcción de la idea de una *Matrix* y su resolución en tres momentos, es, me parece, una apuesta a la explicación de la circularidad, la realidad percibida desde distintos lentes y las múltiples crisis humanas, que contradicen en su conjunto y de manera frontal la idea de progreso lineal ascendente -como un parapeto del mundo moderno- y de una supuestamente deseable occidentalización global.

Últimas consideraciones

Puedo anticipar desde ya que alguien cuestione el esfuerzo por encontrar profundidad, causas y efectos en eso llamado cultura de masas, en especial lo tocante a las producciones cinematográficas de gran presupuesto provenientes de Hollywood y una perspectiva muy particular de entender la industria cinematográfica, como si fuera “la” industria cinematográfica y existen razones válidas para ello, no lo cuestiono. Pero cada quien abreva de donde puede y quiere y eso no confiere a las reflexiones menos valor ni mérito; voy a contrapelo de Martin Scorsese, quien ha sido enfático en decir que, para él, las nuevas modalidades masificadas de cine no son propiamente cine *avant la lettre* y que una producción que no pasa por la sala de proyección sino por las pantallas de casa a través de *streaming* tampoco es cine. No hay ninguna controversia, personifica a un paradigma en crisis que se resiste, eso es todo.

En realidad, las dificultades para un proceso analítico como el ensayado aquí son otras: la primera tiene que ver con la utilización de material digital gráfico, capturas de cuadro de películas, que significan casi siempre un asunto de derechos de autor. La utilización del streaming, por el cual pagamos y tenemos acceso a películas y documentales, supone eso, poder observarlos, pero no nos permite capturas de pantalla y eso lo sufrí de miles de formas al querer agregar en el cuerpo del texto buenas imágenes. Los dispositivos no pueden simplemente tomar imágenes y al intentarlo, sólo se consigue una placa totalmente oscura. De ahí que haya un abismo entre lo que vemos en las pantallas y lo que podemos utilizar para trabajos académicos, con lo que ello implica.

Nuestra única alternativa es acogernos a un principio orientador general que en lo legal establece que los derechos de autor no son violados si las imágenes, por ejemplo, son utilizadas para fines académicos y de investigación sin tener como fin último el lucro, siempre y cuando se otorguen los créditos pertinentes al respecto; sin embargo, la fuente primaria no estaría del todo disponible a efectos de confrontarla con los artefactos legitimadores que en el siglo XIX Leopold von Ranke propuso para fundar la ciencia histórica y ello sin duda es una limitante, aunque no es insalvable tampoco,

porque cada paradigma necesita sus propios instrumentos de “medición” que le sirvan para legitimarse.

Como todo proceso interpretativo, la fase de construcción de este texto tiene un límite y el último punto que se colocará en el final del texto supone ya un desfase con el entorno; así de interino es el conocimiento, pero ello no debería provocar a nadie ansiedad, es la naturaleza misma del conocimiento. Pero desde antes había ya un poderoso cuestionamiento, cada vez que pude comentar con alguien la elaboración de este texto, surgía una analogía con tal o cual personaje y Kuhn, o Feyerabend o Nietzsche o Freud. Cada quien encontró en escenas obvias y no tanto, una red de significados y significantes que tal vez yo no pude percibir; de hecho, al escribir esto, me doy cuenta que la provocación inicial es mucha y los resultados someros, porque el arquitecto, el llavero, el merovingio, la esposa del mismo, los agentes de la Matrix, todos absolutamente todos tienen una analogía y posibilidades interpretativas en términos de las partes que forman un sistema, social, tecnológico, computacional, pero hay límites... no puedo hacer lo que Funes el memorioso, de Borges, que al recordar todo, en realidad construía tal cual un nuevo mundo en el papel. En todo caso, y con ello cierro, esperaré paciente al estreno de la cuarta entrega y veré si la aventura interpretativa da para nuevos ciclos, nuevas observaciones y mejores analogías de los aludidos y los que olvidé.

Fuentes

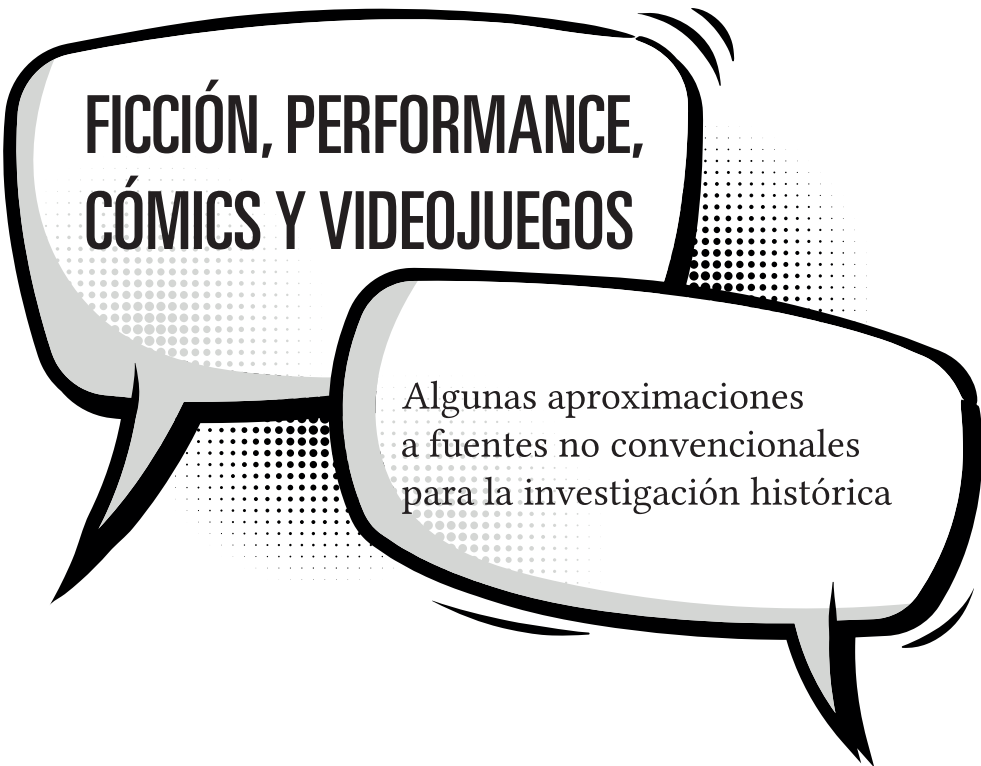
Abagnanno, Nicola, *Diccionario de Filosofía*, México, Gondo de Cultura Económica, 1980.

Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, Translation Sheila Faria Glaser, Ann Arbor, The University of Michigan Press, 1994.

Fernández, Alvaro, *Santo. El Enmascarado de Plata. Mito y realidad de un héroe mexicano moderno*, Guadalajara, Universidad de Guadalajara / Red de Investigadores de Cine / El Colegio de Michoacán, A. C , 2012.

Hobsbawn, Eric, *Rebeldes primitivos. Estudio sobre las formas arcaicas de los movimientos sociales en los siglos XIX y XX*. Barcelona, Editorial Críti-

- ca, 2001.
- Honnef, Klaus, *Pop Art*, Alemania, Taschen, 2012.
- Kuhn, Thomas S, La estructura de las Revoluciones Científicas, México, Fondo de Cultura Económica, 2004. 25
- Latour ,Bruno, Nunca *hemos sido modernos. Ensayo de antropología simétrica*, Madrid, Editorial Debate, 1993.
- Martel, Frederic, *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*, Madrid, España, Editorial Taurus/Santillán, 2011.
- Thompson, E. P., *La formación de la clase obrera en Inglaterra*, Barcelona, Editorial Crítica, 1989.
- Vico, Giambattista, *Principios de una ciencia nueva en torno a la naturaleza común de las naciones*, México, El Colegio de México, 1941.



FICCIÓN, PERFORMANCE, CÓMICS Y VIDEOJUEGOS

Algunas aproximaciones
a fuentes no convencionales
para la investigación histórica

Oriel Gómez Mendoza y Claudio Llanos Reyes

Coordinadores

Morelia, Michoacán, México

Valparaíso, Chile

Se terminó de editar
en el mes de diciembre 2022,

diseño editorial:

Julissa de la Torre Bucio

ISBN: 978-956-414-105-3



Si la historiografía tiene algún futuro, ¿cómo será el oficio de historiar? Es esta pregunta la que cruza todos los trabajos reunidos en este libro. Pero la pregunta se viene formulando hace ya tiempo –con mayor o menor angustia por parte de los historiadores– fundamentalmente frente a lo que se ha denominado el “giro digital” (la superabundancia de fuentes, su desmaterialización y sustracción de contexto). Mucho menos se ha pensado y escrito sobre el enunciado con que he decidido instalar en esta ocasión la pregunta: si es que la historiografía tiene algún futuro. La reflexión sobre el futuro del oficio (las nuevas fuentes, los archivos) parece dar por sentado que la disciplina será eterna y que solo tendremos que ajustar nuestros métodos, cosa para nada evidente hoy.

