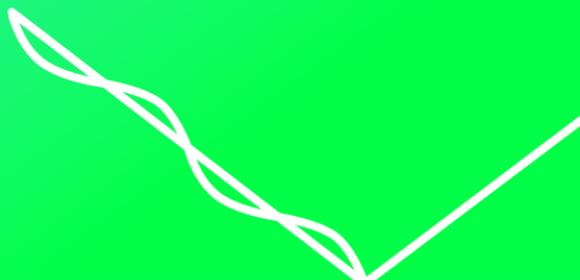


Perspectiva especular

apuntes sobre chamanismo e
innovación tecnológica

Gerardo Contreras



Título:

Perspectiva especular

apuntes sobre chamanismo innovación tecnológica

© 2022, Gerardo Contreras

Diseño y formación: Juan Leduc y María Fernanda Arnaut

Cuidado de la edición: Ximena Atristain

Corrección de estilo: Miriam Millán

Primera edición en español, diciembre de 2022,

Centro de Cultura Digital

Licencia CC BY-NC-ND 4.0



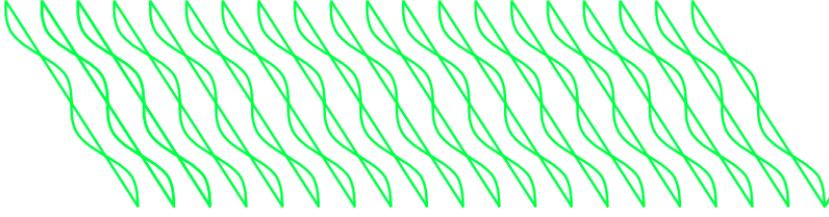
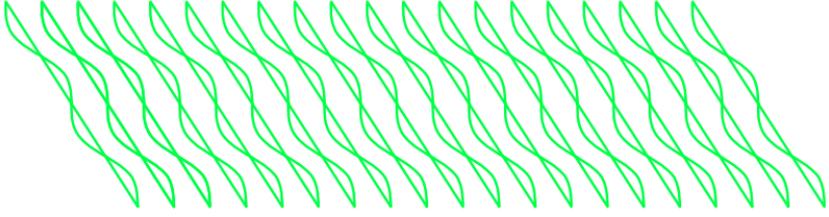
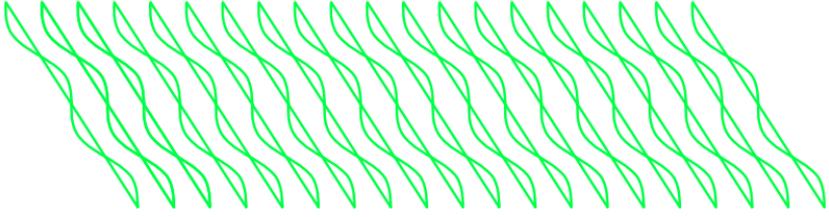
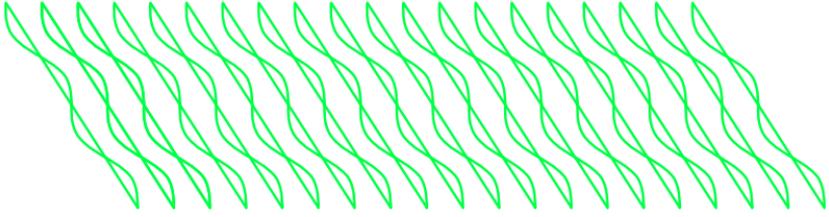
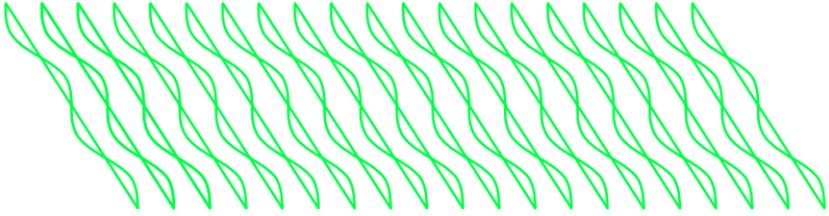
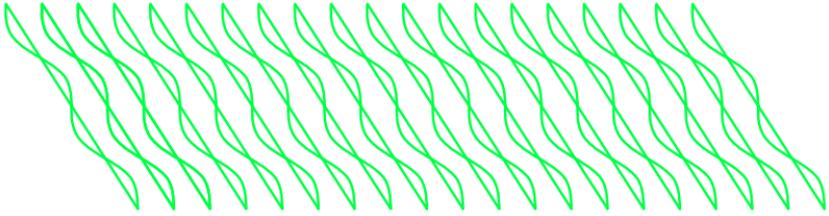
**GOBIERNO DE
MÉXICO**

CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA

Perspectiva especular

**apuntes sobre chamanismo e
innovación tecnológica**

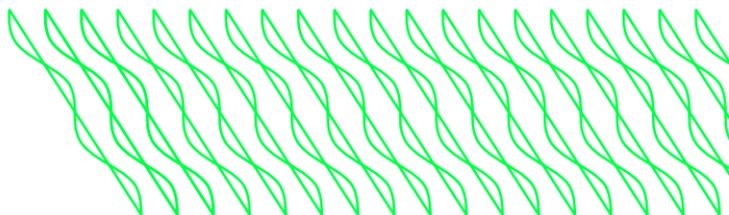
Gerardo Contreras



Perspectiva especular

apuntes sobre chamanismo e
innovación tecnológica

Gerardo Contreras



Tezcatl (Espejo)

Las pantallas computacionales, los teléfonos y otros dispositivos inteligentes contemporáneos hicieron obsoletos a los espejos. Es decir, las pantallas son nuevos repositorios de la historia visual y textual de la humanidad; se han popularizado en su función como ventanas al mundo y sitios de acceso al conocimiento universal sin límites. Los espejos en la antigüedad formaban parte de “otra óptica”. En Mesoamérica, por ejemplo, el acto de reflejarse en los espejos sugería el acceso al dominio de la posibilidad; en ellos se vislumbra lo oculto, lo pasado, el porvenir y las otras formas alternas de la humanidad.¹ ¿Cuáles son aquellos misterios que acontecen “detrás de la pantalla”? ¿Será que los paneles de LED han reemplazado la facultad y agencia de los espejos? De ser así, ¿podríamos pensar que una inquietante “perspectiva especular” sea la vía antinarcisista para replantear nuestra relación con la tecnología en la era de la información?

Jorge Luis Borges en el relato *La fauna de los espejos* esboza un pasado de la humanidad donde los seres, las formas y los colores no coincidían entre el mundo de los espejos y el mundo humano; se entraba y salía de los espejos, pues ambos “lados” coexistían en paz. Narra el momento en el que la gente de los espejos decidió invadir la tierra y, a pesar de haber demostrado un gran poder en esas batallas, sucumbió ante el *Emperador Amarillo* que con magia oculta los rechazó y aprisionó en un extraño letargo, haciendo de ellos un reflejo servil.

1 Mikulska, Katarzyna y Martínez, Roberto. *La vida en el espejo: los mundos míticos y sus reflejos entre los nahuas del siglo XVI y otros pueblos de tradición mesoamericana*.

Pareciera que este ejemplo aborda la importancia de la figura del espejo en el pasado latinoamericano; no será extraño elaborar estas relaciones como parte de la importación cultural de occidente después de la época de contacto. Por tal motivo, es interesante cómo concluye el relato; Borges presagia que:

Un día, (la gente de los espejos) se liberará de este letargo mágico... Las formas comenzarán a despertarse. Diferirán poco a poco de nosotros, nos imitarán cada vez menos. Romperán las barreras de cristal y de metal y esta vez no serán vencidas.

A partir de este momento, todo lo relacionado con esa “revancha” de los espejos que Borges ha introducido, será planteado desde la pregunta por la agencia que podrían cobrar los mundos virtualizados, particularmente pensando en la repercusión de los territorios en los que se afincan los relatos de la industria del entretenimiento internacional, los productos culturales y las artes.

Cuando la teórica Donna Haraway analizaba cómo las máquinas de finales del siglo XX se estaban convirtiendo en algo bastante ambiguo, propuso a la figura del *Cyborg* como un sujeto cibernético que lograba captar las diferencias entre lo natural y lo artificial, entre el cuerpo y la mente, que había sido impuesta por la modernidad durante años. En otras palabras, Haraway explicó y pronosticó cómo los organismos y las máquinas no estarían drásticamente excluidos el uno del otro en los tiempos actuales, y que la dimensión protésica de la tecnología vendría de la mano con el sujeto cyborg en el que se difuminan las barreras que por convención lo separaba de las máquinas; de ahí su famosa frase: “nuestras máquinas están inquietantemente vivas y, nosotros, atterradoramente inertes”.²

2 Haraway, Donna. *Manifiesto Cyborg*.

Es curioso observar cómo las formas de catalogación que han construido la idea de *mundo* están en crisis. La propuesta de Haraway es relevante no solo porque nos ayuda a situarnos en una realidad tangible postindustrial y tecnificada, sino que propone darle un sentido a la inestabilidad del presente, a las contradicciones vinculadas al capitalismo, al colonialismo y al patriarcado. En Latinoamérica se ha perpetuado un reflejo servil a las ideas globalizadoras de la cultura; tendremos que hilar más fino en lo que respecta a la producción cultural, ya que es importante apuntar hacia una reproducción de múltiples ópticas del mundo.

Hace casi veinte años, Jean Baudrillard anunció la muerte de lo real como una consecuencia de la virtualidad. Lo virtual y los mundos computarizados han redefinido la solemne determinación de lo real que había prevalecido como una determinación social y cultural. Según Baudrillard, el *asesinato de lo real* es la consecuencia de la producción de una realidad “más acabada”, una realidad virtual o *hiperrealidad* que aparece como el resultado de una purificación de la alteridad, del borramiento de la referencialidad y particularmente del exterminio del *Otro*.

En *El crimen perfecto*, Baudrillard, con una postura bastante pesimista, explica que la alteridad vencida y condenada al destino servil de la semejanza será una imagen poco inocente. Nos narra cómo todo lo que la cultura occidental ha insistido en desaparecer se revelará y el sistema de representación y de valor será trastocado por la singularidad del *Otro*. Baudrillard concluye su argumento con la siguiente predicción: *soñábamos con pasar al otro lado de los espejos, pero son los pueblos de los mismos espejos los que irrumpieron en nuestro mundo. Y esta vez no serán vencidos.*³

3 Baudrillard, Jean. *El crimen perfecto*.

Circuito integrado

Maravilloso instrumento de magia esotérica: efectivamente, cada interacción se reduce siempre a un diálogo sin fin con una máquina. Mirad al niño y su ordenador en la escuela: ¿creéis que lo hemos hecho interactivo, que lo hemos abierto al mundo? Sólo se ha logrado crear un circuito integrado niño-máquina.⁴

Podemos inferir que lo que Baudrillard llama *circuito integrado* se trata de un modelo de acoplamiento perfecto, en el cual las prótesis inteligentes se han insertado magistralmente en las sociedades postcapitalistas. *Videosfera y sujeto fractal*, el ensayo de donde proviene la cita anterior, aborda la instauración de una *persona-fragmento* a partir de la reproducción de su imagen en las pantallas de control (televisión, cine y las nuevas pantallas de computadora). Los objetos fractales pueden multiplicarse y cada fragmento tiene la potencia de ser tomado como el total de sí. Los sujetos fractales tienen una forma material bastante similar: son la reproducción sintética del sujeto hasta el infinito, recortado en fotografías y tasado en encuadres para videoconferencias.

Aunque Jean Baudrillard habla de una condición existencial del sujeto fractal en la *videosfera* –entendida como la atmósfera de representación y autorrepresentación en las pantallas, acelerada por el advenimiento de las telecomunicaciones; es decir, como una interfaz–, la idea de un *circuito integrado* no se profundiza en su análisis, pero puede ayudarnos a comprender cómo esos cuerpos virtualizados y distribuidos como egos diminutos se han multiplicado dentro de las inter-

4 Baudrillard, Jean. *Videosfera y sujeto fractal*.

faces informacionales a través de ese artefacto técnico propio del fin de siglo XX. El Circuito Integrado es conocido popularmente como un chip o un microchip que mayoritariamente es producido en silicio y permite la impresión de circuitos electrónicos. Todos los dispositivos inteligentes contemporáneos están constituidos de chips que ayudan a procesar la información, y no habría de sorprendernos que ese “niño-máquina” con el que Baudrillard ejemplifica al circuito integrado, sea una pista para deshebrar los misterios técnicos de este extraño artefacto.

En *Las informáticas de la dominación*, Donna Haraway especifica que el chip de silicona es una superficie para escribir diseñada a una escala molecular solo perturbada por el ruido atómico. Haraway plantea que la escritura, el poder y la tecnología son viejos compañeros en los mitos fundacionales de occidente, pero la miniaturización ha cambiado nuestra experiencia de este mecanismo.⁵ De hecho, el *sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado* es una base firme de la ciberteoría feminista de Haraway. El circuito integrado aparece aquí antes de la lectura de Baudrillard como un territorio de batalla, donde se problematiza la realidad integral de la convivencia entre organismos y mecanismos subyugados por las informáticas de la dominación, descritas como una continuidad técnica del patriarcado capitalista blanco.

Si los chips de los ordenadores están hoy al servicio de intereses *cosmotécnicos*⁶ de herencia occidental, ¿cómo podemos

5 Haraway, Donna. *Manifiesto Cyborg*.

6 La *cosmotécnica* es un concepto que propone el filósofo Yuk Hui para dar testimonio de una tecnodi-

situar preguntas alrededor de las tecnologías de la información como una suerte de “revancha” tecnológica muy cercana a la proyectada por el pueblo de los espejos de Borges?

Ansiedad ontológica

Es quizás *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction* el libro donde mejor se conecta la cultura pop mainstream con la crisis ontológica de la cultura occidental contemporánea. En este, Mark Fisher esboza una *teoría-ficción cibernética* donde explora la compulsión virtual de los objetos técnicos por existir en potencia. En la hiperrealidad, las mercancías y los productos de consumo aparecen cada vez más fuera de sus ficciones matrices, cobran agencia en espacios inesperados, “salen de las pantallas”, colonizan distintos terrenos de la realidad y provocan una retroalimentación de la imagen representativa y del cuerpo que encarnan.

Fisher dice que, bajo el capitalismo, la idea de que ciertas mercancías como las computadoras, las herramientas o los juguetes no tienen agencia se vuelve cada vez más cuestionable, ya que en ciertos casos los niños dan por sentado no solo un animismo freudiano, sino una imagen neomarxista del capital “nigromántico”: una suerte de *capitalismo gótico* que le otorga un animismo mágico a las mercancías. La ficción y el capital se sincronizan para perfilar una trayectoria donde series, cómics,

versidad en la que la construcción tecnológica está relacionada con múltiples formas de interpretar la occidentalización tecnológica y abrir camino a otras formas de concebir la tecnología.

películas, juguetes y diversos productos comercializables se propagan simultáneamente.⁷

En el universo de la mercadotecnia, el concepto de *hype* opera como un tipo de feedback virtualizado; se trata de una proyección futura que genera expectativa por las mercancías que aún no existen. Hay casos en los que esta expectativa termina modificando al producto final, ya que los procesos de producción se alimentan del deseo anticipado del consumidor por poseer dicho producto o servicio. La inexistencia material de este objeto virtual genera un tipo de agenciamiento a partir del deseo. Mark Fisher ejemplifica este proceso con las películas de *Toy Story* de Pixar, una franquicia de películas generadas enteramente por animación informática protagonizada por versiones digitalizadas de juguetes clásicos del imaginario comercial occidental. La ficción cobra aquí un nuevo sentido: no se trata de una inaccesibilidad fantástica; al contrario, los juguetes en pantalla están disponibles inmediatamente como objetos de consumo tan pronto como se sale del cine.

Este bucle extraño que identificamos en *Toy Story* cuando las mercancías entran y salen de la pantalla y modifican las categorías regentes de nuestra interpretación del mundo, es tema recurrente dentro de los análisis culturales de Mark Fisher; en su libro *Lo raro y lo espeluznante* profundiza (de la mano de Brian McHale) los *bucles ontológicos* de los relatos de ficción postmoderna. Fisher explica cómo lo que presuntamente habría de estar en un nivel ontológico “inferior”, de repente aparece en un nivel “superior”: personajes de un mundo simulado aparecen en nuestro mundo, lo que a su vez convierte nuestro

7 Fisher, Mark. *Flatline Constructs*.

mundo en simulación. O viceversa: autores que interactúan con los personajes de su historia. En resumen, lo que sucede es que en esas realidades hay algo que no encaja...

Como ya señaló Mark Fisher, la cinta *World on a Wire* (1973) de Reiner Werner Fassbinder es uno de los mejores ejemplos en la ciencia ficción para explicar cómo los bucles extraños desencadenan un tipo de *ansiedad ontológica*, un extrañamiento con la realidad provocado por la ruptura o inestabilidad de las clasificaciones rectoras del ser. En la película de Fassbinder se aborda el potencial de las computadoras para producir simulaciones; analiza cómo es que estos mundos y sus respectivas “realidades” artificiales se entrelazan y empalman, complejizando así la subjetividad de quienes allí se encuentran.

El protagonista Fred Stiller es un programador del *Instituto de Cibernética y Ciencia del Futuro*. Junto con su equipo, produce una simulación de sujetos y objetos computarizados semejantes a los de su realidad, lo que lo lleva a la conclusión de que nada le garantiza que su mundo no sea solo otra simulación más. Curiosamente, la escenografía y los efectos especiales utilizados durante la película se alejan del espectáculo visual con CGI (gráficos generados por computadora) a los que hemos sido acostumbrados por los blockbusters de ciencia ficción. Los efectos visuales están compuestos en su mayoría por juegos de espejos, paredes reflectantes y apariciones simultáneas capturadas por una arquitectura cristalizada. En su austeridad casi espectral, los efectos sonoros crean momentos ceremoniales; el sonido de cascabeles tintineantes creado por un sintetizador da pauta a los eventos de interferencia entre mundos. El objeto o sujeto representado por Stiller —es el enlace entre la

Simulacron y los miembros del instituto— ve su existencia inevitablemente fractalizada en una realidad paradójica, parecida a la imagen de dos espejos enfrentados. El deseo del personaje por subir al mundo “más real que el real” es una pulsión que no podrá satisfacer.

El plano que conocemos como real está siendo constantemente interferido por otro plano que se encuentra “abajo” o “arriba” de él. Básicamente, la ausencia de un “origen” para el protagonista termina por ocasionarle un brote psicótico que lo lleva a buscar desesperadamente una forma de escalar a la siguiente capa de realidad, una capa “más real que la real”. La ilustración que encuentra el protagonista en la primera mitad del filme, un dibujo de Aquiles tratando de alcanzar a una tortuga aventajada, ejemplifica la paradoja que aprisiona a Fred Stiller, quien carcomido por la *ansiedad ontológica*, ya ha perdido toda la fe en el mundo en el que vive.

La imposibilidad de encontrar un cimiento detona en Fred Stiller un proceso de extrañamiento e inestabilidad. Ante la ausencia o mutación de la piedra de toque ontológica que regulaba su conciencia existencial, se produce una forma de alienación vinculada a la psicosis. Stiller ve afectado por la falta de referente alguno desde el cual discernir entre la sólida idea de su personalidad y la proyección virtual de una *subjetividad-hype*.

Upside down

Si el perfeccionamiento de la hiperrealidad está ocasionando una privación radical del Otro (como bien es señalado en *La ilusión vital* de Jean Baudrillard), el ciberes-

pacio y la inteligencia artificial están erradicando la potencia de alteridad que habita en el *espejo de ilusión*. Baudrillard describe como *espejo de ilusión* a toda la antimateria invisible y poderosa del universo; este paralelo opera como un *antiuniverso*, trazando un mundo oscuro que colisiona con el nuestro y lo atraviesa. Podemos describir ese horizonte especular de la tecnología como una “ontología negativa”, un extravío del ser donde la alternativa tecnológica irrumpe, cambiando el juego y sus reglas desde la reversibilidad irónica que la caracteriza.⁸

Los videojuegos son un repositorio complejo en el que se plasman y circulan representaciones virtuales de personas, artefactos y territorios, que pueden (o no) ser un despliegue idealizado de la realidad. Harun Farocki sugiere que los traumas ocasionados por la guerra pueden tratarse dentro de terapias de simulación digital basadas en la repetición y confrontación dentro de un escenario virtual controlado.⁹ Podemos pensar también en adquirir algunos nuevos temores dentro de escenarios virtuales que sean capaces de reestructurar y reforzar *nuestra* realidad ahora paralela a esos universos computarizados, como si de un retruécano hiperreal se tratase.

Un mundo boca abajo (*upside down*) difumina el plano en el que aparece un personaje al “retroalimentarlo” con un mundo paralelo o espejado. Tal es el caso del videojuego de horror *Silent Hill* (1999) de PlayStation. En éste, Harry Mason (el protagonista) llega a Silent Hill, un pueblo aparentemente ordinario que empieza a mostrar su contraparte oscura, enrarecida y espeluznante; un *upside down* de donde provienen seres extra-

8 Baudrillard, Jean. *La ilusión vital*.

9 Farocki, Harun. *Desconfiar de las imágenes*.

ños, texturas oxidadas y atmósferas nebulosas que empiezan a poblar el mundo de Harry. Las criaturas monstruosas perforan el plano de lo real, acechando al personaje. Lo obligan a entrar y a salir de los espejos. El personaje no alcanza a preguntarse si su realidad está siendo trastocada por una dinámica relativa a la simulación de las computadoras, pero la yuxtaposición de dos lugares que no deberían estar juntos parece ser el argumento central de la trama al develarse que todos estos “horrores” forman parte del pasado reprimido del personaje.

El videojuego utiliza espejos para entrar o salir de los mundos a voluntad del jugador. Sería demasiado identificar a Harry Mason como prisionero de la ansiedad ontológica tras su confrontación con Silent Hill, pero podemos pensar en el jugador que se relaciona con lo “inconsciente” personificado como un sujeto virtual monstruoso al cual erradicar.

El *mal de origen*, la ausencia de una piedra de toque o de referente, es un lugar de duda y, sobre todo, de posibilidad. La pulsión psicótica por escalar a una capa de realidad *más real* que la ficción matriz, nos enfrenta con nuestro reflejo al tiempo que nos expone al portal de un mundo que ha sido contenido. Así, los mundos paralelos podrían ser la consecuencia de una realidad perfeccionada que ha sido disociada de su referente en su propio intento de unificación y homogeneización. La hiperrealidad se multiplica como estadía de hiperficción mercantil, en el que los productos mantienen una simultaneidad con los soportes narrativos propiciados por las computadoras; sin embargo, surgirán artefactos y tecnologías místicas que no aparecerán propiamente en las estanterías comerciales y reconstruirán una ilusión radical de otro mundo.

Más virtual que lo virtual

Los objetos y sujetos virtuales parecen advertirnos que las computadoras y la inteligencia artificial están borrando las fronteras que distinguían a la especie humana. En su ensayo *Toy Stories: muñecos, marionetas e historias de terror*, Mark Fisher compara *Las aventuras de Pinocho* con las películas de *Toy Story*, enfocándose en el carácter conspirativo de la naturaleza malévolamente inútil del propio cosmos. Fisher explica cómo las jerarquías ontológicas se enredan en *Toy Story* cuando el ser inferior del muñeco o del títere de repente adquiere agencia y escala a un nivel superior. De forma paralela a este proceso, ocurre que un humano se cosifica y queda atrapado en un mundo donde su agencia se ha desvanecido.

Es el caso de la película *Coco* (2017) de Pixar, en la que Miguel Rivera, un niño de doce años de edad y bisnieto de la abuela Coco, se enfrenta a una inquietante maldición durante el Día de los Muertos tras desobedecer un mandato familiar y profanar una tumba. El personaje “vivo” es despojado de su cuerpo y arrastrado a la tierra de los muertos, un espacio de agencia-miento “inferior” a su mundo.

En sintonía con el *Mictlán* mesoamericano y en compañía de un Xoloitzcuintle llamado Dante, Miguel se pierde en el inframundo como un alma en pena hasta que sus familiares muertos idean un plan para devolverlo a su vida normal. Héctor, el padre de la bisabuela Coco, está a punto de ser olvidado y desaparecer del mundo de los muertos cuando Miguel decide salvarlo. Después de esta arqueología ontológica, Miguel contagia a su familia con una imagen virtual circunscrita en su cognición y sensibilidad, impactando el resto de las sensibilidades del mundo de los vivos.

Miguel logró salir del Mictlán *disneyficado* de Pixar no con un objeto virtual en sí mismo, sino con el recuerdo de un sujeto virtual con el que contagia a su bisabuela, haciendo una corrección casi algorítmica de su memoria. La disrupción de estas fronteras ontológicas no es el resultado de la reaparición de Miguel, sino de la reconstrucción de Héctor, ese sujeto virtual perdido que reestructura las ideas familiares y cambia el porvenir de Miguel.

¿Será que la cognición trastocada por los ordenadores puede incorporar los recuerdos virtuales de una realidad alterna, de una posibilidad *espejeada* que está “más allá” de lo propiamente virtual? ¿Podríamos pensar de ahora en adelante que existe una realidad *más virtual que la virtual* donde la ensoñación, la brujería y las ficciones de un mundo especular pueden realmente reestructurar nuestro mundo tecnificado?

Apropiación

Para la activista y pensadora Yásnaya Aguilar Gil, homenajear las raíces de lo mexicano se vuelve una forma de apropiación cultural que actualiza la opresión de territorios sistemáticamente explotados y jerarquizados. Aguilar Gil plantea que los intercambios entre culturas no están reducidos a un proceso igualitario y armónico; al contrario, la apropiación cultural de los pueblos en México casi siempre perpetúa la extracción cognitiva y la capitalización de los símbolos existentes en intercambios lucrativos y en casos de reconfiguración territorial.¹⁰

10 Aguilar, Yásnaya. *¿Un homenaje a nuestras raíces? La apropiación cultural indebida en México.*

No es de extrañarse que los procesos de apropiación cultural dentro de la industria del entretenimiento sean afines a las formas imperiales de propagación del capitalismo cognitivo. Los signos, lenguajes, cuerpos e imaginarios de los territorios que históricamente han sido vulnerados por el colonialismo y el capitalismo, aparecen en las pantallas como si de un reflejo servil se tratase, alineándose con los intereses *mass* mediáticos del sistema económico.

Mil fotos por día (2020) es un documental donde el equipo de producción de la película *Coco* se ve inmerso en esta problemática y debe explicar su labor investigativa (casi etnográfica) realizada en el territorio mexicano. El título es un comentario a la cantidad de fotografías que el equipo hizo durante sus visitas. En un inicio, la película *Coco* se anunció como “una carta de amor” a nuestro país al que por fin le tocaría ser protagonista de una animación de tal magnitud; esto situaba a los animadores y productores de la cinta como grandes admiradores de la tradición mexicana. Aguilar Gil señala que la apropiación cultural indebida está marcada por el uso de motivos indígenas como recurso explotable, de manera que, ante la crisis de la imaginación en Hollywood, se revalorizan conocimientos, imaginarios y signos de las comunidades más oprimidas y vulneradas.

Los mecanismos históricos de folclorización de las tradiciones en México nos ayudan a situar la subsunción total de los signos e imaginarios indígenas y precolombinos del país. En el documental antes mencionado y en la producción de la película *Coco*, es evidente que la industria del entretenimiento contemporáneo emprendió una nueva lucha por el dominio y colonización de la imaginación de algo aún más profundo y virtual

incluso que la hiperrealidad, que ya no se trata de las simulaciones de mundos dentro de las computadoras, sino de explotar la cognición animista que antes se trató de erradicar y exterminar. El viaje de Miguel es un tránsito entre la tierra de los vivos y la de los muertos representativo de los bucles temporales que hemos visto, donde la correlación entre dos universos produce distintas sensaciones de extrañamiento. Es curioso que Miguel no se encuentre con éstas interrogantes ansiógenas, sino que se acopla fácilmente al hecho de habitar ambos mundos espeluznantes. Pareciera que, en el contexto mexicano, lo inexplicable de la relación con un mundo fantástico y tecnificado ha sido una constante histórica intrínseca al realismo colonialista que habita Miguel: las cosas son así porque sí y no es importante buscar alguna explicación ante ellas.

La obsesión que aparece en el personaje es la de llevar la fotografía de su familiar olvidado al altar del Día de Muertos. Esta imagen propia del mundo de los muertos podría aparecer en el mundo de los vivos y, potencialmente, reestructurar las fronteras preestablecidas. A punto de cumplirse este deseo, la misión se frustra y la fotografía se pierde. Aquel artefacto que modificaría el plano de su realidad no logra salir. Las estructuras que comparten “ambos mundos” siguen coexistiendo sin quebrarse y lo único que persiste es un recuerdo avivado por Miguel a su regreso, ese intruso inmaterial es el que propicia que la abuela Coco recuerde a su padre.

El *capitalismo gótico* se manifestaba como una confusión inquietante entre las mercancías muertas y los consumidores vivos, la cual alentaba la espeluznante posibilidad de que aquello que no debería de estar allí se hiciera presente y demost

ra lo frágil de nuestro dominio. Si ponemos como referencia la trama de la película, podríamos leerla como una confesión de la industria extractiva de la imaginación. Así como Miguel pudo extraer ese elixir cognitivo del *upsidedown* mesoamericano, podríamos inferir que se están llevando las entrañas de una realidad vencida, que los caminos escabrosos de la virtualidad no necesariamente implican computadoras y máquinas.

Si la pregunta dialéctica por lo real y lo virtual se reestructura a través de una retroalimentación que apele a una virtualidad más compleja, podremos detonar preguntas en torno al dualismo *muerto-viviente*; zombis y cyborgs entre otras quimeras de formas orgánicas y orígenes narrativos se rehusarán a desaparecer y podrían despertar también aquellos titanes y hechiceros adormecidos de la llamada Mesoamérica para reclamar nuevas maldiciones.

Perspectiva especular

En las primeras partes de este texto planteamos nuestra realidad a partir de la mediación constante y la retroalimentación de un doble simétrico. Este reflejo servil constantemente fractura las barreras de la matriz que le contiene con su ímpetu de asimetría y disenso. *Lo más virtual que lo virtual* aparece como una forma de designar el terreno de la “posibilidad”. Opuesto a *lo más real que lo real*, a la hiperrealidad y a la realidad virtual, el circuito integrado es fracturado por esta otra virtualidad múltiple y expansiva.

El advenimiento de las telecomunicaciones y de la informática ha hecho de la virtualidad una extensión más acabada que la

propia realidad; la virtualidad se ubica como una reproducción “realista” de la realidad. Los modelados en 3D, la realidad virtual y los gráficos generados por computadora ilustran la materialidad digital de las nuevas tecnologías y la centralización promovida por los dispositivos de comunicación. En muchos casos, las imágenes se asemejan al mundo y nos apartan de éste, reemplazan la conjunción por conexión.¹¹ Pero no todas las formas conectivas se reducen a una reproducción figurativa del mundo, ya que las interfaces digitales, el código computacional y los algoritmos están determinando los mecanismos conectivos y la unidirección de la virtualidad contemporánea.

Lo más virtual que lo virtual es la revancha de las ficciones del mundo. Es la aparición de los recuerdos, del sueño y de la oscuridad mística de un pasado mineral. En el surgimiento de una *perspectiva especular*, la virtualidad desterritorializada se afina en ucronías del desarrollo tecnológico; el carácter hegemónico puede invertirse al contagiarse de un pasado remoto capaz de reconfigurar la percepción y la posible expansión de los sentidos. ¿Qué es la informática sino un tipo de sensibilidad técnica? Al reestructurar los circuitos del tiempo, la alteridad vencida no solo despertará, sino que modificará la percepción y la “óptica” de aquellos espejos. Esta revancha puede interpretarse desde la perspectiva especular en la que cristaliza un mundo con todo lo “otro”, como si lo real y lo virtual fueran una misma imagen estallando en múltiples halos de luz y abriéndose camino hacia distintas direcciones.

11 Berardi, Franco. *Fenomenología del fin*.

Cristales del tiempo

Contraer la imagen, en lugar de dilatarla. Buscar el más pequeño circuito que funcione como límite interior de todos los demás, y que junte la imagen actual con una suerte de doble inmediato, simétrico, consecutivo o incluso simultáneo. Los circuitos más amplios del recuerdo o del sueño suponen esta base estrecha, esta punta extrema y no lo inverso.¹²

El papel del feedback entre lo virtual y lo real será abordado de ahora en adelante como la guía de un estatuto distinto al del espejo. En el caso del simulacro, el predominio de la virtualidad sobre la realidad termina por borrar al referente; la virtualidad se consagra vencedora y se proclama como la tecnología de representación de lo real. Cuando a ésta se le atraviesa la otra virtualidad potencial de la que hemos hablado en capítulos anteriores, atestiguamos un feedback distinto en la medida en que las imágenes de estos circuitos se enmarañan, otorgándole agencia a una doble imagen multifacética en la que se condensa la injerencia de lo uno con lo otro.

El texto que mejor describe esa doble imagen es *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2*, en donde Gilles Deleuze propone la *imagen-cristal* para abordar una imagen en “espejo” que bien podría estar emparentada con una fotografía o una tarjeta postal que cobró vida. Las imágenes de la memoria se independizan y se expanden hacia el terreno del presente, como si se tratara de un reflejo. En el caso del cine, el flashback opera como una imagen virtual que da pie a un plano del

12 Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2*.

recuerdo; el pasado recobra su sitio original en la tarjeta postal o fotografía, según un movimiento doble de captura y de liberación que se manifiesta en la imagen “actual” mediante la correspondencia (como un reflejo o un doble). Es en el cristal donde podemos ver esa tercera imagen que es el resultado de dos espejos enfrentados: una imagen de dos caras.¹³

La *imagen-cristal* es una operación asimétrica dentro del intercambio entre imagen y tiempo. Esta imagen existe gracias a su imposibilidad para dividir lo actual de lo virtual, donde la imagen-virtual es el *pasado contemporáneo*, un espejo del presente que da la ilusión de algo ya vivido, de algo ya visto. Cuando esa imagen-virtual se “actualiza”, se hace presente e invade a la imagen actual. No se trata de hacer “conciencia” del pasado, sino de un germen perdido en el tiempo que contagia la conciencia presente, poblándola de forma intermitente y caprichosa.

Deleuze señala que aquello que vemos en el cristal es el tiempo y su operación de doble movimiento, donde los presentes se reemplazan entre ellos en dirección al futuro de forma simultánea al proceso por el que el recuerdo puro se torna actual y cristaliza el presente. Esto hace del tiempo un plano multifacético. Son los cristales del tiempo los que fundan una posibilidad de presente, donde la capacidad de agenciamiento propia del recuerdo fractura nuestras formas perceptivas.

13 *Ibíd.*

Pasados perdidos

El cuento *La culpa es de los tlaxcaltecas* de la escritora mexicana Elena Garro, nos sitúa en un ambiente de extrañamiento temporal. En éste, la subjetividad de Laura Aldama (la protagonista del relato) se ve impactada y modificada por una retroalimentación proveniente de un pasado remoto. Laura describe la retroalimentación de la siguiente manera:

La luz era muy blanca y el puente, las lajas y el automóvil empezaron a flotar en ella. Luego la luz se partió en varios pedazos para convertirse en miles de puntitos y empezó a girar hasta que se quedó fija como un retrato. El tiempo había dado la vuelta completa, como cuando ves una tarjeta postal y luego la vuelves para ver lo que hay escrito atrás. Así llegué en el lago de Cuitzeo, hasta la otra niña que fui. La luz produce esas catástrofes, cuando el sol se vuelve blanco y uno está en el mismo centro de sus rayos. Los pensamientos también se vuelven mil puntitos, y uno sufre vértigo. Yo, en ese momento, miré el tejido de mi vestido blanco y en ese instante oí sus pasos. No me asombré. Levanté los ojos y lo vi venir. En ese instante, también recordé la magnitud de mi traición, tuve miedo y quise huir. Pero el tiempo se cerró alrededor de mí, se volvió único y percedero y no pude moverme del asiento del automóvil.

Ese fragmento en particular corresponde a la descripción de un accidente acontecido durante un viaje a Guanajuato, donde el pasado amerindio de la protagonista aparece en la forma de rayos de luz que refractan su presente en el siglo XX; este suceso da pie a la infiltración de un pasado sepultado por el colonialismo que distorsiona sus sentidos y la envuelve en un extraño bucle. La aparición de su primo-marido, un guerrero indígena que sobrevivió a la conquista, provoca una serie de conflictos

con su actual esposo y con su suegra, quienes atestiguan estas apariciones espectrales del “indio”.

Aquel recuerdo “impuro” es el reflejo de un pasado retirado de la subjetividad de la protagonista, quien acarrea su conciencia previamente enterrada durante un pasado precolombino. Este pasado perdido es más virtual que lo virtual. Si bien hemos señalado que el recuerdo puro aparece en el tiempo de la imagen-cristal, ¿qué pasa con los recuerdos sepultados y extirpados por el colonialismo? La querrela por un inconsciente postcolonial es una pista más hacia la construcción de un horizonte especular y los pasados perdidos que son el germen de este umbral de posibilidad.

Tras esta distorsión temporal, Laura cae presa de una virtualidad alterna que invade su percepción y la sume en un estado depresivo. El mundo en el que se encuentra cambia y Laura constantemente experimenta visiones que trastocan su realidad. Al mundo de Laura empiezan a filtrarse imágenes de la casa de sus padres en llamas, de cadáveres ensangrentados en el caudal y reflejos de las negociaciones sostenidas con su primo-marido. Su presente se vuelve una traición simultánea de dos planos temporales. Laura parte con su primo-marido hacia el “otro lado”, al tiempo que su antigua familia especula respecto a su muerte. Ella termina de abrazar una suerte de perspectiva especular donde el tiempo se ha cristalizado y le ha permitido acceder a otras narrativas de mundo. De esta manera, el circuito integrado se fractura y la perspectiva (en tanto tecnología de la percepción) se vuelve una máquina-tiempo.

Realismo técnico

La magia es un tema importante para diferenciar la fantasía de la ciencia ficción. Frederic Jameson en *El gran cisma* puntualiza los irresueltos problemas entre estos géneros a veces indistintos cuando de la telepatía o los viajes en el tiempo se trata. La fantasía, dice Jameson, es el otro lado de la misma moneda, una celebración de la libertad creativa de los humanos y de sus capacidades, omitiendo cualquier tipo de restricción tecnológica. La ciencia ficción, por su parte, constituye la restricción que es proyectada por todas las imposibilidades técnicas e históricas de la humanidad. De hecho, añade que:

La magia no puede interpretarse como un recurso argumental fácil, sino por el contrario como una figura para ampliar las capacidades humanas y el tránsito de éstas al límite, su actualización de todo lo latente y virtual en el atrofiado organismo humano del presente [...] La naturaleza de la propia magia se convierte en todo un programa literario de representación, y por eso la fantasía más consecuente nunca despliega sin más la magia al servicio de otros fines narrativos, sino que propone una meditación sobre la propia magia, sobre sus capacidades y sus propiedades existenciales, sobre una especie de proyección metafórica de la subjetividad activa y productiva en su estado no alienado.¹⁴

En los análisis literarios que hace Jameson en torno a la fantasía postmoderna, la magia aparece como un territorio en disputa, pues el capitalismo y los tiempos modernos condenaron a la magia a una narrativa de exterminio y decadencia, acompañada de una nostalgia por su desaparición ocasionada por la acelera-

14 Jameson, Frederic. *Arqueologías del Futuro*.

ción tecnológica. La magia como un problema de representación puede ser un cuerpo receptor del deseo utópico, es decir, que a través de ciertas narraciones fantásticas podemos vislumbrar un tipo de alternativa al letargo tecnológico del capitalismo.¹⁵

Si la fantasía puede ser un mecanismo de resistencia con un esplendoroso utopismo, ¿cómo podemos integrar una contraparte “práctica” o “realista” en cuanto a un proyecto político se refiere? En Latinoamérica, la ciencia ficción ha aparecido en las últimas décadas como una expropiación de la industria del entretenimiento, incorporándose a sus fieles consumidores como un camino de reapropiación tecnológica, de sanación con el pasado mesoamericano o como un realismo distópico tercermundista. Si miramos lo que la fantasía puede aportar a este extraño amasijo narrativo, la magia y la técnica confluyen a punta de nuevas tecnologías de encantamiento, por usar la expresión de Alfred Gell, donde los artefactos técnicos están constituidos por un nicho mitológico y cosmopolítico.

Magia

En el filme *La magia* (1971), el escritor colombiano René Rebetez, pionero de la ciencia ficción literaria en Latinoamérica, documentó algunos rituales del continente americano: desde experiencias psicodélicas en Central Park de Nueva York, hasta la sanación con hongos en Huautla de Jiménez en Oaxaca. La película reescribe el *Popol Vuh* o libro del consejo de los antiguos mayas, acompañado de un recorrido ritual por México, Colombia, Brasil y Estados Unidos. Este “documental

15 *Ibíd.*

etnográfico” retrata las experiencias liminales y de sanaciones de las comunidades involucradas en la exploración de planos ontológicos desconocidos, acompañados de una atmósfera sintética propia de las naves y los viajes espaciales.

En esta extraordinaria mirada de los rituales y del consumo de alucinógenos en el continente, Rebetez observa un camino hacia otros estados perceptivos y cómo en ellos puede hallarse una ruta hacia la reconstrucción mitológica del pasado. Según la película, la vía para retornar al origen es reencontrando el equilibrio de los ciclos de la naturaleza. Se menciona que, si alguna luz viene a iluminar el camino, solo puede venir de ese pasado presente de nuestra tierra de brujos despreciados y temidos. En su reciente libro *Codigofagia. Cine mexicano y ciencia ficción*, Itala Schmelz señala que:

*Rebetez, en el viaje para filmar La magia, al ir en búsqueda de las sociedades autóctonas de Latinoamérica, va a su vez tras una manera diferente de hacer ciencia ficción. Lejos de buscar regocijarnos con los trajes sexis de aeromozas espaciales, nos intriga con la posibilidad de que nuestros ancestros hayan tenido contactos y viajes estelares, y observa en los rituales nativos las claves de este vínculo perdido.*¹⁶

Las experiencias psicoactivas que aparecen constantemente en *La magia* están ambientadas con música maquina de sintetizadores que recuerda a los sonidos de la ciencia ficción; sin embargo, la yuxtaposición con tambores y cantos propios de cada tránsito ritual, nos da una pista sobre esa forma distinta de pensar la ciencia ficción de la que habla Schmelz, siendo la tecnología un espejo extraño de todo lo “otro”. La arqueología

16 Schmelz, Itala. *Codigofagia*.

enraizada en el pasado perdido de la ciencia ficción es el proyecto de Rebetez en vía de una reelaboración del mito, pues el mito es el eje fundamental de la percepción del mundo y de sus tecnologías de representación.

Es importante señalar la distinción que Norma Blasquez Graf hace del concepto de magia, pues aclara la importante diferencia que tiene con la brujería. La “magia alta”, la cual incluía a la astrología y la alquimia, fue la antecesora de la ciencia moderna. Por otra parte, la hechicería y la brujería formaron parte de la “magia baja” que fue pactada con el diablo y perseguida. El despojo de tierras y eliminación de conocimientos populares en Europa a través del genocidio fue el resultado de considerar la hechicería, la curación y la adivinación como prácticas paganas que renegaban a Dios en aras de la edad media.¹⁷

Por lo tanto, esa magia alquímica que antecedió a la ciencia no solo borró a la brujería occidental del camino a la modernidad, sino que instauró un aparato colonial patriarcal capitalista sobre los territorios conquistados en la época, teniendo así los chamanes, nahuales y curanderos “pactados con satanás” una suerte similar al de las brujas en Europa¹⁸. Si hay algo que desmontar de la imaginería popular, es la representación de la alta magia, su relación disneyficada con el desarrollo científico y tecnológico del capitalismo contemporáneo.

La película de Rebetez aporta una forma particular de ver la ciencia ficción en Latinoamérica y de cómo el vínculo con el pa-

17 Graf, Norma. *El retorno de las brujas. Incorporación, aportaciones y críticas de las mujeres en la ciencia.*

18 Federici, Silvia. *Calibán y la bruja.*

sado amerindio no solo constituye múltiples caminos desencadenados por la distorsión de los sentidos, sino que también se muestra la importancia por la representación de la magia. Quizá el error de nombrar la cinta con la episteme que erradicó los mitos ancestrales de Latinoamérica se debe a una búsqueda por enunciar estas experiencias desde un dispositivo que vincule la ciencia ficción con la fantasía. El interés del autor por encontrar líneas de conexión histórica que repiense la ciencia ficción occidental proviene de su atracción por mirar la imaginación del pasado precolonial y por su búsqueda de producir una ciencia ficción latinoamericana. Podríamos decir que es un “cronista de la transición entre la alquimia y la ciencia.”¹⁹

Mesoamérica futura

• ¿Cómo podríamos pensar en la propagación de un horizonte especular dentro de un panorama donde los pasados perdidos se yuxtaponen y reconstruyen el espacio y el tiempo de nuestras realidades? ¿Son los estados liminales de experiencias cercanas a la muerte, de ensoñación o de psicodelia, una virtualidad otra que será el germen de otras perspectivas del mundo? ¿Podríamos pensar en una aplicación práctica de las “otras narrativas” que la perspectiva especular propone en vías de una revancha tecnológica de la alteridad? Estas preguntas son algunos de los ejes que enmarcan a la perspectiva especular, pues en lo que hoy respecta la reconexión con una virtualidad más virtual que la virtual, está sumamente relaciona-

19 Rebetez, René. *La ciencia ficción, cuarta dimensión de la literatura*.

do con la fertilidad que tienen los pasados perdidos, particularmente aquellas experiencias, historias y mitos sepultados por el aparato colonial capitalista. Podríamos conectar entonces con un pasado posible muy cercano a la Mesoamérica futura de la que habla Yásnaya Aguilar Gil, en la cual existirán:

Otras categorías posibles en las que los pueblos indígenas pudieran construir futuros múltiples. En uno de éstos, Mesoamérica podría emerger de nuevo, con otro nombre, como una región cultural hermanada por el cultivo del maíz y de la yuca; por un conjunto de narraciones que explican el mundo; por el surgimiento de un determinado tipo de escritura; por un conjunto de rasgos culturales que pueden discutirse y polemizarse, pero que trasladan el punto de la discusión fuera de la categoría "indígena".²⁰

Necesitamos de un evento o de algún artefacto que tenga la cualidad mística de ingerir en sujetos-objetos y sus sociedades. El progreso incesante de la tecnología contemporánea deberá fracturarse cual espejo quebrantado por la hechicería de los pueblos vencidos, la alteridad vencida aparecerá en formas inimaginables, pues tal como un germen perdido en el tiempo invadirán el presente material de nuestra realidad. La tecnología y sus devotos se confrontan con otras tecnologías, con otros mitos que las narran, y entonces, podremos comprender con lo que cierra el texto antes mencionado de Aguilar Gil, "todo lo que las estructuras hegemónicas actuales consideran arcaico emergería como respuestas tecnológicas sensatas para frenar la carrera ilógica y enloquecida de la humanidad hacia su propia destrucción."²¹

20 Aguilar Gil, Yásnaya. *Una Mesoamérica distópica*.

21 *Ibíd.*

Bibliografía completa

- Aneschi Giovanni, et al. *Videoculturas de fin de siglo*. Ediciones Catedra: Madrid, 1990. Pp. 182.
- Baudrillard, Jean. *Contraseñas*. Barcelona: Anagrama, 2002. Pp.93.
- Baudrillard, Jean. *La ilusión vital*. Madrid: Siglo XXI, 2002. Pp. 86.
- Baudrillard, Jean. *El Crímen Perfecto*. Barcelona: Anagrama, 1996. Pp. 203.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós, 1978. Pp. 193.
- Baquedano, Elizabeth. *Tezcatlipoca : trickster and supreme deity*. Colorado: University Press of Colorado, 2014. Pp. 239.
- Berardi, Franco. *Fenomenología del fin*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2018. Pp. 360.
- Blazquez, Norma. *El retorno de las brujas: Incorporación, aportaciones y críticas de las mujeres a la ciencia*. México: UNAM, Centro de Investigaciones interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades, 2008. Pp. 150.
- Farocki, Harun. *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2014. Pp. 314.
- Federici, Silvia. *Calibán y la Bruja*. Madrid: Traficantes de Sueños, 2010. Pp. 367.
- Fisher, Mark. *Lo raro y lo espeluznante*. Barcelona: Alpha Decay, 2018. Pp 166.
- Fisher, Mark. *K -Punk - volumen 1: escritos reunidos e inéditos (libros, películas y televisión)*. Buenos Aires: Caja Negra, 2019. Pp. 387.
- Fisher, Mark. *Flatline Constructs: Gothic Materialism and Cybernetic Theory-Fiction*. New York: Exmillitary, 2018. Pp. 182.
- Gell, Alfred. *Arte y Agencia, una teoría antropológica*. Buenos Aires: SB, 2016. Pp 336.

- Gell, Alfred. *The Art of Anthropology: Essays and Diagrams*. Londres: The Athlone Press, 1999. Pp. 163.
- Haraway, Donna. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1995. Pp. 397.
- Jameson, Frederic. *Arqueologías del Futuro*. Madrid: Akal, 2009. Pp. 494.
- Nicholas J. Saunders. *A dark light: Reflections on obsidian in Mesoamerica*
- Oliver, Guilhem. *Tezcatlipoca. Burlas y metamorfosis de un dios azteca*. México: Fondo de Cultura Económica, 2018. Pp. 578.
- Rebetez, René. *La ciencia ficción, cuarta dimensión de la literatura*. SEP: México D.F., 1966. Pp 64.
- Schmelz, Itala. *Codigofagia: Cine mexicano y ciencia ficción*. México: Akal, 2022. Pp. 200.
- Steyerl, Hito. *Arte duty free: el arte en la era de la guerra civil planetaria*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2018. Pp. 286.
- Aguilar Gil, Yásnaya Elena. *¿Un homenaje a nuestras raíces? La apropiación cultural indebida en México*. (2020, junio) En Gatopardo: <https://gatopardo.com/opinion/un-homenaje-a-nuestras-raices-la-apropiacion-cultural-indebida-en-mexico/>
- Aguilar Gil, Yásnaya Elena. *Una Mesoamérica distópica*. (2021, Enero) En Gatopardo: <https://gatopardo.com/opinion/yasnaya-elena-a-gil-por-una-mesoamerica-futura/>

the 1990s, the government has been able to reduce the number of people who are uninsured. The number of uninsured people in the United States has declined from 37 million in 1993 to 27 million in 2003. The decline is due to a combination of factors, including the expansion of Medicaid and the creation of the State Children's Health Insurance Program (SCHIP) in 1997.

Medicaid, a joint federal and state program, provides health coverage for low-income individuals and families. The program has expanded significantly since the 1990s, with the number of people covered increasing from 27 million in 1993 to 47 million in 2003. This expansion has been particularly significant for children, with the number of children covered increasing from 10 million in 1993 to 17 million in 2003.

SCHIP, a federal program that provides health coverage for children in low-income families, was created in 1997. The program has expanded significantly since its creation, with the number of children covered increasing from 10 million in 1997 to 17 million in 2003. This expansion has been particularly significant for children in low-income families, with the number of children covered increasing from 10 million in 1997 to 17 million in 2003.

Overall, the decline in the number of uninsured people in the United States is a result of a combination of factors, including the expansion of Medicaid and the creation of SCHIP. These programs have provided health coverage for millions of previously uninsured people, particularly children and low-income families. The decline in the number of uninsured people is a significant achievement, but it is important to continue to work on expanding coverage to all Americans.

The decline in the number of uninsured people in the United States is a result of a combination of factors, including the expansion of Medicaid and the creation of SCHIP. These programs have provided health coverage for millions of previously uninsured people, particularly children and low-income families. The decline in the number of uninsured people is a significant achievement, but it is important to continue to work on expanding coverage to all Americans.

the 1990s, the government has been able to reduce the number of people who are uninsured. The number of uninsured people in the United States has declined from 37 million in 1993 to 27 million in 2003.

The decline is due to a combination of factors, including the expansion of Medicaid and the creation of the State Children's Health Insurance Program (SCHIP) in 1997. Medicaid, a joint federal and state program, provides health coverage for low-income individuals and families. The program has expanded significantly since the 1990s, with the number of people covered increasing from 27 million in 1993 to 47 million in 2003.

This expansion has been particularly significant for children, with the number of children covered increasing from 10 million in 1993 to 17 million in 2003. SCHIP, a federal program that provides health coverage for children in low-income families, was created in 1997. The program has expanded significantly since its creation, with the number of children covered increasing from 10 million in 1997 to 17 million in 2003.

This expansion has been particularly significant for children in low-income families, with the number of children covered increasing from 10 million in 1997 to 17 million in 2003. Overall, the decline in the number of uninsured people in the United States is a result of a combination of factors, including the expansion of Medicaid and the creation of SCHIP.

These programs have provided health coverage for millions of previously uninsured people, particularly children and low-income families. The decline in the number of uninsured people is a significant achievement, but it is important to continue to work on expanding coverage to all Americans.

The decline in the number of uninsured people in the United States is a result of a combination of factors, including the expansion of Medicaid and the creation of SCHIP. These programs have provided health coverage for millions of previously uninsured people, particularly children and low-income families. The decline in the number of uninsured people is a significant achievement, but it is important to continue to work on expanding coverage to all Americans.