

MARÍA PAZ AMARO CAVADA

# *e*CLLOUD

*INSTALACIONES, ECOLOGÍA Y MONSTRUOS EN  
LA ERA DE LA EXPANSIÓN DE LOS TÉRMINOS*

**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA



**CENTRO  
DE CULTURA  
DIGITAL**

MARÍA PAZ AMARO CAVADA

# *e***CLOUD**

*INSTALACIONES, ECOLOGÍA Y MONSTRUOS EN  
LA ERA DE LA EXPANSIÓN DE LOS TÉRMINOS*



RE-  
MEDI-  
ABLES

Primera edición en Remediables: 2016

Producción:

Secretaría de Cultura/Dirección General de Publicaciones  
Centro de Cultura Digital

María Paz Amaro Cavada  
*eCloud. Instalaciones, ecología y monstruos  
en la era de la expansión de los términos*



Licencia de Creative Commons

*eCloud. Instalaciones, ecología y monstruos en la era  
de la expansión de los términos* de María Paz Amaro Cavada está  
bajo una licencia **Creative Commons Reconocimiento-No Comer-  
cial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.**

©2016, María Paz Amaro Cavada por contenidos

©2016, Ana Laura Alba por diseño

ISBN electrónico: 978-607-745-352-9

Todos los Derechos Reservados

Queda prohibida la reproducción total o parcial  
de esta obra por cualquier medio o procedimiento,  
sin la previa autorización por escrito de la  
Secretaría de Cultura/Dirección General de Publicaciones

**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA



**CENTRO  
DECULTURA  
DIGITAL**

*A los 43 y los otros tantos que nos faltan.*

# 1. Máquinas sutiles

Sobre los transeúntes del aeropuerto internacional de San José, Costa Rica, un cúmulo de tres mil teselas de LCD que penden del techo simulan los movimientos de algo que nos remite a una ola o a una nube. Su dinamismo es producido por la programación de los datos atmosféricos de numerosas ciudades del mundo en tiempo real, de acuerdo a cuyas manifestaciones, las teselas se vuelven opacas o transparentes. La visibilidad de los datos en formato bidimensional que hacen posible la movilidad del espectro, se observa también a través de un panel situado a un costado de los caminantes, en el que las condiciones climáticas de una nueva ciudad son activadas y desplegadas cada ciertos segundos. Si las condiciones de una primera ciudad son, por ejemplo, lluviosas, la nube expresará mayor movimiento, a diferencia de representar segundos después, un momento claro y caluroso en otra ciudad por medio de un cuasi imperturbable mutismo. Los artistas Nikolaus Hafermaas, Dan Goods y Aaron Koblin denominaron esta pieza: *eCLOUD*, pues su programación dinámica relaciona las condiciones atmosféricas alrededor del mundo para producir lo que ellos determinan como “una nube idealizada”, trayendo a cuento la visita ancestral de chamanes a las poblaciones donde urgía la lluvia, al tiempo que los sofisticados procesos que en numerosos lugares del mundo inducen la caída de precipitaciones por medio de

estelas de vapor despedidas por aeronaves especializadas. Los tres artistas a cargo del proyecto contaron con una plataforma de producción artística llamada *UEBERSEE*, especializada en la convergencia de los medios digitales con las experiencias espaciales. Tal pareciera que los autores de *eCLOUD* se inspiraron en la pieza de los sesenta, *Continuel Mobile –Sphere Rouge*, de Julio Le Parc, si bien esta atendió a seguir una estricta economía de medios por medio de materiales que, en conjunto, permiten el movimiento de la pieza a partir de un funcionamiento mecánico.

De antemano, se me antoja una pregunta imposible: jamás podremos saber si el movimiento de *eCLOUD* sorprendería hoy al artista Julio Le Parc a raíz de sus primeras incursiones en la tecnología para obtener las experiencias kinestésicas que, a la par de muchos otros artistas cinéticos, desplazaron las estrategias y los procesos mecánicos hacia los tecnológicos a lo largo de décadas. Apreciar el comportamiento de esta “escultura viviente” aunque sea vía youtube, promueve a imaginarnos una posible genealogía de seres translúcidos que nos remiten al contenido de una película de ciencia ficción o a una utopía futura en el que toda suerte de mascotas orgánicas, inorgánicas o híbridas, gigantes o pequeñas, públicas o caseras, entretendrían a niños y grandes. No sé si considerarme purista por la opinión a continuación arrojada. Después de buscar la pieza de Le Parc que *eCLOUD* me recordó en Internet –*Continuel Mobile-Sphère Rouge*–, debo admitir que la de Le Parc actúa como una suerte de encantamiento en mí. Su movimiento es más pausado, más elegante si así se le puede llamar. Desconozco si ello

depende de los requerimientos mecánicos mínimos que, en contraste con los de *eCLOUD*, hacen aparecer esta última ante mis ojos, como una un tanto desmesurada. Tanto los materiales como el concepto dinámico, al menos de forma superficial, son similares. La antigua apela a una observación de carácter más contemplativo. La reciente, en cambio, es una proyección de nuestro *multitask* efervescente: caminar-escuchar-mirar con los audífonos puestos en los oídos; observar la pantalla de la computadora intercalada por el breve atisbo de la pantalla de celular; manejar-hablar por teléfono-escuchar música y más, *ad nauseam*...

La utopía de *eCLOUD* es una distanciada, aparentemente, por años luz de la de Le Parc y, asimismo, de otra clase de juguetes y espectáculos, como el [mini-circo](#) hecho por Alexander Calder, popularizado en los años treinta y gracias al que se ganó el mote de “*roi du fil de fer*” –el rey del alambre–, en los que orquestaba un escenario por medio de sonidos, música ambiental y figuras hechas con cables y todo tipo de residuos reciclados, vueltos acróbatas, animales y payasos que saltaban, fumaban, o bien, inflaban globos.

A la par de la elucubración del posible guión de ciencia ficción, me percaté casi en el mismo instante en el que lo tecleo, de que el anterior mote señalado –“escultura viviente” – se antoja ya arcaico, lo mismo que aquél derivado del texto clásico de la crítica estética posmoderna en el que la escultura no tradicional es reemplazado de una vez y para siempre o, al menos, hasta que surja uno más preciso, por el de “instalación”. Me refiero al texto de Rosalind Krauss,

*La escultura en el campo expandido* fechado en 1979. Si bien nos separan veinticinco años del célebre texto, en términos del arte y la cultura contemporáneos, parecerá una eternidad si se toman como parámetros los nuevos estándares tecnológicos que han afectado todos los campos de la vida humana. Como muestra un dato: Tuve a mi primer hijo en el año 2000. A los diez años de su nacimiento, volví a quedar embarazada por tercera vez. En la búsqueda de todos los aditamentos necesarios para la crianza, desde biberones hasta carriolas, me quedé francamente atónita ante los avances ergonómicos, matéricos e incluso aerodinámicos en la simple factura de un humilde chupón. Es por ello que, mientras observo por la ventana de mi computadora el ordenamiento de las teselas de *eCLOUD*, me pregunto: ¿Cuándo será que el aeropuerto internacional de San José solicitará una nueva escultura, una nueva instalación, un nuevo juguete para sustituir algo que, en cuestión de años, dejará de sorprendernos y formará parte de las reliquias de los anales de la tecnología considerada arcaica?

Al mencionar el texto de Krauss, me sorprende de igual manera la movilidad de los entonces nuevos términos, ahora traspasados a nuestra jerga cultural en la que “instalación” o “desplazamiento” se suman a otros más utilizados indiscriminadamente para denominar cualquier conglomerado de objetos o nociones de distinto orden, sea en un museo, sea en un concierto electrónico o en cualquier otra clase de espectáculo. Además de instalaciones, no sólo contamos ahora con un universo “expandido,” así como con poliestireno “expandido” y también, ¿por qué no?, con



un elegantemente condecorado cine “expandido”, al igual que con un campus “expandido” y otra serie de acepciones que tienen como efecto a lograr, el ampliar pero también flexibilizar y enriquecer determinadas propiedades, sean éstas las de un determinado material, las de un evento o una hipótesis académica. La expansión, por ende, del término, abarca tanto el desempeño de la física industrial como el del arte, el de la teoría como el de la academia.

## 2. La mimesis de la naturaleza vs. el encanto de la artificialidad

Janine M. Benyus prologa su libro *Biomimicry* encaminado a hacer de nosotros, sus lectores, los gestores de un cambio de connotaciones mundiales en tiempos donde la ecología, la autosustentabilidad y la remediación energética, también expandidas, están en boca de casi todos, al reparar en las características del mundo natural que han sido emuladas, extendidas y, por consiguiente, *biomimetizadas*, con tal de conseguir fibras sintéticas impermeables gracias a la observación y el análisis de las telarañas, o bien, drogas halladas en el medio natural que, sin necesidad de comercializarse a través de farmacéuticas, encuentran su mejor empaque en la herbolaria tradicional. De acuerdo con Benyus, la *bioimitación* encontrada tanto en los anteriores ejemplos como en la replicación de las condiciones atmosféricas que hace *eCLOUD*, es el producto de una nueva forma de observar y valorar a la naturaleza; no de aquello que podemos extraer sino de lo que podemos aprender de la misma.<sup>1</sup> Aún cuando me parece que esta aseveración es hasta cierto punto ingenua, pues el hombre viene observando el mundo que le circunda desde que tenía más consanguinidad con los homínidos que con sus posteriores evoluciones, al menos esta nueva ciencia se jacta de utilizar estándares ecológicos que miden la pertinencia de sus inventos producidos. Sin embargo, nos encontramos en la

mitad de un camino que se debate entre dos direcciones: la emulación de la naturaleza, independientemente de los fines a perseguir, o el mejoramiento de ésta por vía artificial, es decir, la expansión por sendas opuestas. Lo anterior, como sabemos, no es nuevo. Hay, de hecho, un camino en el que convergen ambos, pues la naturaleza se ha visto replicada en su parangón sintético una y otra vez.

Las propuestas fascistoides del artista australiano Stelarc en la década de los ochenta respecto a las posibilidades de superación del cuerpo humano por medio de las prótesis tecnológicas, encuentran su eco en la vanguardia futurista la cual, a su vez, podría remontarse a la fascinación por los primeros autómatas dieciochescos y así, hasta llegar a las primeras dotes efectistas de los dioses de la protohistoria que despedían fuego de sus ojos o poseían brazos mecánicos operados por seres anónimos tras bambalinas. Barbara Maria Stafford y Frances Terpak afirman que siglos antes de la invención de las celdas voltaicas usadas para hacer funcionar dispositivos modernos, fueron construidas máquinas que parecían moverse de manera espontánea y bajo su propia volición en Egipto, más exactamente, en la antigua Alejandría. Para su operación se empleaban palancas, equipos de contrapeso, ruedas dentadas trabajando como levas o transformadores, engranes, turbinas y otras partes encadenadas para ejecutar una secuencia predeterminada de acciones o como respuesta a instrucciones cifradas. Asimismo, sus actividades resultaron del sutil movimiento premeditado de agua, aire, vapor y componentes mecánicos. Muchos de estos autómatas

eran vistos como juguetes o herramientas para demostrar principios científicos básicos, incluidos los elaborados por Hero de Alejandría. El inventor del siglo primero sería la mayor influencia en periodos posteriores. Cuando sus escritos sobre hidráulica, neumáticos y mecánica fueron traducidos al latín en el siglo XVI, los lectores de Hero de Alejandría iniciaron la reconstrucción de sus máquinas, incluidas sifones, un carro de bomberos, un órgano de agua y numerosos artefactos accionados por vapor.<sup>2</sup>

En el año de 1988, Vilém Flusser vaticinaba en su texto *Curie's Children* que, en aras de evitar una futura oleada de aburrimiento, aquellas personas cuyo trabajo había sido sustituido de manera irremediable por los procesos de automatización ejercidos por máquinas y robots, no tendrían otra opción que volverse una suerte de artistas. En otra tónica, Flusser traía a cuenta lo que antes de él habían deseado diversos grupos vanguardistas, entre ellos, las vanguardias soviéticas, el surrealismo y el situacionismo desde distintas trincheras, además de artistas posteriores como Joseph Beuys, quienes creían fervientemente en el potencial artístico inherente a todo ser humano para detonar una revolución de conciencias. El elemento adicional a esta serie de consignas que se habían prescrito desde los principios del siglo XX o incluso antes, a lo largo del siglo XIX, desde el proto-manifiesto de los prerrafaelitas decimonónicos hasta las tendencias Rousseauianas de Gauguin, era el cariz que la nueva tecnología produciría en este nuevo mundo regido por ella:

[...] Nosotros tampoco hemos aprendido técnicas por casualidad que, finalmente, hacen concebible la creación de especies de plantas o animales de acuerdo a nuestros propios programas. No solo tenemos montañas de mantequilla y jamón, ríos de leche y vino, sino que podemos hacer seres vivos artificiales, obras de arte vivientes. Si lo decidimos, estos desarrollos pueden ser conjuntados, la agricultura puede ser transferida de los campesinos, una clase obsoleta de cualquier manera, a los artistas, que se reproducen como conejos y no tienen suficiente que comer.

Hoy en día, ecologistas y defensores del medio ambiente, quienes obstinadamente se empeñan en llamarse a sí mismos “verdes”, objetarán que un paisaje transformado en Disneylandia, una obra de arte, no volverá a ser “natural”. Pero consideren: cuando ellos plantan campos, aceleran el artificio. Las futuras Disneylandias simplemente continuarán con lo anterior. Y, de cualquier manera, ¿por qué el arte no puede informar a la naturaleza? Cuando preguntamos por qué los perros no pueden ser azules con manchas rojas, estamos realmente haciendo una pregunta sobre el rol del arte en el futuro inmediato, que es amenazado no solo por explosiones nucleares y demográficas sino, igualmente, por explosiones de aburrimiento.

La anterior cita no debe leerse a pie juntillas, más aún si uno pertenece al simbólico sur, es decir, no forma parte demográfica de un país primermundista, o bien, conforma una minoría dentro del mismo; si uno vive en el sur metafórico o geográfico, debajo o muy cerca del Ecuador.

Mientras releo los capítulos finales de *El mapa y el territorio* de Michel Houellebecq, advierto que aquello que Flusser menciona como una clase laboral en vías de extinción en los países económicamente fuertes, es decir, el agricultor de aquellos lares devendrá cada vez más en una sofisticada clase más, no por ello inexistente. De este lado del mundo, deviene, por el contrario, en una clase fantasma, fruto de la migración, del narcotráfico y otros fenómenos sociales que han caracterizado la actual era, el antropoceno, como algunos la han hecho llamar.<sup>3</sup>

También me pregunto si lo que Flusser enunció hace más de dos décadas como si fueran los primeros sueños de la novel producción artificial son tan recientes como él supone. El mismo Friedrich Kittler evocó una historia de la tecnología cuyos sueños más radicales iniciarían nada menos que en los albores de la civilización occidental, probablemente en las imágenes de la cueva de Platón; aquella donde se vislumbró el origen de la foto y del cine en un teatro de sombras que daba cuenta por medio de un fragmento, de una esencia de la realidad divina. Para Kittler, el problema es de naturaleza ontológica y estriba en una exclusión de la noción de tecnología en el tratamiento de la entelequia materia-forma por los filósofos de Occidente que data de hace dos mil quinientos años. Kittler mencionó que, de acuerdo a Heidegger, el ser “natural” o el ser “técnico”, ha sido pensado durante este amplio margen de tiempo, en los términos físicos diferenciadores de su presencia en el aquí y el ahora –*entelechéia*– respecto de su sustancia o esencia –*la ousía*– más no en sus distintos binomios como

pasado y futuro, resguardo o almacenamiento *vis-á-vis* registro y transmisión. En *Towards an Anthology of Media*, Kittler se refiere a los escritores cristianos del medioevo como los primeros en cambiar los volúmenes de papiro a libros. Este cambio sutil en el medio tecnológico si se le confronta con el lenguaje binario de las computadoras, posibilitó comparaciones simultáneas y concordancias entre diferentes fuentes de forma más sencilla; tuvo efectos sistemáticos no sólo en la forma de la filosofía sino también en sus contenidos. Pensadores escolásticos como Sto. Tomás de Aquino tuvieron acceso a un número amplio de libros de forma simultánea mientras que Sócrates, Jenofonte y Platón hasta Aristóteles lo hacían en orden cronológico. Comandos, direcciones y datos, esto es, procedimientos, transmisiones y memorias, de todas maneras, han sido rescatados no sólo en arquitecturas computacionales sino en la completa historia recursiva de los medios técnicos. Para el recientemente fallecido Kittler, las bibliotecas fueron almacenes para medios de almacenamiento llamados libros. Un procesamiento de datos fundamental ha estado en juego toda vez que el pensamiento ontológico o la escritura matemática ha cambiado el curso de la historia cultural. Tal y como concluye Kittler en el texto citado: En lugar de someter a los humanos, los seres y las máquinas a la dicotomía de la forma y la materia, podríamos aprender a deletrear, al menos por ahora, esta nueva trinidad hecha por comandos, direcciones y datos. Sería una ontología, como él propone, de los medios bajo la doble condición del estado físico sólido del silicón y la condición etérea de la arquitectura de von Neumann, intrincadamente entretreídos.<sup>4</sup>

Tanto ciertos fragmentos de los textos de Flusser como de Kittler corren la misma suerte para quienes vivimos en el territorio donde los archivos del Estado se queman en una pira de guerra ante la desaparición de cuarenta y tres estudiantes, al ser el símbolo de la impunidad; documentos que han perdido su carácter legal pues sólo representan para algunos, en su total ambigüedad, ser un monumento que conmemora la ilegalidad rutinaria en la que vive la mayor parte del país. Las voces de Kittler y Flusser se antojan para algunos una maravillosa utopía, posible sí, en determinadas latitudes y durante ciertas épocas.

Vuelvo a rememorar la nube de teselas del aeropuerto, y así como esquivo las fechas del texto de Flusser, intento indagar los antiguos precedentes de estas máquinas que parecieran moverse como consecuencia de su libre elección. Minsoo Kang cuenta en su libro *Sublime Dreams of Living Machines* acerca de la obsesión que Occidente ha tenido por miles de años alrededor de la figura del autómeta. En los tiempos renacentistas, el autómeta era referido por filósofos herméticos como Cornelius Agrippa y John Dee, como un objeto de asombro y maravilla producto de las fuerzas ocultas del mundo o lo que ellos consideraban, “la magia natural”. Durante el siglo XVII, científicos como René Descartes y Gottfried Leibniz aludían al autómeta como la imagen de un universo bien ordenado: En el curso de un siglo, el autómeta pasó de ser un objeto de magia natural a transformarse en el emblema central de un cosmos que funcionaba de forma mecánica. Sin embargo, la noción esencial del vocablo griego *automaton* denota un objeto



que posee una capacidad innata de movimiento sin la manipulación de una fuerza externa, no importa si se trataba de un reloj de pulsera, como advierte Kang, o de una máquina caracterizada como ser vivo. Es hasta la segunda mitad del siglo XVII que el autómata adquirirá la definición que hasta ahora pervive: una máquina construida bajo objetivos específicos ligados a la emulación de una criatura viviente.<sup>5</sup> Sin embargo, es ahora de nuevo, cuando los drones vigilantes de las marchas sociales se vuelven a situar en un limbo irreconocible. Máquinas que responden a objetivos cuestionables; que nos emulan, por absurdo que resulte, con el objeto de abatir conductas y derechos inmanentes en nosotros, la raza humana. En pocas palabras, máquinas más cercanas a un reloj de pulsera, sin vida, cuyo objetivo final es sólo el de surtirnos tan sólo de una serie de datos para distintos fines, incluso los más perversos.

### 3. Historias automáticas

En los primeros procesos científicos basados en la observación en tiempos del Renacimiento, jugaron un rol importante las esculturas antiguas y los primeros experimentos que darían por resultado los juguetes mecánicos y autómatas de la época. En su libro *The Lure of Antiquity and the Cult of the Machine*, Horst Bredekamp cuenta una anécdota situada en 1545 y ocurrida en la galería del palacio de Fontainebleau, donde el gran artista manierista Benvenuto Cellini intentó evadir el retraso de una obra por encargo, por medio de un sencillo artilugio. Con el objeto de dar a conocer los adelantos de un conjunto de estatuas de plata, citó a Francisco I de Francia y su exigente amante, Madame d'Estampes, a avistar los avances del Júpiter, única estatua de la serie bosquejada hasta ese momento por el artista. Para disfrazar su inacabado aspecto, los citó cuando la noche se acercaba y colocó una vela en la mano del dios romano, la cual se encontraba por debajo del rostro de la escultura, permitiendo así alumbrarlo desde abajo hacia arriba. El efecto se vio aumentado gracias a un dispositivo muy básico que hizo las veces de basa, en el que Cellini improvisó un bloque de madera encima de cuatro esferas de metal camufladas por el pedestal dorado que sostenía al Júpiter, cuya tenue iluminación cambiaba conforme se movía gracias a este mecanismo. Está de más agregar que luego de ese momento, Francisco I durmió tranquilo y

confiado de que la empresa encomendada a Cellini llegaría a buen término.

Para Bredekamp, tanto la escultura antigua como los autómatas jugaron un rol crucial relativo a historiar la naturaleza a raíz de la observación y cotejo de los múltiples objetos coleccionados en las *Kunstkammer* o gabinetes de curiosidades que devendrían doscientos años después, en las complejas categorizaciones de filósofos como Immanuel Kant, ya que: “[...] hacia estos puntos focales fue donde las creaciones del hombre y de la naturaleza fueron separadas y clasificadas, en tanto una visión más dinámica de la naturaleza despuntaba”.<sup>6</sup> El impacto visual de los objetos expuestos en los *Kunstkammer* ejerció un profundo efecto en el pensamiento de científicos como Johannes Kepler al contemplar un tinglado de relojes y autómatas que recreaban figuras de la mitología clásica, motivándolo a producir un diagrama del cosmos consistente en los cinco sólidos geométricos controlados por un mecanismo de relojería. El universo constituía la gran máquina natural, o bien, la máquina servía de metáfora para una noción de naturaleza que, de otra manera, se tornaba inaprehensible. Para su contemporáneo Francis Bacon, existía una sutil transición entre lo que él denominaba los “milagros de la naturaleza” y “los milagros del arte”. Bacon estaba convencido de que el estudio de las obras de arte serviría para asentar un nuevo terreno sobre el que el nuevo sistema científico se diseminaría. Estaba convencido, también, de que las maravillas de la naturaleza eran la inteligencia más cercana a las maravillas del arte. Si la naturaleza había sufrido tantas metamorfosis

en todas las direcciones posibles, la habilidad artística a la par del estudio científico eran las únicas posibilidades de controlar y dirigir su conocimiento.

Al otorgar un lugar al arte en el proceso de la historia natural, Bacon no se esforzaba para que la naturaleza encontrara su culminación, sino para reconocer la esencia de la naturaleza por medio de la destreza artística. Puesto que “la *artificialia* y la *naturalia* no diferían ni en forma ni en esencia, sólo en los medios de su creación, la ‘*historia artium*’ no constituía sólo una parte integral, inseparable de la historia natural sino que podía ser considerada como su epítome: ‘Hemos especificado con causa, que la historia de las artes deberá ser un ornamento de la historia natural.’”<sup>7</sup>

En paralelo a los anteriores autores citados, Siegfried Zielinski encontrará un linaje de pensadores, artistas y científicos más recientes encaminados a pensar en la artificialidad de la naturaleza por medio de la creación del *automaton* entre la segunda mitad del siglo XVI y la primera del siglo XVII, en las reflexiones de Tommaso Campanella, Francis Bacon y Athanasius Kircher. De la relación entre el ser humano y el autómatas, Zielinski rememora la aparición de John Wilhelm Ritter siglos más tarde. En los límites de la alquimia y la ciencia, Ritter fue su propio laboratorio de experimentación al sostener que no había ser orgánico capaz de emitir mayor electricidad que el hombre. A falta de voluntarios, fraguaba sus propias hipótesis en carne propia. A sabiendas de hacer una declaración que podría sonar desmesurada,

Zielinski sostiene que es gracias a Ritter que comienza a forjarse el conocimiento estructurado de la electricidad clásica decimonónica. Con su idea de un macro y micro cosmos en constante vibración, Ritter es considerado por Zielinski no sólo como el primero en plantear la cualidad relacional de un arte experimental a través de los medios en una etapa muy temprana, sino también como alguien que lo vivió, declarando su cuerpo como un laboratorio, y sus órganos y extremidades como conductores y unidades para mostrar la corriente eléctrica. El último libro del proyecto del joven Ritter que nunca se materializó, pues terminó sus días completamente trastornado y su cuerpo no pudo soportar más ser el repositorio de sus experimentos, era una teoría del brillo.<sup>8</sup>

Si se me diese la oportunidad de nombrar al “Hombre del año 2014”, me debatiría entre dos menciones. Antes de hacerlo, debo añadir que mi primera mención tiene los mismos móviles de los concursos de belleza, directamente proporcionales a los premios Nobel, los Óscares, la Palma de oro en Cannes y muchos otros más. Que el lector añada su lista personal. El primero sería Adán Cortés Salas, el joven que se las arregló para burlar la seguridad noruega e irrumpió con una bandera mexicana en mano, el recinto en el momento en que Malala Youfzafai y Kaylash Satyarthi recibían juntos el premio Nobel de la Paz de 2014, frente a un exquisito y refinado público, en el que la *crème de la crème* se dio cita: desde reyes y miembros de las últimas monarquías mundiales hasta empresarios multimillonarios y cantantes de rock. Sin embargo, en mis cavilaciones para

la premiación de fin de año, una imagen se sobrepuso al del arrojado mexicano: la de uno de nuestros últimos inmolados, Agustín Gómez Pérez, campesino de Guerrero que mediante este acto, exige la liberación de su padre de la cárcel de alta seguridad ubicada en El Amate, Chiapas. ¿A qué clase de historia del brillo debemos recurrir cuando cientos de miles de seres anónimos son alumbrados por medio de este desesperado acto? Los que, quizás, como Ritter, ya no tienen absolutamente nada que perder pues sus últimas esperanzas, a diferencia de las de Malala han sido extintas.

## 4. Historias automáticas (bis)

A la par de la traslación de funciones, componentes y fines del autómatas a lo largo de los siglos, sus connotaciones, como se sabe, sufrieron violentas confrontaciones circundadas por dos lindes claros a partir de la segunda mitad del siglo XVIII: el devaneo entre los posibles alcances artificiales de la máquina y su mimesis natural con la forma humana. Dichas relaciones cambiaron de forma dramática, de un sentido positivo a uno decadente, pesimista y peligroso. Los textos de Jean-Jacques Rousseau y Denis Diderot entre otros, alusivos a las anteriores nociones, serán la sentencia de una sociedad que irá en progresiva mecanización. Como producto de lo anterior, se demarca la presentación de un ser humano, aún cuando moderno, perdiendo su libertad de forma progresiva, ya fuera por medio de la opresión o del conformismo. La evocación de una futura humanidad se debatirá en los siguientes siglos entre los posibles alcances de un utópico positivismo o, por el contrario, en la aceptación irremisible de los defectos y las condiciones negativas de nuestra propia naturaleza. De ahí que la siguiente vuelta de tuerca histórica desde fines del siglo XVIII y principios del XIX, irá, aparentemente, en dirección opuesta, ya sea hacia un camino de tendencias vitalistas, y de la renovación de un determinado sentimentalismo durante el Romanticismo, sobre todo literario, del que se desprenderán los emblemáticos imaginarios de máquinas vivientes de naturaleza

incierta cuyas funciones mecánicas estarán regidas por un orden sobrenatural. Enseguida de esto y como fruto del extrañamiento de un vínculo aparentemente perdido con el medio natural a raíz del acelerado ritmo de la Revolución Industrial, atestiguaremos el advenimiento de una literatura fantástica influida en parte, quizás, por lo que más tarde Walter Benjamin reclamaría como la pérdida de una cierta magia, esto es, del aura atendida al objeto incluso mecánico que se deslustra en su creciente cambio al modo tecnológico. Basta ver el último film de Jim Jarmusch y encontrar en la evocación de la pareja de vampiros contemporánea de *Only lovers left alive* (2013), la extensión de lo aquí afirmado en una serie de obsesiones presentes en lo arcaico: desde la historia pasada –Mary Wollstonecraft seguida de Lord Byron, una fotografía tomada en la segunda mitad del siglo XIX–, hasta una colección de guitarras eléctricas de los sesenta y una serie de vinilos que escuchan de forma obsesiva.



## 5. La contemporaneidad de la ciencia ficción

¿Debe considerarse al género de la ciencia ficción como un exabrupto de la modernidad histórica? ¿Y qué es lo que la ciencia ficción representa hoy para nosotros?, ¿acaso películas como las últimas de Alfonso Cuarón y de Christopher Nolan: *Gravity* e *Interstellar* dan forma ahora nuestra modelo imaginario masivo? Teresa de Lauretis indica que su revisión debe observarse desde el proceso de desideologización de la ciencia y la tecnología que, tras la posguerra, fue iniciado en 1960 en un clima de intenso conocimiento político. Desde la década de los cincuenta, un sector considerable de la población mundial comenzó a cuestionarse el impacto de los complejos científicos, industriales y militares en la vida social, y de las prácticas que devinieron del mismo, guiando así el interés particular hacia la ecología, los derechos humanos, las diferencias sociales y raciales, las tecnologías alternativas y las estrategias de supervivencia física y psicológica, entre otros. Lo anterior se devela en un vasto género que cobra una importancia medular en tanto es reflejo de esas condiciones históricas. Tal y como señala Lauretis, en cada periodo histórico ciertas formas artísticas, dentro de las que caben resaltar las literarias, han sido centrales en la episteme o la visión histórica de una sociedad dada: la arquitectura y el drama litúrgico en la Edad Media cuando la escritura no tenía un impacto

social; la invención de la perspectiva en el Renacimiento, que informó y determinó las maneras de ver por siglos; la novela realista y burguesa del siglo XIX, el cine en el siglo XX, por sólo mencionar algunas. Si comparamos esto con la ficción tradicional o posmoderna, veremos que la ciencia ficción será crucial de ahora en adelante en el entendimiento de una época. Siguiendo a de Lauretis, esta directa relación de la sociedad con el medio tecnológico y la creencia concomitante en lo que parecería ser determinado colectivamente, orientado a la comunidad y a la acción social, son imaginadas en los posibles mundos de la ciencia ficción contemporánea. A partir de aquí es que la tecnología no siempre se representará bajo un espectro netamente distópico, todopoderoso e incontrolable, que toma el mundo y reduce a los hombres a la alienación, a devenir en subalternos indiferenciados operantes bajo el yugo de un mecanismo totalitario, que no es más que el eco de las purgas de posguerra de los cincuenta y el espectro del comunismo versus la Guerra Fría. En paralelo con la visión de una tecnología negativizada, vuelve a denotarse como una forma de *techne* creativa, a la vez que con posibilidad de prometer conocimientos prácticos de uso inmediato en las diversas actividades de la diaria existencia de las personas, que abarcarán desde sus necesidades básicas hasta sus placeres físicos, estéticos e intelectuales. Aún cuando dentro del espectro de la ciencia ficción, los posibles mundos son a veces construidos como una confederación galáctica o un imperio burocrático, la tecnología será parte del paisaje humano afectando a todo tipo de prácticas: las individuales y las culturales, desde la cirugía plástica

hasta la capacidad nutricia y reproductiva, el desempeño artístico y el crecimiento alimentario de una sociedad. Es así de Lauretis considera una doble e igualmente importante relación entre la fantasía y los procesos subjetivos.

El aspecto más notable de esta tecnología no será su poder para producir (su valor como máquina perfecta, como capital), ni sus productos (el intercambio de valor de las mercancías que produce) sino, precisamente, su valor para aquellos que la usan y la desarrollan, que están comprometidos con el proceso de hacer, crear, producir objetos útiles, conocimiento, placer y entretenimiento.

La tecnología es, no sólo en un distante futuro de ciencia ficción, una extensión de nuestras capacidades sensoriales, pues da forma a nuestra percepción y a los procesos cognitivos que derivan de la misma; media nuestras relaciones con objetos del mundo material y físico, y nuestras relaciones con nuestro cuerpos y los de otros. La tecnología es ahora inseparable del trabajo, el conocimiento abstracto, la sexualidad, el arte, las actividades diarias y la fantasía. El hecho de que la tecnología sea utilizada por el capitalismo multinacional como un aparato de reproducción ideológica, designado a promover consenso por la producción y la distribución de la información, no significa que la tecnología esté fuera de la práctica social o pueda ser removida de ésta. La tecnología es nuestro contexto histórico, político y personal.<sup>9</sup> La ciencia ficción es única entre los modos ficcionales en su capacidad de manejar la realidad histórica de nuestra era; una realidad

cultural que hoy es conformada por la tecnología en todos sus aspectos económicos, psicológicos, públicos y privados. En tanto la ciencia ficción se desprende de una producción creativa y artística, es interesante reflexionarla como parte de un aparato contemporáneo que depende de la tecnología, esta última pensada, aplicada y objetivada.

Vuelvo a una de las películas anteriormente mencionada. Independientemente de las críticas de las que ha sido sujeta, en *Interstellar* (2014), última película de Nolan, somos testigos del avistamiento de un cúmulo de problemáticas que de Lauretis ya menciona, en primer lugar, las demográficas, que dan como resultado los consecuentes problemas de alimentación, energía y abastecimiento, llegando a alcanzar tintes apocalípticos y distópicos. Finalmente, lo que salva a la humanidad en dicha película no es sólo la transmisión de una tradición escrita y oral de padres a hijos, sino la supervivencia de una pequeña biblioteca familiar que bien recuerda lo sostenido por Kittler en anteriores páginas. Frente al conocimiento administrado en instituciones educativas cada vez más deficientes cuyos únicos intereses persiguen la “fabricación” cultural del tipo de hombres y mujeres que se requieren para la supervivencia, persiste en la memoria de los protagonistas, eso que fue el plus; la inoculación de un agente virulento, la autonomía quizás, el derecho a pensar de manera amplia y divergente.

## 6. Connotaciones finales respecto al post-cuerpo y la monstruosidad

Ciertas teorías estéticas que incorporan a la tecnología en el arte, como la de Frank Popper, hablarían de una “humanización de la tecnología” por estas mismas vías —esto es, un rescate que remodelaría la fragmentación del hombre representado por Francis Picabia o Marcel Duchamp— presente en los ciborgs posmodernos, cuya seducción de su visión más humanizada radicaría, de acuerdo a Karla Jasso, tanto en el camuflaje de su naturaleza mecánica, como en un síntoma que reafirma la visión integrada de cultura, en donde la diferenciación y la lucha entre la ciencia y la tecnología ya no son adecuadas.<sup>10</sup> Christa Wolf, por el contrario, se empeña en observar que “la estética, como la filosofía y la ciencia, se ha inventado no tanto para permitirnos estar más cerca de la realidad sino, al contrario, para alejarnos de ella, para protegernos de ella”.<sup>11</sup> Ambas posiciones no son del todo opuestas, sin embargo, demarcan dos expectativas respecto del mundo tecnológico; uno hasta cierto punto, esperanzador en su sentido de integración; el otro irremediable, casi catastrófico.

Andreas Huyssen señalaría a la mujer-máquina evocada en *Metrópolis*, de Fritz Lang, como una digresión histórica presente en la creación de un androide femenino. Si la mujer es el epítome de la naturaleza al ser el receptáculo

de la vida humana, en este androide la escisión tecnología-naturaleza aparece como reconciliada: “La tecnologización más absoluta de la naturaleza es presentada como una renaturalización, como un regreso a la naturaleza”<sup>12</sup> (Retomando la expresión: ¿una mujer expandida?). En lo que respecta a la representación del cuerpo mediante dispositivos tecnológicos, Jasso opina que la gran mayoría de las obras artísticas de este género, apelan a una crisis de la identidad y, por ende, de la representación de la misma en la era digital y biotecnológica: el cuerpo como un accesorio reconstruible y reprogramable que se extiende hacia toda estructura simbólico-social.<sup>13</sup> Es interesante denotar que de Lauretis tiene a bien mencionar en su lista de cambios de posguerra, la progresión del movimiento feminista, el cual, ha devenido ahora en un importante campo que se extiende para ser llamado el de la alteridad, el de la otredad, la llamada *Queer theory*, de cuyo principal ícono no es sólo el circundado por la preferencia sexual sino el que lucha por defender su sino *diferente*.

En las investigaciones que Ángela Sánchez de Vera ha hecho del trabajo de artistas actuales como Shelley Jackson en relación con la teratología del cuerpo humano, la a su vez artista y académica propone no sólo una lectura distinta del cuerpo que, a la par de develar su monstruosidad, inserta ciertos valores humanistas que cuestionan algunas de las nociones clásicas del mal insertas en la contemporaneidad de estas obras. Las anteriores posturas vienen a constituir el reflejo de lo mencionado en párrafos anteriores respecto a la ambivalencia de la noción del autómatas, pero que actualmente

“se siguen ampliando en el territorio de lo imaginario.”<sup>14</sup> En las piezas de Shelley Jackson como *Patchwork Girl* (1995), relato que se lee como una pieza de literatura ergódica<sup>15</sup> partiendo del dibujo de un cuerpo femenino fragmentado y un diagrama con cinco secciones, dicha pieza, según Sánchez de Vera, recrea la vida juntando, paradójicamente, fragmentos muertos, mientras que otras obras posteriores de la misma artista, como [my body - A Wunderkammer](#), da cuenta de las transformaciones del propio cuerpo:

    Jackson presenta ese cuerpo como un mapa de sus memorias anatómicas durante la adolescencia: usa cada entrada para hablar de un recuerdo de la infancia relacionado con una parte de su anatomía, en un momento en que su físico está cambiando, y lo mira con la extrañeza y el humor de quien mira un objeto. Este autorretrato ficcionado no se podría haber escrito en otro soporte: Los hipervínculos nos van revelando lentamente secretos, lo que no podemos ver, oculto no sólo por la ropa, sino en la memoria o en la imaginación. Al enlazar ciertas frases (las que nos llevan a otra pantalla), Jackson vincula fragmentos que hablan de un mismo miedo o incomodidad, y de esa manera matiza unos pasajes respecto a otros. Esta estructura fragmentada nos va guiando entre distintos humores, siendo algo que se perdería en un relato lineal.<sup>16</sup>

Sánchez de Vera menciona a la par, películas como *Videodrome* (1983) de David Cronenberg, como una de las cristalizaciones de la tecnofobia más interesantes, en cuyo

final se invoca un nuevo tipo de humanidad híbrida al grito de; “¡Larga vida a la nueva carne!” Es desde la década de los ochenta, que Sánchez de Vera reconoce en esta clase de obras, más que una estética perversa del cuerpo, una serie de autores que han dado forma a los temores provocados por el uso cotidiano en las nuevas tecnologías y el modo en que transforman tanto nuestro entorno como nuestro cuerpo. El cariz efectista en la mayoría de ellos sería acelerar estos cambios que a menudo son paulatinos, por medio de la violencia. El nuevo monstruo en el caso de Shelley Jackson, según Sánchez de Vera, tiene la peculiaridad de que se identifica con el propio cuerpo. No encarna el mal, sino que habla del miedo. También se relaciona con un determinado aprendizaje: el de una conciencia intentando controlar una carne y unos órganos que le son ajenos. Al hacer una analogía entre el cuerpo y un mueble con cajones, Jackson identifica el cuerpo con un objeto y lo enlaza con la antigua teratología: La de los monstruos clásicos que también presentan una naturaleza ambivalente pues, como Sánchez de Vera afirma, o están medio muertos o no tienen la conciencia desarrollada del todo: “Su objetualidad justifica el que no puedan pensar bien. Su deseo es primitivo, es inmediato, y codician lo que les beneficia o les da placer. En el caso de que tengan conciencia, ésta está presa: están poseídos, y no tienen recursos morales para salir de las situaciones viciadas que provocan.”<sup>17</sup> El monstruo clásico huye de la luz y de la mirada, mientras que en las piezas de Shelley Jackson, Sánchez de Vera resalta la conciencia tanto como la búsqueda deliberada de esa mirada pública, en tanto la necesita para justificar



el análisis de ciertos rasgos monstruosos para, sin hacer apenas ruido, lograr desactivarlos. Se trata, en efecto, de la otredad, de la alteridad en todo su efecto luminiscente de las que nos hablan estas últimas piezas mencionadas; de algo precioso, único a defender, no importa cuán monstruoso y, a la vez, bello nos parezca.

## 7. El museo de la teratología

Gracias a las recomendaciones de unos ex alumnos, hace muy poco descubrí los documentales de Errol Morris. Por esas cosas que son, mágicamente, producto de lo fortuito, lo primero que llegó a mis manos filmado por Morris, fue una serie realizada para la televisión: *First Person*, realizada entre los años 2000 y 2001. El primer capítulo elegido al azar fue *Smiling in a Jar* (“Sonriendo en un frasco”) en el que Gretchen Worden, Directora del Museo Mütter, habla de este peculiar museo y de la relación que guardan las piezas ahí exhibidas con su historia personal. La Dra. Worden no era precisamente una mujer atractiva de acuerdo a las convenciones y los estereotipos de nuestra actual sociedad. Una vez que nos percatamos del tipo de museo que Gretchen Worden dirige, concluimos en no encontrar mejor representante de las piezas que ahí se exhiben, que su propia directora. Con ayuda del lente de Morris, Gretchen Worden se vuelve poco a poco una persona sumamente atractiva ante la cámara, con una sonrisa descomunal en toda la extensión y amplitud del término además de un sentido del humor envidiable. Su obsesión fue, a la vez, su pasión, pero también una causa encarnada en la enfermedad que padeció y que la llevó a la muerte. En el obituario que el *New York Times* le dedicó a fines del año 2005, se mencionan las palabras de Worden respecto a un museo sui generis: "Aún cuando estos cuerpos pueden ser considerados feos,

existe una belleza aterradorante en los espíritus de éstos, forzados a sufrir esta clase de aflicciones." Morris le pregunta a Worden si donaría su cuerpo a la ciencia, o bien, al museo que dirige. Worden no cavila al responder afirmativamente recordando al mismo tiempo que, gracias a los avances de la medicina, ella logró vivir.

Gretchen Worden murió a los cincuenta y seis años de edad. Desconozco si la suerte de sus restos siguieron su última voluntad, al menos, la mencionada en el documental de Morris. En el obituario también se afirma que Worden trabajó toda su vida en el mismo lugar llegando a ocupar, finalmente, el puesto de mayor jerarquía. Su carisma y sentido del humor lograron posicionar un museo extraño por encima del morbo humano haciendo sobresalir, ante todo, un interés genuino en la observación de las anomalías teratológicas para fines que rebasan la curiosidad humana y centran su importancia en el saber científico.

¿Habrás conocido Shelley Jackson a Gretchen Worden en vida? ¿Conocerá al menos, este museo situado en Philadelphia, que ahora rebasa los ciento treinta mil asistentes por año? ¿De dónde es que obtiene su inspiración? ¿De la literatura clásica o de los horrores impresos en la primera plana que aparecen en todos los diarios, día con día? ¿Es su obsesión por la monstruosidad, una evasión de los acontecimientos actuales o, por el contrario, una confrontación de los males que aqueja la actual sociedad global? En uno de sus ensayos cortos, Rebecca Solnit narra la visita a la Santa Muerte en Tepito, la patrona esquelética

de los narcotraficantes: “Ellos veneran a la muerte intiman con ella, se la tatúan en su carne y hela allí en persona –en huesos sin carne, rodeada de velas, de regalos, de cigarillos y oro, una diosa Azteca que ha devenido comercial”.<sup>18</sup> La Santa Muerte que aparece siglos después de la vigencia de Coyolxauhqui como deidad mexicana, la diosa desmembrada por su hermano Huitzilopochtli, Dios del Sol y divinidad máxima del imperio tenochca, a quien se le ofrecían sacrificios con prisioneros de guerra para que él, a su vez, pudiera librar la diaria batalla y volver a renacer, o de la misma Coatlicue, diosa de la fertilidad que lleva un collar de manos y corazones humanos que fueron arrancados de las víctimas de sus sacrificios. A ambas diosas les siguió una guerra de conquista y una imposición cultural como una de las tantas consecuencias de la misma. A dichas imágenes les sigue, también, las de un estudiante desollado, producto de la injusticia, la desigualdad, la impunidad y la violencia que ha resultado de una gran guerra de ¿bajo impacto? impuesta por décadas. Esta guerra le rinde pleitesía a intereses tanto nacionales como transnacionales, y se mantiene activa para asegurar la supervivencia económica que se nos dicta al oído desde nuestro país vecino, el cual, paradójicamente, nos reprocha la existencia de una guerra que él mismo fomenta. No importa si se le ha bautizado como “la guerra de las drogas” o “la guerra del narco”, la guerra de la injusticia, la de la desestabilización del Estado que producen los levantamientos estudiantiles, o las guerrillas, o las autodefensas. Cada una por separado o todas juntas. Nuestras recientes protestas masivas han dado cuenta de que se trata de encontrar soluciones a más

de un problema, o bien, de uno solo con múltiples visos. Nuestros propios monstruos como producto de una violencia, aquí sí, expandida sin comillas. Cabría preguntarse si en el presente mundo, podemos seguir armando futuros posibles dedicados a la emulación de la naturaleza bajo formas artificiales que conlleven a una autonomía alimentaria o energética, por ejemplo. O dejar de preguntarnos y aceptar que, a lo largo de la historia, siempre han existido esas fuerzas aparentemente contrapuestas: Una basada en la levedad, la otra en la búsqueda de la respuesta ante los horrores perpetrados por nosotros mismos.

¿Serán las nubes translúcidas, los remanentes de un sueño que espera mejores futuros, o bien, terminarán por ser los rezagos de un mundo espectacular, ubicado tan sólo en los anestésicos pasillos de los aeropuertos internacionales?

# Referencias bibliográficas

- 1 Véase Janine M. Benyus, *Biomimicry*. Nueva York: Harper Collins, 1998.
- 2 Véase: Barbara Maria Stafford y Frances Terpak, *Devices of Wonder. From the World in a Box to Images on a Screen*. Los Ángeles: The Getty Research Institute, 2001.
- 3 “Le tomó a la humanidad llegar hasta el siglo XIX para alcanzar su primer billón de habitantes; otros 1.5 billones en tan sólo el siglo siguiente. En los últimos sesenta años, la población del mundo ha crecido otros 4.5 billones. Nunca antes tantos animales de una sola especie como la humana habían habitando el planeta. Hemos entrado a un periodo que los científicos han llamado *Antropoceno*, una ruptura con el pasado geológico marcada por la alteración humana a largo plazo del mundo natural y su biota.” Robert Engelman: *What a population of 7 billion people means for the planet*. Periódico *The Guardian*, Londres, lunes 18 julio, 2011.
- 4 Véase: Friedrich Kittler: *Towards an Anthology of Media* en Kittler, F. (2006) ‘Number and Numeral’, *Theory, Culture & Society* 23(7-8): p. 51-61.
- 5 Véase: Minsoo Kang , *Sublime Dreams of Living Machines. The automation in the European Imagination*. Massachusetts: 2011.
- 6 Horst Bredekamp, *The Lure of Antiquity and the Cult of the Machine*. Princeton: Markus Wiener Publishers, 1995. p. 8.
- 7 Horst Bredekamp, Op. Cit. p. 66
- 8 Siegfried Zielinski, *Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. Londres: The MIT Press, p.p. 375.

- 9 Véase Teresa de Lauretis, “Signs of Wander/Wonder” en: Teresa de Lauretis et al., *The Technological Imagination. Theories and Fictions*. (Milwaukee: Coda Press Inc./The University of Wisconsin, 1980) p.159-174.
- 10 Karla Jasso, *Arte, tecnología y feminismo. Nuevas figuraciones simbólicas*. México: Universidad Iberoamericana, p. 39.
- 11 Citada en Andreas Huyssen, *Después de la gran división. Modernismo, cultura de masas y posmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Galguera Editora, 1986. p. 93.
- 12 *Ibíd*em, p. 134.
- 13 Jasso, *Op. Cit.* p. 56-57.
- 14 Ángela Sánchez de Vera Torres: “Shelley Jackson y la nueva teratología. La ruptura del ciclo vital del mal.” Ponencia para el X Simposio Internacional del posgrado en Artes y Diseño, Imagen, Sonido y Movimiento (UNAM), 13 de noviembre 2014.
- 15 De acuerdo a Sánchez de Vera, El “término” literatura “ergódica” fue acuñado por el teórico Espen J. Aarseth en su libro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Citando a Aarseth: “En la literatura ergódica se requiere un esfuerzo no trivial del lector para recorrer el texto. (...) Cuando alguien lee un cibertexto es consciente constantemente de estrategias y trayectorias no tomadas, de voces no oídas. Cada decisión hará algunas partes del texto más accesibles, o menos, y nunca se sabe el resultado exacto de esas decisiones, lo que uno se ha perdido(...) El lector de cibertextos (a diferencia del de literatura normal, un simple espectador, un voyeur) es un jugador, un apostador, que puede explorar, perderse o descubrir sendas secretas...”
- 16 Sánchez de Vera Torres, *Op. cit.*
- 17 *Ibíd*em.
- 18 Rebecca Solnit, “Apologies to Mexico. The Drug Trade and GNP (Gross National Pain)” en: *The Encyclopedia of Trouble and Spaciousness*, San Antonio: Trinity University Press, 2014, p. 229.