ENTRE RISAS Y ESCALOFRÍOS:

LOS IMAGINARIOS APOCALÍPTICOS EN LA CIUDAD LATINOAMERICANA

(SIGLOS XX Y XXI)

By

ANDREA ADHARA GAYTÁN CUESTA

A dissertation submitted to the

School of Graduate Studies

Rutgers, The State University of New Jersey

In partial fulfillment of the requirements

For the degree of

Doctor of Philosophy

Graduate Program in Spanish

Written under the direction of

Dr. Marcy Schwartz

And approved by

_____

_____

_____

_____

New Brunswick, New Jersey

October 2020

©2020

ANDREA ADHARA GAYTÁN CUESTA

ALL RIGHTS RESERVED

ABSTRACT OF THE DISSERTATION

ENTRE RISAS Y ESCALOFRÍOS: LOS IMAGINARIOS APOCALÍPTICOS

EN LA CIUDAD LATINOAMERICANA

(SIGLOS XX Y XXI)

[BETWEEN CHILLS AND LAUGHTER:APOCALYPTIC IMAGINARIES IN THE LATIN-AMERICAN CITY (20-21ST. CENTURIES]

by

ANDREA ADHARA GAYTÁN CUESTA

Dissertation Director:

Marcy Schwartz

This dissertation analyzes chronicles, novels, comics, poetry, theatre, films, and visual art that present the end of the world as a subversive and resistant response to the capitalist and neoliberal power structure of the Latin American city from last half of the 20th century to the beginnings of the 21st century. I have identified three areas of urban apocalypse in Latin America, which structure my chapters: 1) *Eco-apocalypse*, where I draw from indigenous thought to develop a new epistemology that is centered on seismic imaginaries in Mexican cultural production (cultural productions about earthquakes); 2) *Socio-apocalypse*, which portrays the end of the world as a result of the decomposition of society which is a direct consequence of violence, infection and the cannibal city (cultural productions about zombies); and 3)*Techno-apocalypse* or the end of the world due to technological monstrosities, which depicts the destruction of vital urban spaces as a result of technological disasters as evidenced in Glitch Cinema. In addition to

foregrounding the emergence of an apocalyptic Latin American paradigm, opposed to the hegemonic structure adopted from the U.S., I claim that these imaginaries unmask new approaches to trauma, memory and urban theories, from a Latin American perspective. Using the frameworks of ecocriticism, anthropology of disaster, urban studies, postmodernism and even engineering in risk management and computer science, I examine audiovisual media, literature, performance, comics, and visual art to trace and uncover these artists, and find a reason why their creations were developed. By engaging interdisciplinary dialogue and a unique connection between science and humanities, these works contribute to global discussions about apocalyptic imaginaries, representing the challenges of the region. Through horror, humor and satire, I conclude that these productions are a cathartic tool that helps the elaboration of trauma, memory, uncertainties and inequalities of the region.

KEYWORDS:

Apocalypse, Latin-America, Zombies, Earthquakes, Neoliberalism, Glitch.

ÍNDICE

LISTA DE FIGURAS vi

I. Introducción. Lo peor ya ocurrió… y seguimos aquí. 1

i. Planteamiento del problema 3

ii. Marco teórico: Imaginarios apocalípticos en América Latina. 7

iii. Estructura de la disertación 11

CAPÍTULO 1. Eco-apocalipsis: Imaginarios sísmicos en la Ciudad de México 17

1.1 19S: Temblor en el cuerpo urbano. 17

1.1.1 Ecoapocalipsis e imaginarios sísmicos en la CDMX: Definiciones. 21

1.1.2 De los tropiezos de la tierra ante el sol y la luna. Breve historia de los imaginarios sísmicos en México. 27

1.2 De 1985 a 2017, coincidencias del eco-apocalipsis en el cuerpo urbano. 35

1.2.1 De manos y escombros, la literatura sísmica: *De Nada, nadie. Las voces del temblor* a "El puño en alto" 41

1.2.2 Grietas y asfixia: Teatro y cine. De *La grieta* a *7:19, La hora del temblor* . 55

1.2.3 "Jugar al temblor" La parodia en el arte sísmico. 72

1.3Conclusión: Aquí todo parece que está en construcción y ya es ruina. 82

CAPÍTULO 2. Socio-apocalipsis: Imaginarios zombi latinoamericanos. 88

2.1 Socio-apocalipsis y resistencia zombi en América Latina 94

2.2 Zombificación en el cine latinoamericano 101

2.2.1 La ciudad caníbal e internalización del fenómeno zombi en *Halley* 106

2.3.1 Latinoamérica, entre poetas zombi y la escritura de muertos vivientes en Sagrada carne y Poemas de un zombi. 126

2.3.2 Juventud zombi y narrativa socioapocalíptica. 133

2.4 Conclusión. Multiplicación y liberación de nuevos virus: Hacia la zombificación de América Latina. 147

CAPÍTULO 3. Tecno-apocalipsis. 152

Glitch: La destrucción digital en la ciudad latinoamericana. 152

3.1 Tecno-apocalipsis urbano en Latinoamérica: La invención de Morel 159

3.2 *Sueños digitales*: El glitch del cuerpo 168

3.3 *Glitch*, tecno-apocalipsis y tecnochamanismo en *Videofilia (y otros síndromes virales*) 179

II. Conclusiones. América Latina ante el fin del mundo. 203

III. Fuentes consultadas 215

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Tlalollin/Terremoto..... 30

Figura 2. Yuk-(ul)-aj kab "La tierra se sacudió" 30

Figura 3. "Las vueltas de la normalidad" (Luigi Amara 34) 48

Figura 4. La Grieta. Fragmentos de un ensayo. 60

Figura 5. *85. Una Crónica*. Emilio Carballido. 63

Figura 6. Lo que el viento le hizo a Juárez (Rubén Ortíz 1986)..... 73

Figura 7. *Pintura policística* (Rubén Ortíz 2014)..... 74

Figura 8. Territorio. (Enid Balám 2016)..... 75

Figura 9. *Septiembre, zona de desastre.* 76

Figura 10. *Septiembre, zona de desastre.* 77

Figura 11. *Septiembre, zona de desastre.* 77

Figura 12. The Newest Heroes South of the Border!..... 81

Figura 13. The Newest Heroes South of the Border!..... 81

Figura 14. *Apuntalamiento para nuestras ruinas modernas* 83

Figura 15. *Aquí todo parece que aún está en construcción y ya es una ruina* 83

Figura 16. Teoría de la probabilidad. (Verónica Gerber Bicecci 2017) 84

Figura 17. Zombie Walk México, 2016.. 89

Figura 18. Santiago de Chile, 2011. Thriller por la educación chilena. 89

Figura 19. *Escena caníbal con indios Tupí.*..... 95

Figura 20. Códice Magliabechiano, siglo XVI. México.. 95

Figura 21. Halley: El encanto de las llagas (0:44:00)..... 112

Figura 22. Solos y la orfandad..... 119

Figura 23. “Los Zetas” 140

Figura 24. “Los Zetas” 141

Figura 25. La invención de Morel, Editorial Losada, Buenos Aires, 1940 162

Figura 26. Sueños digitales (Paz Soldán 68) 174

Figura 27. “A barrer con el capitalismo” 183

Figura 28. “La realidad es como esta pantalla, loco, está toda pixeleada y fragmentada. 189

Figura 29 “Tu cuerpo me pertenece”(Videofilia [y otros síndromes virales] 1:06:04) .. 189

Figura 30. Glitch 191

Figura 31. Viaje tecno-psicodélico 192

Figura 32. “No hay señal” 192

Figura 33. Ritual de curación 195

I. Introducción. Lo peor ya ocurrió… y seguimos aquí.

Pero no se alarmen; todo eso tiene que pasar, pero no será todavía el fin.
Porque se levantará nación contra nación, y reino contra reino;
y habrá pestes, y hambres, y terremotos en diferentes lugares.
Mas el que persevere hasta el fin, éste será salvo.
Y será predicado este evangelio del reino en todo el mundo,
para testimonio a todas las naciones; y entonces vendrá el fin.
Mateo 24, VS. 1-11

En los caminos yacen dardos rotos,
Los cabellos están esparcidos.
Destechadas están las casas,
Enrojecidos tienen sus muros.
Gusanos pululan por calles y plazas,
Y en las paredes están salpicados los sesos.
Golpeábamos, en tanto los muros de adobe,
Y era nuestra herencia una red de agujeros.
Con los escudos fue su resguardo,
Pero ni con escudos puede ser sostenida su soledad…
Llorad, amigos míos,
Tened entendido que con estos hechos
Hemos perdido la nación mexícatl.
Ms. Cantares mexicanos, Siglo XVI.
Edición facsimilar de E. Mengin, Copenhagen, 1945, fol. 33

Lo peor ya ocurrió (y lo peor es la población monstruosa cuyo crecimiento nada detiene)
y sin embargo, la ciudad funciona de modo que a la mayoría le parece inexplicable,
y cada quien extrae del caos las recompensas
que en algo equilibran las sensaciones de vida invivible.
Apocalypstick, Carlos Monsiváis, 2005.

Escribir una disertación acerca del fin del mundo en medio de una pandemia puede parecer una coincidencia absurda. Pero les aseguro que esa no fue mi intención al iniciar potenciales temas de investigación en 2017. Siempre he sentido una gran curiosidad por los imaginarios apocalípticos en una dimensión multicultural, es decir, apreciada a través de distintos puntos de vista, naciones, orígenes, y las costumbres que se tienen alrededor del concepto del fin del mundo. Como decía Walter Benjamin, la contemplación del desastre y la destrucción del mundo ha fascinado a los seres humanos

desde el principio de las civilizaciones. Las mitologías acerca de la extinción de los pueblos son tan comunes como las mitologías acerca de su origen pues condicionan comportamientos, conductas, regulan poderes, y en general, son principios ordenadores de su existencia. Y en este sentido emulo las palabras de Pablo Neruda, “Si nada nos salva de la muerte, al menos que el amor nos salve de la vida". Así que esta, aunque sea una disertación acerca de la muerte del mundo, que no quepa duda que ha sido una obra llena de amor. Como cualquier otro documento, éste es testimonio de un momento determinado en la historia de la humanidad.

En este verano de 2020, yo como ustedes, vivo y observo la *destrucción del mundo como hasta ahora lo conocíamos*, después de un encierro de más de 100 días. Un virus tan violento, sorpresivo, incalculable e (in)visible ha cambiado certeramente la manera en que observamos el mundo. Empezó con China, hizo crisis en Europa, llegó a Estados Unidos, cobrando miles de vidas, y en este momento, Latinoamérica—después de Estados Unidos—es la zona más afectada. No podemos salir sin cubrebocas, ni guantes, tenemos que mantener una distancia adecuada (“Susana-Distancia”, se llama en México) y la mayoría de nuestras comunicaciones son por vía remota. Nos damos cuenta como lo menciona Slavoj Žižek en su reciente publicación *Pandemic! Covid-19 Shakes the World*, de que “no hay regreso hacia una ‘normalidad’, la ‘nueva normalidad’ será construida sobre las ruinas de nuestras viejas vidas, o nos encontraremos en un nuevo barbarismo cuyos signos ya se pueden discernir” (3). Así estamos, descifrando este mundo barbárico, viviendo en nuestras ermitas, y recuperando los pedazos de nuestras viejas vidas para tratar de dar coherencia a nuestro presente, y esperanza a nuestro futuro.

Para las personas que han vivido en Latinoamérica, o tienen un origen latinoamericano, esta conciencia de la destrucción de un mundo pasado y de "construir sobre ruinas de viejas vidas" no es un elemento extraño, sino parte de la identidad fundacional de las personas que viven en este territorio. Como lo señala Carlos Monsiváis, en *Los rituales del caos,* representar la ciudad del fin mundo no es producto único de la ficción. Es una acción familiar y productiva al mismo tiempo, propia del contexto latinoamericano. En él, sus habitantes, presos de las megalópolis—resignados y devorados por ella—son incapaces de comprender por qué se está acabando el mundo, son actores que se resignan a vivir como "optimistas radicales de un entorno apocalíptico" (21). La conciencia funesta de la expresión Monsivaíta, "lo peor ya ocurrió"— y sin embargo los habitantes perduran en la ciudad invivible —delata la atención hacia las manifestaciones culturales apocalíptico-urbanas en América Latina desde la última mitad del siglo XX hasta principios del XXI. Los desastres naturales, como los terremotos, de Chile a México, los huracanes en el Caribe, el entorno violento de varios países como Venezuela y Colombia, la herencia de regímenes dictatoriales y represivos de Argentina y Chile, así como las guerras civiles intestinas en Centroamérica, han reiterado la condición de susceptibilidad y marginación de la región.

i. Planteamiento del problema

La mayoría de las ciudades latinoamericanas, como Lima, la ciudad de México, Guatemala, Quito o Bogotá, se encuentran fundadas (literalmente) sobre ruinas de civilizaciones pasadas, sobre centros ceremoniales o de comercio prehispánicos, sobre urbes imperiales incas, mayas, aztecas. El surgimiento de América Latina, es, en sí mismo, apocalíptico, es fruto de la destrucción de un "mundo pasado" que ha sido

derrotado y ha sido resignificado. Endémicos de la región latinoamericana, los monstruos apocalípticos y los pobladores de sus ciudades tienen un cierta curiosidad por la destrucción, son conscientes de que la función ordenadora de sus ciudades ha muerto, pues ya han sufrido o sufren la agonía de ese apocalipsis. En ese contexto el uso de los elementos fantásticos, o de personajes supervivientes, resisten la dominación del poder. Fingen ser creadores o destructores crueles de ese mundo, pero en todo caso, construyen, mediante el fin del mundo, un significado identitario ante la urbe fracturada por el sistema corrosivo dominante.

La motivación de esta disertación surge de ese interés por productos culturales apocalípticos del siglo XX y XXI, que se ha revigorizado por las circunstancias actuales de la política, la sociedad y la economía en el entorno global. Exploro la manera en que tales representaciones culturales urbano-apocalípticas latinoamericanas se han presentado como una respuesta subversiva a un escepticismo ante la modernidad en América Latina como principio ordenador de su realidad. Para ello, examino diferentes producciones culturales que representan el apocalipsis en ciudades Latinoamericanas, como crónicas, cuentos cortos, poesía, teatro, arte plástico, arte gráfico, cómics, cine y performance. Arguyo que, al revelar una situación de desastre natural, de descomposición social o de dependencia económica y tecnológica, estas obras son reveladoras de la insatisfacción con el sistema político y económico, promovido por las reformas neoliberales y la estructura económica aplicada después de1980 en Latinoamérica.

Estas producciones constituyen una cosmovisión única del mundo, pero a menudo han sido relegadas a “cine clase B”, “literatura de ciencia ficción/juvenil” o “creaciones fantásticas” que se observan como obras de menor calidad y no tienen una distribución o

reconocimiento como parte fundacional de la cultura latinoamericana. Para los creadores de las obras apocalípticas latinoamericanas, lo "natural" es la presencia del desastre en la vida diaria, o un terremoto que puede borrarlo todo en cualquier momento, los zombis pueden ser personajes productivos y recreadores de nuevas identidades, y la manipulación de una película causando errores o glitches puede ser una protesta hacia la dependencia tecnológica. Pretendo así, apelar a la atención de la crítica hacia estas nuevas producciones apocalípticas, especialmente a aquellas que son de creadores jóvenes, o para un público joven. Estimo que la presencia de este tipo de obras no solo abre nuevos caminos de interpretación, sino que apela a un lenguaje de la juventud, un lenguaje más audiovisual, fantástico y centrado en la resiliencia y la protesta. Esta disertación también busca ser un incipiente catálogo para dar difusión a nuevas obras y llevarlas a un lugar más importante en la cultura latinoamericana. Considero que los estudiantes consumirán con interés éstas producciones, y espero que ésta pueda ser una herramienta para desarrollar en el futuro modelos para su análisis. Por último, la relevancia de esta tesis es precisamente su interdisciplinariedad. Busco así cerrar las brechas entre las ciencias naturales y exactas, la tecnología, y las producciones culturales, la historia y la política. Considero que el público joven es quién determinará el futuro de las políticas de cambio climático, desarrollo social y sistemas políticos en Latinoamérica, por elllo creo que es importante construir sobre el trabajo previo acerca de los imaginarios apocalípticos, y posiblemente expandir las exploraciones académicas con respecto al tema.

En mi estudio, exploro tres versiones de los imaginarios apocalípticos en latinoamérica: el eco-apocalipsis, el socio-apocalipsis y el tecno-apocalipsis. Estas tres

visiones constituyen los tres capítulos de la disertación, que sigue una metodología interdisciplinar e intermedial[1]. Ésta es una aproximación que utiliza herramientas tanto de la historia, la literatura, las ciencias sociales, pero también la relaciona con otras disciplinas, como la sociología del desastre, la ingeniería sísmica o las ciencias de la computación. Considero que la concepción apocalíptica y el análisis de estos productos culturales no solo deben estar planteados desde el análisis discursivo o simbólico en el contexto socio-político, sino que también deben permitir un diálogo con otras disciplinas, que permitan la apreciación de tales objetos culturales. Entre otras preguntas busco responder de qué manera estas tres visiones del apocalipsis promueven un sincretismo creador de nuevos imaginarios apocalíptico-urbanos particulares del caso latinoamericano.

Ciertos críticos culturales como Walter Benjamin, John Berger y Frank Kermode han postulado que el apocalipsis conlleva el colapso del tiempo mítico con el real, el pasado y el futuro, lo que en América Latina se refleja en la reiteración de los mitos ancestrales, y en el contexto de la ciudad revela la ruina como un apocalipsis en sí mismo en su ejemplo más concreto. La ruina tiene el papel simbólico de ser emblema de la memoria y trauma del pasado, pero también, la proyección de un futuro posible. En el caso de las ciudades latinoamericanas, sin embargo, hay un rol cotidiano de la ruina como expresión de entelequia al miedo histórico. En este sentido, los escenarios vigentes de las ciudades latinoamericanas se mueven entre los paisajes de un entorno modernizador y los

[1] De acuerdo a Christer Johansson y Sonya Petersson, la intermedialidad se define como las relaciones que existen entre medios convencionalmente percibidos como diferentes (1), e incluye diferentes acercamientos, como: la exploración de un fenómeno cultural incluyendo las relaciones entre dos o más medios y el acercamiento a un campo más amplio de investigación, que no solo incluye estudios intermediales, sino también la historia de los medios y la teoría de los medios. (3)

cimientos de la civilización que ha muerto. Las ruinas existen como el propio apocalipsis: la revelación del futuro que puede ser, la ilusión de la catástrofe. La ciudad latinoamericana en el fin del mundo se consolida como nuevo símbolo de contienda del poder, segregación y desviación de la "utopía" del *Nuevo Mundo.*

ii. Marco teórico: Imaginarios apocalípticos en América Latina.

El apocalipsis es una palabra que ha cambiado interpretaciones a través de la historia de la humanidad. Una primera acepción es la que procede de su etimología del griego *apoccalupsis*. Se compone del prefijo *apo* (separar, alejar), el verbo *kalyptein* (estorbar, esconder) y el sufijo *sis* (estado, conversión, formación). En el griego, esta palabra es "la acción de descubrir", y para el latín, es la acción de "quitar el velo" o "revelación". Para la tradición cristiana, *Las revelaciones de San Juan* es un texto fundacional del género apocalíptico que tiene gran influencia en la cultura latinoamericana.

Llevado a un plano literario, *Las revelaciones de San Juan* definen un género comúnmente utilizado para llamar a las profecías acerca de las catástrofes que acabarían con la tierra y para alertar a los cristianos de las pestes y calamidades que podían ocurrir si no obraban bien. La Biblia latinoamericana de la edición de San Pablo, "traducida, presentada y comentada para las comunidades cristianas de Latinoamérica y para los que buscan a Dios", la versión más difundida en la región de esta visión Judeo-cristiana del apocalipsis, éste se presenta a sí mismo como una lectura de la historia. Esta lectura provoca también el pensamiento colonizador, ordenador e imperialista, que provino de Europa y llegó a la fundación del "nuevo mundo" en América, inaugurando la primera

etapa de la globalización[2]. Para Lois Parkinson Zamora, el libro de *Las revelaciones de San Juan* es una visión rebelde ante el fin del mundo. Ella describe a Juan como una fuerza subversiva, que se enfrenta al describir las imágenes del fin del mundo como fruto de una venganza que Dios hace a su pueblo, y fuertemente influenciado por la tradición judía. Pero para la recepción de su texto, las alegorías de las revelaciones no son una cruel visión del fin del mundo, por el contrario, constituyen una promesa de la justicia de Dios y la salvación del mundo. Siguiendo este análisis podemos encontrar la resonancia en las creaciones latinoamericanas, dado que la la literatura apocalíptica prospera en momentos de crisis. Desde la destrucción de los templos judíos, y su éxodo, los imaginarios apocalípticos combinan elementos cotidianos con la imaginación, para generar un estilo literario alegórico, con rompimientos y sorpresas.

El primer uso académico de los estudios apocalípticos se da por el teólogo Gottfried Christian Friedrich Lücke, reconocido como su fundador. Más contemporáneamente, John J. Collins retoma una definición de estudios bíblicos, definiendo al apocalipsis como

> a genre of revelatory literature with a narrative framework, in which a revelation is mediated by an otherworldly being to a human recipient, disclosing a transcendent reality which is both temporal, insofar as it envisages eschatological salvation, and spatial insofar as it involves another, supernatural world (5).

Ya en esta definición encontramos la oposición entre una catástrofe no creada por el hombre, pero mediada por su conocimiento, en la cual el ser humano es consciente de

[2] De acuerdo a Noam Chomsky en *Latin America: From Colonization to Globalization*, esta también se puede llamar "La primera invasión de la globalización" por una cultura muy diferente, que históricamente marcó un hito y solo estadísticamente provocó la desaparición de 100 millones de seres humanos después de siglo y medio. También marcó la diferencia entre el "occidente" y el resto del mundo. Salvo la excepción por razones históricas, del posicionamiento de Estados Unidos como potencia, Latinoamérica se convirtió en el lugar de las colonias dependientes, subordinada a los poderes imperiales occidentales y su violencia.

esta realidad trascendental que también involucra una experiencia escatológica de salvación. La intervención humana en una experiencia supernatural se encontraba desde las incipientes definiciones de esta narrativa. Otros autores como Lorenzo DiTomasso establecen que el apocalipsis es una "combinación de axiomas acerca del espacio, tiempo y la existencia humana" (474). En todo caso, sus visiones plantean la lucha, el medio escatológico y la revelación. La narrativa apocalíptica apela a un principio organizador de la vida humana, una oposición a la creación del mundo (Fabry), y más contemporáneamente, un significante para el evento catastrófico del holocausto. Para James Berger, en sus representaciones pos-apocalípticas, el Holocausto es un hito que define el apocalipsis, lo reinterpreta y lo lleva a la vida contemporánea (21). El Holocausto, también esbozado por otros teóricos y escritores como Primo Levi, plantean preguntas filosóficas y antropológicas, sobretodo en relación a la experiencia de deshumanización de los campos de concentración, el exterminio en masa, y la posible amenaza del apocalipsis nuclear, que para él se plantea como más horroroso.

A partir de la segunda guerra mundial y con la guerra fría, existe una reformulación del género apocalíptico. La posible guerra nuclear, la competencia espacial, el futurismo y la explosión de la ciencia ficción resignifica al apocalipsis, que deja tener un contexto religioso, para llevarse a las motivaciones políticas, pero también al desarrollo de la ciencia ficción. En el caso de América Latina, el posicionamiento de sus países como "no alineados" o "tercer mundo", se ubican en un lugar importante, que se encuentra bifurcado, entre la dependencia e imitación de las producciones culturales estadounidenses, y el descubrimiento de su propia voz.

En América Latina, en la creación del género apocalíptico se combinan tanto elementos de fantasía como eventos "reales", nutridos por fuertes imágenes, metáforas y símbolos abiertos a la interpretación. Los eventos fantásticos, intempestivos, lo hacen un género único, que habla acerca de las diásporas, con gran escatología, pero también con un afán de crónica y testimonio. Otro elemento determinante para el género es el tener la conciencia de un fin contraponiendo la visión individual con la comunitaria. Esta primera interpretación del apocalipsis en Latinoamérica, heredada por la tradición Judeo-cristiana, la visión de Juan del fin del mundo "está descrita desde el punto de vista de un narrador que está radicalmente opuesto a las prácticas espirituales y políticas" (Parkinson Zamora 2). La segunda acepción que se tiene del apocalipsis, es la derivada de los productos culturales y principalmente de la literatura de catástrofe, popularizada en Estados Unidos a partir de los años 80 (a pesar de existir desde mucho tiempo antes).

Ciertos teóricos como Martin Hopenhayn y Teresa Heffernan han caracterizado la fantasía del apocalipsis en Latinoamérica como una contraposición al pensamiento modernizador y racional; una contradicción con el sistema económico. Otros textos seminales como el de Parkinson Zamora han enfatizado el carácter de los imaginarios latinoamericanos apocalípticos como recursos para comprender las nuevas expresiones del mundo, particularmente el mundo occidental dominante y otros autores como Miguel López-Lozano y Carlos Jáuregui y Juan Pablo Dabove plantean las características de los imaginarios apocalípticos en las ciudades latinoamericanas como un ejercicio reflexivo y renovador, que confronta a sus ciudadanos con lo diverso y plural. En el caso del presente trabajo, nos nutrimos de todas estas visiones pero lo caracterizamos desde la visión de los finales del siglo XX a principios del XXI.

iii. Estructura de la disertación

Este trabajo consta de tres capítulos de contenido, además de la presente introducción y la conclusión. La selección de los capítulos se basa en las interpretaciones del apocalipsis, que a menudo se ve únicamente dividido por causas naturales, causas creadas por el hombre, y causas sobrenaturales. En el caso de este trabajo, la decisión de la tríada eco-socio-tecno-apocalipsis se basa en una caracterización de las principales influencias observadas en las producciones culturales de América Latina, y, en particular de la evolución, de una causa "natural" (eco-apocalipsis) a otra totalmente "creada por la cultura" (tecno-apocalipsis). El tema intermedio, el socio-apocalipsis, es el que une ambos puntos del espectro, enfatizando las narrativas del cuerpo, la política y la deshumanización.

En el *Capítulo 1.“Eco-apocalipsis: Imaginarios sísmicos en la ciudad de México”*, abordo temas como el cuerpo, el trauma, la teoría urbana y la sociología del desastre (incluyendo ingeniería sísmica) para trazar la relación entre las producciones culturales hechas en la ciudad de México acerca de los sismos. Exploro, en particular, aquellos que tratan del 19 de septiembre de 1985 y 2017. Analizo, entre otros trabajos, las crónicas de Elena Poniatowska, la poesía de Juan Villoro y la película *7:19. La hora del temblor* de Jorge Michel Grau, para encontrar paralelos entre las estructuras de los edificios y la estructura urbana. La selección de estos textos oscila desde los testimonios y las crónicas, es decir, obras más apegadas a la no-ficción, hasta películas y arte gráfico, que, aunque inspirados en hechos reales, tienen tintes ficcionales. En este capítulo hago uso también de otras disciplinas: la ingeniería sísmica, para demostrar por qué la situación de los terremotos en la ciudad de México que causan escenarios desastrosos de

derrumbamiento tipo “panqueque”; la antropología del desastre, para analizar las interpretaciones de los edificios diezmados como caras o cuerpos; e incluso la psicología del desastre, con la interpretación de la viñeta “jugar al temblor” en representaciones de niños tras el trauma (como lo son representados en el cómic de Fabrizio Mejía Madrid).

En los imaginarios sísmicos encuentro que en la ciudad de México el terremoto tiene una función apocalíptica, es revelación de un futuro de destrucción, pero también revelador de la corrupción estructural del presente. Esta “conciencia sísmica” determina a los creadores, cuyas obras no pueden evitar la fragmentación, el desmembramiento y la ansiedad causada por el rompimiento literal y metafórico del suelo que se pisa. En la razón lasciva del desastre y la destrucción de la ciudad, la corporalidad de lo urbano se presenta mediante grietas, fracturas, rasguños, cicatrices. La memoria y el trauma forma parte esencial de la creación y es mediante la ruina que se puede elaborar un archivo subversivo que permita modificar o contrarrestar la memoria oficial a la memoria pública.

En el *Capítulo 2. Socio-apocalipsis: Imaginarios zombi en la ciudad latinoamericana*, comparo literatura, cine y comic latinoamericano acerca de los zombis, para confrontar los imaginarios causados por la infección y el apocalipsis zombi en la región. Desde la poesía de Alejandro Marré y Roberto Camps, la novela de Mike Wilson, *Zombie*, y las películas de Jorge Olguín y Sebastián Hoffman destaco aspectos como la orfandad, el canibalismo urbano y la descomposición social desde la perspectiva de los zombis, y el interés de los creadores pertenecientes a la generación McOndo y el cyberpunk para caracterizarlos. Destaco que la figura de los zombis, el único monstruo posmoderno netamente latinoamericano, es un personaje fundamental para los motivos

del socio-apocalipsis, o el fin del mundo caracterizado por el colapso del orden político-social. Considero que en las ciudades, marcos de nuestro entendimiento del mundo como seres humanos, los zombis se insertan para revelar una otredad, evidenciando la pérdida de conciencia, la alienación y la marginalización social, a través de la abyección de los cuerpos. En este capítulo re-planteo la visión de los zombis en América Latina y los veo como un espacio fructífero para resignificar la cultura y el canibalismo urbano. El zombi es una figura que, desde el espacio liminal, plantea un espacio de resistencia, una figura que cruza-fronteras y que nace desde la hibridez.

Desde los performances como la *Zombie Walk*, pasando por películas, narrativa y poemas zombi, encuentro que los zombis son monstruos muy productivos, con capacidades de subversión y transgresión que superan las convenciones artísticas. El "otro" zombi, el zombi latinoamericano, provoca mediante la presencia de figuras marginales discusiones con respecto a los fenómenos políticos y sociales, siendo altamente estético, apegado a su asqueroso cuerpo y provocando los afectos en el espectador. El zombi latinoamericano también tiene una cualidad diferente a la de otros zombis, pues es un zombi joven que rescata mitologías ancestrales y cumple funciones apocalípticas de descubrimiento y profecía. En cuanto a la literatura, el zombi propone un lenguaje nuevo que inconcluso, inconsciente e híbrido, entrelaza los espacios de colonialidad, provocando un nuevo discurso que resalta la abyección y revela las hipocresías de la promesa de la modernidad.

Finalmente, en el *Capítulo 3. Tecno-apocalipsis. Glitch: La destrucción digital en la ciudad latinoamericana*, exploro el uso del *glitch* o el error como una herramienta violenta en la escritura y en el cine para reflejar la ansiedad ante el fin del mundo

latinoamericano por una causa tecnológica. Destaco que el *glitch*, como forma de manipulación cinemática no solo es una herramienta de parodia o de crítica social al subdesarrollo, sino que también es una fuente productiva de una nueva estética, donde la carencia se manifiesta y el error es bienvenido, en contra de la memoria histórica forzada por las estructuras elitistas de poder neoliberal, evidentes en la ciudad. En contra del sujeto moderno, que no permite la ruptura ni el fracaso, la estética glitch surge como "una pequeña venganza" de los creadores latinoamericanos para poder ofrecer una nueva posibilidad de contradicción que es interna y basada en la hibridez. Tomando como punto de partida la novela *La invención de Morel* del argentino Adolfo Bioy Casares, exploro la novela *Sueños digitales*, del boliviano Edmundo Paz Soldán y la película experimental *Videofilia (y otros síndromes virales)* para evidenciar que el glitch, como evento liminal causa, mediante el polvo, el ruido y el desorden, una destrucción comparable al fin del mundo. En este capítulo destaco la fantasía tecno-apocalíptica y su incursión en procesos creadores fundamentales de latinoamérica, derivados del tecnochamanismo, el uso del cuerpo y la inmortalidad de la imagen. Este es un apocalipsis que hace una conexión directa entre fin de la vida-fin del mundo, y la pérdida de conciencia se contrasta con la descomposición de la imagen.

El último capítulo *Conclusiones* retomo los principios de mi investigación, evidenciando algunos de los aportes del proyecto, así como haciendo algunas recomendaciones para futuros estudios en esta área. Comprobaré cómo través del análisis de las representaciones de los imaginarios apocalípticos en América Latina, es posible elaborar un archivo de producciones que atraerá a las nuevas generaciones, determinando

las relaciones entre los fenómenos políticos, sociales y tecnológicos, y su causa/efecto en los contextos urbanos.

Considero que los creadores de los imaginarios apocalípticos que analizo en este trabajo logran acercarse a los imaginarios apocalípticos de una manera novedosa, emancipatoria, e incluso logrando una cierta libertad artística sin renunciar a las influencias de otras generaciones como los escritores del "Boom". Tampoco renuncian a los elementos folklóricos latinoamericanos, ni copian exclusivamente los modelos de obras apocalípticas extranjeras. El acercamiento a las ontologías indígenas es parte esencial de su narrativa e identidad, a menudo llevando a la luz el sincretismo de las nuevas generaciones. En ciertas creaciones como en el cine glitch, la obra se escapa de las manos de los creadores, con la intervención de la máquina.

Los imaginarios apocalípticos latinoamericanos, como los exploramos en esta disertación, presentan ciertas dificultades en su estudio, debido a su carácter heterogéneo y multimedial[3]. Existen pocas antologías y trabajos críticos. Los que existen, tienden a hacer un reciclaje con poca sistematización, por lo que el desarrollo de nuevos estudios se ve obstaculizado. Hay, de igual manera un problema en la caracterización de las obras. Por un lado, se tiende a observar solo a aquellas que explícitamente señalan el fin del mundo como punto central de la narrativa y no dan lugar a diferentes interpretaciones. En esta disertación planteamos también reducir la brecha entre la apreciación de textos canónicos o "high culture" y la "low culture", evidenciando que toda expresión cultural es reflejo de un fenómeno social, y no todo pertenece a la ficción especulativa. Considero

[3] Por multimedial me refiero a aquellas producciones artísticas que combinan diferentes medios o formas, ya sea narrativa, gráficos o animación, o que utilizan diferentes formas de difusión, desde panfletos, redes sociales, libros o música.

que esta disertación también será un aporte a nivel global, pues permitirá conexiones entre las maneras de observar los imaginarios apocalípticos desde la periferia y la dependencia. La imaginación del fin del mundo no es privativa de las grandes potencias, y, a pesar de que a nivel mundial hemos sido enseñados a imaginar el fin del mundo en Nueva York, Londres o París, la realidad nos ha hecho observar el fin del mundo desde los mundos "post-apocalípticos" coloniales como Latinoamérica.

"Lo peor ya ocurrió….y cada quien extrae del caos las recompensas que en algo equilibran las sensaciones de vida invivible" dice Monsiváis en sus *Rituales del caos.* Y aquí, nosotros, sumergidos en la "nueva normalidad" confesamos nuestra vida apocalíptica, trazando la historia del fin del mundo en la ciudad latinoamericana, alzamos en un edificio los pedazos del caos, nos equilibramos en el suelo inconstante, negociamos nuestro espacio (de dos metros) entre zombis y vivimos los *glitches* cambiantes, los ruidos, los huecos, y los múltiples pixeleados de nuestro diario del desastre.

CAPÍTULO 1. Eco-apocalipsis: Imaginarios sísmicos en la Ciudad de México

1.1 19S[4]: Temblor en el cuerpo urbano.

Del temblor de 1985 solo recuerdo sombras de piernas, manos y escalones. Lo he soñado algunas veces. Mi padre me tomó en brazos y bajamos los dos pisos del edificio en la Colonia Portales, en la Ciudad de México (D.F. se llamaba entonces). Treinta y dos años después, mientras estudiaba en New Brunswick (New Jersey), un mensaje de WhatsApp de mi amigo Luis mostraba el ventanal estrellado de su oficina, un video del horizonte de edificios caídos y cubiertos por una nube de polvo. Un nuevo terremoto había ocurrido en la ciudad, en una coincidencia macabra, el mismo día del aniversario de aquél de 1985, que cobraría de 4,000 a 20,000 vidas.[5] De este nuevo sismo no sabíamos nada, pero en un intento desesperado, mi amigo Luis narraba la catástrofe a minutos de haber sucedido. Se confundía, mientras nos estremecía al grupo de amigos que lo acompañábamos a la distancia y escuchábamos su voz en respuesta a un débil "¿sentiste el temblor?":

> Sí, estuvo bastante fuerte, estoy afuera de mi clínica, se estrellaron dos ventanales, uno atrás de mí, estuvo muy fuerte… Pero estamos bien, mi hijo bien, mi esposa bien, mi familia aparentemente bien… No sé exactamente qué está pasando, sé que algunos edificios se cayeron…más bien, si ustedes tienen noticias desde allá,

[4] 19S es el acrónimo que ha dado referencia al sismo del 19 de septiembre 2017 en la ciudad de México. Como ejemplo de una tendencia mundial que obedece a los actos de terrorismo como el 9/11 o el 11M, en el 19S existe un elemento cuasi mercadotécnico del acrónimo (tómese como ejemplo la antología de Yohali Reséndiz *19S. El día que cimbró México. Una mirada a las fallas estructurales del gobierno y la corrupción de las instituciones*. Además de este sentido reduccionista y comparable con un ataque terrorista, el *19S* tiene ahora una carga mítica: la consideración funesta de la coincidencia de los terremotos en el mismo día. El 19 de septiembre es el único día del año que se hace un simulacro a nivel nacional para conmemorar el terremoto de 1985, en un ejercicio de educación cultural sísmica. La fatalidad del "simulacro vuelto realidad" confronta al evento en la memoria con un evento real, tangible y posible.

[5] De acuerdo al diario *Milenio:* "las autoridades afirmaron que hubo 4,539 muertos. Muchas otras víctimas, sin embargo, no fueron notificadas expresamente como fallecidas a consecuencia del sismo, por lo que los cálculos más confiables elevan el total a cerca del doble de la cifra oficial. El número de heridos fue de unos 20,000 y el de familias afectadas por los daños a sus viviendas 100,000" (Meli 128).
Datos del sistema sismológico nacional elevan las cifras hasta un número de 40,000 fallecidos.

> porque en algunos lados no hay luz, si tienen noticias desde allá, me avisan, por favor. (Luis Miguel Campos, testimonio WhatsApp)

La ansiedad producida por el sismo en Luis surgió de un ejercicio de posmemoria, un trauma heredado, que, parecido al mío, solo recordaba fragmentos. Recordé la respuesta que mi mamá me daba cada vez que le preguntaba por qué no nos habíamos quedado a vivir en el D.F. después del 85. Su respuesta era sentencia: "Porque yo no puedo vivir en un lugar donde siempre esté temblando".

Esta sensación de vivir en un estado permanente de desastre, en un lugar donde "siempre está temblando", es vivir en un lugar condenado al fin, siendo consciente del fin. Esta conciencia implícita demuestra la importancia de los sismos como laboratorios de análisis en la historia reciente de la ciudad de México y en la historia del país. El objetivo de este capítulo es realizar una lectura eco apocalíptica de los imaginarios sísmicos en la historia de la ciudad de México como una pieza clave identitaria y producto de la memoria y posmemoria[6], en las producciones culturales de finales del siglo XX y principios del XXI. Me interesa, en particular, leer la ciudad desde una perspectiva eco apocalíptica y corporeizada, enfocándome en el corpus de producciones sísmicas desde las producciones culturales prehispánicas hasta las posteriores al sismo del 19 de septiembre 1985 y las recientes, del año 2017. Argumento que estas

[6] Marianne Hirsch utiliza por primera vez el término pos memoria/postmemory en el artículo "Family Pictures: Maus, Mourning and Postmemory",y posteriormente en su producción literaria *Ghosts of Home: The Afterlife of Czernowitz in Jewish Memory; Rites of Return: Diaspora Poetics and the Politics of Memory* y *The Generation of Postmemory: Writing and Visual Culture After the Holocaust*. De acuerdo a su definición ampliada en el artículo "The Generation of Postmemory", "postmemory describes the relationship of the second generation to powerful, often traumatic experiences that preceded their births but that were nevertheless transmitted to them so deeply as to seem to constitute memories in their own right" (103). En el caso de las obras analizadas a continuación, contemplo autores que vivieron la experiencia del terremoto del 19 de septiembre de 1985, y otros nuevos autores, aquellos que crecieron con la memoria del terremoto de 1985, pero que no la experimentaron en carne propia, hasta llegar el terremoto del 19 de septiembre de 2017.

producciones culturales están marcadas por los imaginarios sísmicos. Así, los autores que habían heredado la experiencia del sismo de 1985 lo viven como una experiencia personal, que se reconstituye y vuelve a plantear desde su nueva experiencia, en el 2017. En este análisis no sólo incluyo autores que vivieron ambos sismos, sino aquellos que, como autores y artistas, cronistas y periodistas acuden a las metáforas del cuerpo, desde su proyección e identidad (cara/fachada del edificio), como archivo de la experiencia y símbolo de ayuda (manos), como entidad viva, obstrucción y flujo (arterias/calles), como el corte de la frontera de protección (piel/asfalto) y, finalmente la fractura insalvable (huesos/cimientos).

En la primera parte de este capítulo esbozaré algunas definiciones al respecto, haciendo posteriormente un breve recorrido de algunas selecciones de producciones culturales eco apocalípticas del terremoto en la ciudad de México, desde los tiempos prehispánicos hasta la actualidad. Después analizaré este corpus dentro del marco conceptual y analítico de la pos-memoria corporal, basándome en una lectura del eco apocalipsis y la teoría del desastre en la ciudad. Evidenciaré estas teorías mediante el análisis de la agrupación de producciones artísticas relacionadas con el terremoto. Este estudio se nutre de diversas disciplinas como la ingeniería sísmica, la sociología del desastre, la ecocrítica en su subdisciplina del ecodesastre, las teorías del trauma y los estudios sobre el cuerpo, para poder acercarse de manera más eficaz al estudio de la literatura, la obra gráfica y el cine. Con este objetivo, he dividido el análisis de las obras en tres secciones: 1) narrativa, en especial la crónica y la poesía; 2) teatro y cine; y 3) arte gráfico, arte plástico e instalaciones multimediales.

La poesía narrativa y las crónicas testimoniales han sido los primeros géneros en presentarse después de las catástrofes y a menudo utilizan las manos y la cara como símbolos de la proyección e identidad ecoapocalíptica y urbana. Identificaré las evidencias literarias que revelan los edificios de la ciudad como caras observantes, escupiendo polvo, grandes fauces revelando un rictus mortuorio. Las manos y los dedos son utilizados como llamadas de esperanza y ayuda, apelando al sentido de solidaridad y sentido comunitario, así como un archivo corporal de la experiencia del desastre.

En la segunda sección analizaré las producciones culturales del teatro y del cine sísmico; éstos manifiestan una reacción de rechazo a la autoridad, o al fenómeno mismo del sismo, de manera horrorosa o de parodia. Me enfocaré en el carácter metonímico del derrumbe de las piedras del edificio como símbolo de una asfixia que también trasciende a un plano social. La contención de la piedra en contacto con la piel, las grietas del edificio y las grietas sociales son metáforas del quiebre entre la autoridad y la sociedad desvelado por el fenómeno sísmico. La piel y el asfalto nos revelan el sismo que sucede en “sí mismo”. Por último, analizaré algunas obras sísmicas del arte gráfico y otras instalaciones artísticas. Me enfoco en la fractura física que devela una fractura social, del constructo vertical y jerarquizado. Por otro lado, el rescate, a medida del escombro, nos refiere a un plano horizontal y homogéneo, que democratiza la relación entre rescatador y rescatado. El desastre sísmico afecta a todos y en su momento, tiene un efecto igualador, al menos en los efectos personales del trauma.

1.1.1 Ecoapocalipsis e imaginarios sísmicos en la CDMX: Definiciones.

El eco apocalipsis basado en un sismo[7] como el de la ciudad de México trasciende el doble sentido de la definición de apocalipsis: como revelación y como catástrofe que pone fin a la humanidad, haciéndola consciente de su fin[8]. En *Earthquake Observers: Disaster Science from Lisbon to Richter*, Deborah Coen sugiere que la sismología no tiene intenciones de suprimir el miedo, sino más bien de nutrirse de él para alertarnos como seres humanos[9]. Más que defender el antropocentrismo y el "ver las sensibilidades humanas como registros de las operaciones naturales" (10), Coen se refiere a la teórica política Jane Bennett para establecer la relación de la sismología con la percepción humana. Para Bennett las observaciones del sismo pueden recordarnos de lo "fuera-que-está-dentro también" (10), lo que incrementa la relación afectiva del sismo con el ser humano. Los sismos nos permiten replantear nuestra relación con la naturaleza y recordar

[7] La palabra seísmo o sismo parte del griego *seísmos*, sacudida, del verbo *seiein-sacudir*. Es sinónimo de la palabra terremoto, del latín *motus terrae*, movimiento de la tierra y también se usa indiscriminadamente como sinónimo de la palabra temblor. Temblor proviene de *tremere*, que se refiere a los movimientos del cuerpo, en el que "temblar de miedo" refiere a un aspecto de estremecimiento, de ser temido, de aterrorizar. De igual manera, se puede "temblar de fiebre", como síntoma de una reacción al combate de una infección del cuerpo. Así, el temblar tiene un aspecto de reacción, de un afecto y por otro lado de terror externo, que señala la preferencia de uso coloquial registrada en diferentes producciones culturales.
"Sismo", ha sido la palabra preferida por los científicos a partir de la invención en 1842 del sismógrafo por el físico escocés James David Forbes. Este instrumento medía los movimientos de la tierra a manera de péndulo sobre un rodillo retratando en un sismograma, parecido a un electrocardiograma en su estructura. Los sismos, desde su origen han presentado un problema de epistemología para los científicos. Los sismos desafían el fin de la ciencia, que debería ser un mecanismo de predicción y control de los fenómenos naturales.

[8] El *ethos* de los sismos es particular, porque ataca directamente al ser humano, como lo menciona Campos: "el desastre sísmico es una catástrofe social y cultural, depende de las personas que lo han observado".Los sismos cuestionan directamente la epistemología científica, al ser fenómenos que se basan en la afectividad del ser humano para ser medidos, monitoreados e inclusive para su investigación. El poder de medición de los terremotos es dependiente de las observaciones humanas, de la comparación de los datos de diversas estaciones sismológicas–en el caso de la medición de la escala de Richter, que cuantifica la cantidad de energía liberada– o simplemente de la observación humana y cuantificación de los daños por el ojo subjetivo (como en la escala de Mercalli, que mide la intensidad, la fuerza del movimiento del terreno). Los sismos son así fenómenos naturales que desafían la objetividad de la ciencia, al tener su registro basado en la experiencia humana del movimiento telúrico.

[9] Coen analiza diversas producciones literarias del siglo XIX donde autores como Walt Whitman, Walter Benjamin, Humboldt y Kant hablan sobre el aspecto sublime y afectivo del terremoto.

nuestra inevitable posición que ya no está fuera ni por encima de ella[10], sino que está adentro. Así, el sismo que se percibe como una afección física en el cuerpo del ser humano ("temblor" o "mareo") es, en sí mismo, una consecuencia del movimiento de la tierra. El desastre sísmico nos regresa, como lo menciona Fritz a una condición de pre-desastre (Fothergill 11), antes del origen de la civilización, que también encapsula en unos minutos el momento imaginario del origen y del fin. De acuerdo a Scott Miles, doctor investigador del Centro para los Sistemas Colaborativos para la Seguridad, Protección y Resiliencia Regional de la Universidad de Washington, la "cultura sísmica" es aquello que:

> Incluye actividades conjuntas, actitudes, comportamientos, percepciones, artefactos y prácticas de archivo que se relacionan con los sismos y que pueden traducirse en estados de apatía, conciencia o preparación. La cultura sísmica está expresada tangiblemente por la construcción de edificios resistentes a los sismos o los discursos públicos acerca de ellos. Puede también ser expresado tácitamente por medio de la preparación local, el know-how, o más difusamente, a través de las narrativas verbales, visuales, políticas y económicas. (resilscience.com)

En el caso de la ciudad de México, la "cultura sísmica" no solamente se limita a las producciones culturales, las actividades, o las construcciones. Considero que la singular relación del fenómeno del sismo con el ser humano también existe a un nivel más profundo, que afecta la manera en que los individuos que habitan el territorio mexicano se desarrollan, aprenden y generan conocimiento. Es, en este caso, un "imaginario sísmico", es decir la unión de todas las producciones, símbolos y representaciones en base a las cuales las personas que habitan el territorio sísmico (o han heredado conocimiento de él) se explican el mundo. Estos imaginarios están cargados

[10] Coen cita a Jane Bennett para establecer la relación del sismo con las experiencia humana, la relación entre lo humano y no humano del la experiencia del terremoto: "a chord is struck between person and thing and I am no longer above or outside a nonhuman 'environment" (10)

fuertemente por la memoria. Se nutren afectivamente de las reacciones y percepciones heredadas que permean la cultura. Son fuertemente corporales y cambiantes. La comunidad se imagina a sí misma desde una perspectiva sísmica y, por lo tanto, apocalíptica.

Hay dos factores que hacen importantes a los imaginarios sísmicos en la historia de México: 1) el origen y las características particulares del evento sísmico, como sorpresivo e inesperado y 2) el sismo como un trauma irresuelto, debido a la posibilidad de una nueva ocurrencia. En primer lugar, las producciones culturales sísmicas nacen de una emergencia: "las catástrofes naturales son hijas de la inmediatez, no hay tiempo para cuestionarse, son más emocionales" (Castro 27). No es por casualidad que las primeras producciones que hayan emergido después de los episodios sísmicos hayan sido–después de la cobertura mediática– las crónicas periodísticas y la fotografía. Otro género que suele emerger poco después es la poesía, con poemas breves y altamente sinestésicos y corporales, pero que también denuncian. El terremoto de 1985 dio lugar además a archivos audiovisuales, profesionales y *amateurs*, que tenían el único objetivo de documentar y denunciar el problema. Los archivos sísmicos son inherentes a un espacio ya problemático que desarticula los objetos y las visiones del pasado que los recrea. Proviene de un territorio inestable, ya fragmentado y lleno de grietas. No se sabe lo que es real y lo que no. El evento del terremoto, aparentemente solidificado en el tiempo, al contrario, se mueve y desestabiliza como un espejismo sin tregua.

En segundo lugar, la escasez o falta de reconocimiento de los imaginarios sísmicos presentados en las producciones culturales es un trauma irresuelto. Ignacio Padilla analiza en su libro *Arte y olvido del terremoto* la representación del dolor a través

de las producciones realizadas después del terremoto. Además de señalar lo sorpresivo, la inmediatez del shock y el intenso dolor causado, Padilla menciona que el temblor de 1985 fue superado por la revelación de las miserias en las que se encontraban escondidas detrás de los edificios, el "precio que la nación debió de pagar por décadas sin cuenta de corrupción, burocratismo, criminal especulación inmobiliaria, nula planeación urbana" (12). El desastre, que Padilla denomina "quitamaquillaje telúrico" (13), se encuentra tangencialmente en muchas de las obras que hablan acerca de la ciudad de México. La realidad espeluznante que descubrió los edificios reveló la ineptitud, incapacidad y el violento estado del ejercicio del poder:

> La caída de la Procuraduría General de la República sacó a relucir cuerpos de ciudadanos encajuelados, torturados y aniquilados por el siempre eficaz sistema judicial mexicano; solo la muerte de docenas de costureras en la sede de sus sindicatos pudo anunciar en forma masiva las precarias condiciones laborales de aquel gremio; … el abrupto aislamiento nacional e internacional de la ciudad más grande del mundo demostró la vergonzante fragilidad de sus redes de comunicación. (Padilla 13)

El hecho de que "vaya a temblar" en algún momento de la vida no es la mayor violencia que ejerce el movimiento telúrico como amenaza del fin del mundo; su característica apocalíptica revela la miseria humana que se ejerce día a día, en los días en que no hay catástrofe. El fenómeno sirve también como un medio de denuncia. Hay un descubrimiento literal que se hace tras la catástrofe, el cual no solo revela la incapacidad de lidiar con un cataclismo, y el estado de indefensión del ser humano ante la naturaleza, sino la miseria humana acentuada por las políticas de desigualdad, la falta de planificación y falta de interés del gobierno hacia sus ciudadanos, lo que es todavía más inaceptable.

En México, la urgencia de reconstruir la memoria, haciendo uso de los testimonios y la crónica, nos lleva a concebir el trauma como catalizador y fuerza liberadora y legitimadora de la experiencia a todos los niveles, haciendo así una democratización no sólo del conocimiento y la cultura sísmica, pero también de las experiencias relacionadas con otros tipos de desastre. La falta de democratización de las fuentes del conocimiento sísmicas, que a su vez deslegitima el concebir a la memoria sísmica como una "memoria de todos" provoca una "programación del olvido"(16). Esta amnesia histórica es dirigida por el control de la autoridad sobre el discurso sobre el espacio público que se planteaba en cuanto a la historia de México, que cambia radicalmente después del terremoto, cuando el espacio público se encontraba monopolizado por el PRI.[11] El fenómeno de 1985 lleva a un trastorno del uso del espacio público, que de repente es dominado por la sociedad civil ante la ausencia e incompetencia del gobierno:

> De manera espontánea, cientos de miles de capitalinos ejercen funciones (entre ellas el tráfico) en los ámbitos antes solo a disposición del régimen. A lo largo de unos días se construye algo semejante al gobierno paralelo, o, mejor, similar al de una comunidad imaginaria (la Nación, la Ciudad) antes no concretada por carecer de presencia en los medios electrónicos. Pasada la euforia, procede el desalojo masivo de la sociedad civil. El espacio público "ya tiene dueño y no se manda solo", anuncia el gobierno. (Monsiváis 30)

La recuperación temporal del espacio público por parte de la sociedad civil, no se ve reflejada en los estudios de la memoria pública, ni en la historia nacional de México. No hay una socialización o discusión del fenómeno que sea lo suficientemente profunda

[11] En palabras de Carlos Monsiváis:

> Hasta la década de 1980, lo común es entender por espacio público el ámbito donde la tiranía de la costumbre hace inútil la nostalgia y en donde la política consiste en obtener y retener el poder, nada más. En México, durante la mayor parte del siglo XX, el régimen priista monopoliza el espacio público y reparte con mezquindad los permisos para movilizarse y con largueza las autorizaciones de los ansiosos de apoyar las instituciones. A las movilizaciones que no escenifican el entusiasmo por el gobierno, se les oponen el silencio y la distorsión informativa. (29-30)

o extendida, como en los casos de las guerras mundiales. Por el contrario, los estudios del trauma, de acuerdo a Ángel Álvarez Solís, han otorgado "prioridad a la experiencia privada por encima de la comunicabilidad de los usos públicos de la memoria o del rastreo arqueológico de las pulsiones manifiestas en la memoria sintomática" (9), lo que provoca un desajuste entre la examinación de estos factores en particular y su uso en el entorno público. Al no priorizar los conceptos de historia y trauma en la sociedad, "evitan la tentación de manipular el pasado en favor de una conciliación futura" (10), así, se limita este manejo del pasado, pero al mismo tiempo se merma la posibilidad de elaboración del duelo, constituyendo una memoria colectiva, no particular.

La memoria no es exclusiva de una persona o un grupo político, y hay, en la memoria, quiebres, vacíos, silencios, que parten de la transmisión intergeneracional. Para poder elaborar el trauma del sismo, hay que reconocer el archivo de imaginarios sísmicos, sin deslegitimar ninguna experiencia. Asimismo, y dada la naturaleza del sismo como fenómeno, los imaginarios sísmicos son epistemológicos, son descubrimientos que cambian el sentido de verdad, identidad y posicionalidad en el mundo y que desafían el sentido de "solidez" tanto geológica, como filosófica. Si la tierra que se pisa no es firme ¿cómo se puede estar seguro que los conocimientos que se tienen son certeros? Si el sismo es un fenómeno que no se puede "archivar", dada su imprevisibilidad, efimereidad y su intempestiva ocurrencia ¿cómo se puede elaborar su duelo?

El archivo que considero aquí permitirá recrear un horizonte donde el sismo no forma parte de una memoria oficial y restrictiva, sino que constituye una conciliación con el pasado traumático. Es solo mediante la integración de todos los imaginarios sísmicos, presentes y ausentes, como los resquebrajamientos de un edificio a punto de ser

demolido, que podrá ser elaborado el duelo. Ahora, gracias a nuevos textos artístico-plásticos, audiovisuales y archivos de sonido, surgirá una nueva conciencia identitaria como habitantes pertenecientes a una cultura sísmica; esta conciencia podrá servir para estudios posteriores que elaboren un análisis más comprensivo del fenómeno en México y en América Latina.

1.1.2 *De los tropiezos de la tierra ante el sol y la luna.* Breve historia de los imaginarios sísmicos en México.

La cultura sísmica no es ajena a los ciudadanos mexicanos. Se tiene un conocimiento empírico de los sismos, las alertas sísmicas, los señalamientos de "lugares seguros", y en general, una rica historia oral y comunitaria del fenómeno. Entre los esfuerzos de distribución de información acerca del riesgo sísmico, el libro *El próximo sismo en la Ciudad de México,* un libro de distribución gratuita hecho por el gobierno de la CDMX en el año 2005 ilustraba la historia y el establecimiento de la ciudad, y fue un impulso para difundir los riesgos[12] de la ciudad de México. Entre ellos, se encontraban: su sismicidad, que se deriva del encuentro de cinco placas tectónicas en su territorio[13]; su suelo blando, de una ciudad asentada sobre lagos, altamente susceptible al movimiento telúrico; y, finalmente, su sobrepoblación[14] .

[12] El riesgo es la posibilidad de exposición a una situación de amenaza o daño o perjuicio, o la condición de vulnerabilidad previa al desastre.
[13] La placa de Norteamérica, la placa de Cocos, la placa del Pacífico, la placa de Rivera, y la placa del Caribe, siendo las más importantes las primeras dos. Esta localización también provoca la gran actividad volcánica derivada de la presencia de los volcanes Popocatépetl e Iztaccíhuatl.
[14] Con 21 millones 157 mil habitantes, ha causado una sobreexplotación de recursos naturales y una explosión del mercado inmobiliario. La falta de atención a los manuales de construcción, la construcción de viviendas en zonas de riesgo y terrenos ilegales y de material de baja calidad incrementan aún más los riesgos. De acuerdo al estudio de la ONU "The World's Cities in 2016", la Ciudad de México es una mega ciudad, es decir una ciudad con 10 millones o más de habitantes. Esto implica que sus habitantes tengan un alto riesgo de mortalidad relacionada con los desastres o las pérdidas económicas (ONU 2016).

Desde los tiempos en que los sismos se han sentido, éstos se han registrado, formando una pieza clave e identitaria de la literatura de México. Expresiones de una tierra reinventándose, llamados de atención de las divinidades a los habitantes de la tierra, los sismos han determinado condenas o presagios. Pese a la existencia de archivos desde tiempos precolombinos, se nota la parcidad de estudios a profundidad acerca de las producciones culturales sísmico-apocalípticas en México. Varios autores como Rocío Castro, Juan Domingo Argüelles y Anna Lagos han referido en sus artículos a la falta de interés acerca del tema, o inclusive, la falta de una "gran novela mexicana" al respecto.

Los sismos en la historia de México, un catálogo de los sismos ocurridos en México desde 1455 hasta 1913, constituye la única compilación a profundidad. Según los autores Virginia García Acosta y Gerardo Suárez Reynoso, la primera evidencia por escrito de un sismo fue en el año 1 Pedernal, día de la salida de los Aztecas de la tierra de Aztlán, es decir, aproximadamente el 11 o 12 de mayo de 1065. Este registro tiene un carácter de crónica:

> Cumplidos ciento cincuenta y ocho años después del gran huracán, y cuatro mil novecientos noventa y cuatro de la gran creación del mundo, tuvieron otra destrucción los de esta tierra que fueron los *quinamentin*, gigantes que vivían en esta rinconada, que se dice ahora Nueva España, la cual destrucción fue de un gran temblor de tierra, que los tragó y mató, suerte que se destruyeron todos sin escapar ninguno y si escapó alguno fue de los que estaban más hacia tierra dentro. (Acosta y Reinoso 264-65)

Para los Mexicas el mismo terremoto era un factor determinante para el desarrollo del mundo. Los mexicas representaban las eras en cuatro soles, que habían sido creados por los dioses. De acuerdo a la versión detallada en el Códice Vaticano A, cada sol representaba un elemento, siendo estos Agua, Viento, Fuego y Tierra. Los soles Agua, Viento y Fuego habían caído en desgracia, dando lugar a la era actual: el Sol-Tierra, que

surge con el fragmento anterior. Es de resaltar la capacidad de la tierra para "tragar y matar" como un monstruo que persigue, y del que nadie puede escapar, ni siquiera los *quinametin*[15]. La presencia de este sol, sin embargo, es necesaria para un nuevo sol, que da lugar a nuevos habitantes, renovados y más capacitados, pero que tienen que conservar su vida en este sol.

Según el mito, el Sol-Tierra también sería destruido, mediante el surgimiento de un nuevo sol, *Nahui-Ollin*, el Sol-Movimiento, que destruiría a la humanidad con un catastrófico movimiento de tierra (*Tlal-ollin*) (Figura 1), y es por lo que, desde la concepción de la historia de México y los primeros documentos, había una gran preocupación por el registro de los sismos. Los aztecas creían que este sol, para mantenerse vivo, debería ser ofrendado con la sangre y el corazón; de lo contrario causaría un movimiento insalvable, del cual moriría la tierra. En oposición con nuestro conocimiento actual de las placas tectónicas, los mexicas consideraban que los cuerpos celestes como el sol o la luna "caminaban" bajo la tierra, conforme se hacía de día o de noche. Así, el terremoto era un momento en el que la tierra tropezaba con el sol o la luna, y por eso se imaginaba como un círculo rodeado con cuatro aspas de colores que simbolizaban el movimiento y tenía un ojo interior, que determinaba si el movimiento había ocurrido de día o de noche. La personificación, y el símil del glifo como un molino de aspas, observante y durmiente, aparece aún en los cuentos de ciencia ficción contemporáneos acerca del terremoto.

[15] Gigantes mitológicos mesoamericanos, que medían alrededor de 10 metros y obligaban al pueblo indígena a darles de comer. Se dice que los aztecas escaparon de ellos, lo que provocó que murieran de inanición.

Otro estudio del terremoto en la época precolombina es *¡Terremoto!,* de David Stuart del museo Peabody en la Universidad de Harvard. Stuart hace un análisis de un glifo hecho por mayas del período precolombino, el *Yuk-(ul)-aj kab* "la tierra se sacudió". Este glifo antropomórfico (Figura 2) representa al sismo con un perfil humano. Stuart alude al carácter ecológico y corporal de la pieza: "quizás uno deba preguntarse si el perfil del signo KAB en este caso no era una forma sutil de aludir al concepto maya de que la tierra era una entidad viva, capaz de movimientos violentos" (2). Así, la primera identificación del terremoto como un "movimiento de la tierra" y la personificación de ella en la literatura, es uno de los recursos más utilizados, desde la crónica antigua hasta la actualidad.

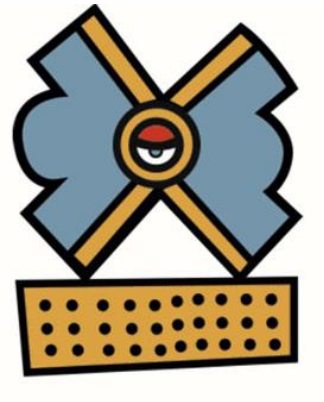


Figura 1. Tlalollin/Terremoto

Figura 2. *Yuk-(ul)-aj kab* "La tierra se sacudió"

Ya para el siglo XVII, con las crónicas novohispanas, los registros de los terremotos se llevaban a cabo en las iglesias: los frailes explicaban los temblores como castigos divinos o llamadas de atención:

> Cuando temblaba la tierra, luego tomaban a sus niños con ambas manos por junto las sienes, y los levantaban en alto (porque si no), no crecería y que los llevaría el temblor consigo. También cuando temblaba …rociaban con agua todas sus alhajas, tomando el agua en la boca y soplándola sobre ellas, y también por los postes y umbrales de la casa. Creían que si no hacían esto que el temblor llevaría aquellas casas consigo; … que luego comenzaba a temblar la tierra comenzaban a dar grito, dándose con las manos en las bocas, para que todos advirtiesen que temblaba la tierra. (Lagos 2017)

Este es un registro interesante por su cualidad como "registro corporal del sismo". Cuando se relaciona el crecimiento humano con los movimientos terrestres y se golpean las bocas "ululando" a manera de una alerta sísmica primitiva, podemos ver la influencia en el imaginario de los sismos en la población. Para 1682, tenemos otro registro, de un temblor en Jalisco: "el 19 de marzo…tembló horriblemente, duró como seis credos, fue a las tres de la tarde; estos son los famosos temblores del señor San José" (Ruvalcaba 4). La práctica común de nombrar a los fenómenos con las festividades santorales también nos acerca a otra nueva práctica con la cual se realiza el registro temporal del acontecimiento, dentro de un marco ideológico-religioso.

El registro temporal ha sido una obsesión desde el principio, pues, en base a él se valoran los daños y las inclemencias del desastre. Incluso para el siglo XIX, es motivo de burla la vaguedad y percepción del tiempo, como queda registrado acerca de un terremoto en Guadalajara: "la duración fue de poco más de un minuto a 22 minutos", según los diversos testimonios, *El Diario de México* comentaba jocosamente "a proporción del terror de cada uno" (Ruvalcaba 4). El temblor vuelve entonces a su definición original del "terror", aunque parodia las percepciones subjetivas de los habitantes.

Tomando en cuenta las influencias de los registros precolombinos y coloniales, para el siglo XX, el registro sísmico también se hace evidente, ya en los contextos de las ciudades. En el caso del cuento "El día del derrumbe", Juan Rulfo hace una irremediable profecía sobre el terremoto, la cual nos remonta a la evidencia cronotópica del desastre. Existe un enfoque más en las consecuencias y lo que sucede alrededor del evento, que en el desastre en sí mismo. Tomado de su obra de 1953, *El llano en llamas*, es muy probable que la mayoría de los cronistas, cuentistas y artistas que registraron el sismo de 1985 y 2017, hayan hecho esta lectura obligada en la escuela primaria o secundaria.

El cuento habla acerca de la visita del gobernador a una población alejada, unos días después de que sucediera un temblor. El "derrumbe", a diferencia del "temblor" como fenómeno, sigue la estructura vertical panóptica, en la cual, de acuerdo a Michel de Certeau, el caminante en la ciudad se mueve de manera táctica, siguiendo las reglas y productos que determinan la cultura (93). Así, las estrategias de la jerarquía se contraponen verticalmente a las actividades cotidianas. El derrumbe es un rompimiento del territorio privado (la casa, la protección de la pared) y permite una intervención directa del poder público en tal territorio, el espacio privado, la esfera íntima, la única autonomía de la "gente privada" que ahora ni siquiera tendrá el control de su espacio (De Certeau 161). En este rompimiento, se va aún más allá de la esfera privada interna: es también un rompimiento del cuerpo protector de la casa, metáfora del cuerpo humano. Los personajes ven cuerpos, caras, como reflejo instintivo de su propia cara.

En "El día del derrumbe", hay un diálogo de varias voces: ese nutre con la presencia de Melitón, el guardián de la memoria de los acontecimientos. Habla en pasado y en primera persona para rescatar los eventos. El lector toma el papel de oyente, en el

público presente, pero también de testigo participante de los hechos, y también es avisado sobre las conductas de los personajes de autoridad que, corruptamente, disfrutan de las fiestas en su honor a costa de las personas necesitadas. Hay una constante personificación que reitera la presencia de la tierra como agente afectivo y desafiante del poder político. Aunque su destrucción es comparada al derretir del azúcar, las casas también son personificadas ante la figura de la "mueca":

> Hasta vi cuando se derrumbaban las casas como si estuvieran hechas de melcocha; nomás se retorcían así, haciendo muecas y se venían las paredes enteras contra el suelo. Y la gente salía de los escombros toda aterrorizada corriendo derecho a la iglesia, dando de gritos. (Rulfo 210)

De manera espeluznante las "casas se retuercen, haciendo muecas", cual si fueran monstruos espectaculares que degluten a la gente. Convertidas en agonizantes actores las casas, antes "protectoras", ahora provocan el terror de los ciudadanos que huyen de ellas. La población emerge de los escombros para salir corriendo hacia la iglesia, el único refugio aparentemente estable, herencia colonial del refugio espiritual. Es irónico, dada la falta de apoyo de la iglesia durante el período de la posrevolución y el abandono en la pobreza de estos pueblos.

Otra personificación nos regresa a aquella traducida por la mitología precolombina, con la tierra como devoradora y expulsora de presiones internas mediante el terremoto: "Entonces fue allí [en la iglesia] ni más ni menos donde me agarró el temblor ese que les digo y cuando la tierra se pandeaba todita como si por dentro la estuvieran rebullendo" (Rulfo 210). El narrador usa la primera persona para demostrar el carácter testimonial de la experiencia. De igual forma, es interesante el uso de la palabra rebullir, que, procedente del verbo latino *rebullire* (con prefijo "re"—hacia atrás, de nuevo—y *bullire*, burbuja) nos remite a un contexto a punto de explotar, una ebullición,

un “hervir dentro” de la tierra que provoca el “pandeo”, el doblez de la tierra. Las arrugas de la tierra, como las arrugas de la cara, son archivos cronotópicos, que marcan el paso del tiempo y el estrés de la naturaleza. La ciudad, como la casa, normalmente se concibe como un refugio de la naturaleza que permite al individuo resguardarse del tiempo adverso. En el caso sísmico, la casa, el edificio, el departamento, se convierten en una tumba, que cubre, que asfixia, y que controla. La casa es una cárcel, es una sepultura entonces; de ser el lugar de descanso se convierte en un lugar de peligro, de donde no hay escape.

Al mismo tiempo, hay un discurso ante la clase social y la educación, cuando “traen a expertos” para constatar el daño del temblor:

> Bueno, como les estaba diciendo, en septiembre del año pasado, un poquito después de los temblores cayó por aquí el gobernador para ver cómo nos había tratado el terremoto. Traía geólogo y gente conocedora, no crean ustedes que venía solo. Oye, Melitón, ¿Como cuánto dinero nos costó darles de comer a los acompañantes del gobernador? (Rulfo 210)

Las expectativas de la autoridad se ven desafiadas constantemente por el recuerdo del desastre. La evidencia de la eco-catástrofe y el imaginario sísmico se utiliza como una prueba para caminar sobre los escombros y vivir entre ellos. El absurdo respeto que se tiene por un gobierno corrupto solo puede deberse a la conciencia de que no hay otro remedio ante el sismo, como lo reitera irrisiblemente el gobernador en su discurso:

> Mi trazo es el mismo; conciudadanos. Fui parco en promesas como candidato, optando por prometer lo que únicamente podía cumplir y que, al cristalizar, tradujérase en beneficio colectivo y no en subjuntivo, ni participio de una familia genérica de ciudadanos. Hoy estamos aquí presentes, en este caso paradojal de la naturaleza, no previsto dentro de mi programa de gobierno. (Rulfo 213)

Para Rulfo, la historia política de México, demarcada en la corrupción y el privilegio, la naturaleza y el poder público se ven delimitados por el marco contextual de

los sismos. Las dinámicas de la ciudad, de los edificios, de las casas, se ven por siempre grabadas en las imágenes de los sismos. El demarcar los indicios e incidencias del fenómeno en la historia de México es casi imperativo. El sismo está ahí, sempiterno y patente, rompiendo las dimensiones de lo público y lo privado, incomodando, revolviendo y desestabilizando. En la herencia de Rulfo, la fijación en volcanes humeantes y paisajes en planos muy abiertos, definen la esencia del desastre sísmico también en su fotografía, muy geográfica y terrestre.

1.2 De 1985 a 2017, coincidencias del eco-apocalipsis en el cuerpo urbano.

Somos las ciudades que hemos perdido.
Una de ellas se perdió durante la mañana del 19 de septiembre de 1985;
otra, el 19 de septiembre de 2017.
Algo de estas ciudades de polvo y muerte, fantasmas y edificios derruidos,
nos espera en algún lugar de la memoria.
Zona cero. Breve memoria de los sismos 2017-1985
Rafael Pérez Gay

Publicada apenas dos meses después de la catástrofe del sismo del 19 de septiembre de 2017, en *Zona cero. Breve memoria de los sismos 2017-1985,* Rafael Pérez Gay reclama el juego del destino en los sismos más importantes del siglo XX en la ciudad de México, recuperando la importancia de la ciudad en la vida de las personas, haciéndonos testigos conscientes de la epistemología sísmica en los escritores de la ciudad de México. La pregunta posterior en su análisis: "¿Entonces todos los 19 de septiembre tendremos que esperar algo terrible?" (19), realiza una articulación profética, que condena al 19S como una fecha determinante de la ciudad de México. En este epígrafe, la ciudad de México se revela como una de "las ciudades de polvo y de muerte en la memoria" (9), que esperan, en el imaginario colectivo, la destrucción de los sismos.

A continuación, realizaremos algunas comparaciones de los contextos de los terremotos de 1985 y 2017. El terremoto de 1985 sucedió a las 7:19 horas de un día

jueves y tuvo una intensidad de 8.1 grados Richter. El terremoto de 2017 fue un día martes a las 13:14 horas de la tarde y tuvo una intensidad de 7.1 grados Richter, de acuerdo al Servicio Sismológico Nacional. El haber sucedido en días "entre semana"—días laborales y horas estratégicas–nos revela el rompimiento con la normalidad de la vida urbana. En el caso del terremoto de 1985, la mayoría de las personas se estaban preparando para sus labores diarias, viajando a su oficina, o ya dentro de sus edificios de trabajo.[16] En el caso del terremoto de 2017, las personas apenas habían regresado de un simulacro que había sucedido a las 12:00 horas del mismo día. La ocupación en centros de trabajo y escuelas era total. El aspecto de la ciudad traumatizada que ha interrumpido su vida normal se decantaba, al mismo tiempo que sus afecciones.

En el caso del epicentro, el terremoto de 1985 se originó frente a las costas de Michoacán, a una profundidad de 18 km, mientras que el de 2017 tuvo su epicentro en Axochiapan, Morelos, a una profundidad de 57 km. Estas diferencias en cercanía y profundidad de la catástrofe provocaron que las afectaciones fueran diferentes, pues mientras que el terremoto de 1985 impactó construcciones más elevadas, de ocho pisos o más, el terremoto de 2017 afectó construcciones de menor tamaño, incluyendo edificios de cuatro pisos. El terremoto de 1985 tuvo varias réplicas, siendo la más intensa al día siguiente, lo que agravó aún más la situación. A decir de Carlos Monsiváis, el fin del mundo fue la principal reflexión en el segundo: "En el primer instante, la exhortación a la calma fue inútil en lo que buena parte de los capitalinos se refiere. El segundo temblor ostensible apuntaló la vocación milenarista, los consejos previsibles sobre el fin del siglo,

[16] El cuento de Alberto Chimal también con un sentido sísmico retoma este tema de la temporalidad: "Qué dolor que el planeta entero acabe violentamente justo a las siete de la mañana cuando todo el mundo se ha despertado y sale a trabajar…Qué triste oír el primer temblor y ver las grietas más y más grandes y las lenguas de fuego que salen de bajo el asfalto en los paradores de autobús" (Chimal 75).

las conversaciones circulares en torno a la necesidad y a la imposibilidad de largarse de este hoyo". (No sin nosotros 30).

Ambos terremotos afectaron de manera importante la delegación Cuauhtémoc, en el centro de la ciudad. En 1985, esta zona estaba poblada por personas pertenecientes a las clases populares y trabajadoras, mientras que para 2017, una explosión inmobiliaria, provocada por la recuperación del centro histórico desde hace quince años, provocó que personas de clase media y alta vivieran en los edificios recién construidos, algunos sin cumplir con el reglamento sísmico. A decir de Carlos Valdés, director del Centro Nacional para la Prevención de Desastres (Cenapred):

> El colapso de los edificios es catastrófico en México, debido a que las construcciones están hechas con tabiques o concreto, materiales pesados que aumentan las probabilidades de tener un derrumbe tipo "panqueque", es decir, una loza cae sobre la otra, aplastando la mayor parte de lo que exista entre ellas. ("El triángulo de la vida")

Este factor ha provocado que los colapsos en la ciudad de México tengan un aspecto visual terrorífico, y donde las muertes por asfixia, aplastamiento y contusiones sean demoledoras, arrasando a menudo con más de un edificio. Por otra parte, la educación que dejó el temblor de 1985 fue evidente en el de 32 años después. Muchas personas se vieron confundidas ante el simulacro que había ocurrido solo una hora antes, pensando que la alerta sísmica era ficticia. Muchos, al sentir el evento desalojaron los lugares, a veces con dificultades ante la sorpresa. Entre los acontecimientos más catastróficos, pasmó el derrumbe del colegio Rébsamen, en el que en los pisos superiores vivía la directora. Los muebles pesados (incluyendo una caja fuerte), propios de una casa-habitación, hicieron que el colapso de la construcción de concreto fuera contundente y dificultara el rescate. Este colapso causó la muerte de 23 niños.

La sociedad civil en ambos casos reaccionó con valentía y presteza, sobresaliendo la participación de los jóvenes en ambas catástrofes. Por otra parte, el gobierno y el ejército fueron ineficaces, revelando la corrupción y la falta de organización de las instituciones. En ambos casos entorpecieron las labores de rescate, y se denunció el acaparamiento de las despensas y ayuda que se envió desde el interior de la república e internacionalmente en ambos terremotos. La denuncia fue diferente, pues en el terremoto de 1985 la mayoría fue hecha por testimonios personales capturados después por escritores y reporteros, mientras que, en el terremoto de 2017, las redes sociales fueron los medios más importantes.

A diferencia del terremoto de 1985, en el que la sociedad se vio sin acceso al teléfono y otros medios de comunicación, en el terremoto de 2017 los medios digitales y la comunicación vía internet fueron herramientas fundamentales para coordinar a la sociedad civil en el rescate. Muchos de los habitantes incluso "liberaron" la señal, otorgando libre acceso a internet, para encontrar a personas que mandaban mensajes de texto mientras estaban enterradas en las profundidades de los escombros.

Un medio en particular, Televisa, utilizó, de manera maquiavélica, en contubernio con el gobierno un mismo recurso mediático como distractor político. En 1985, el caso de "Monchito", la historia de un niño que supuestamente sobrevivía entre los escombros de una vecindad en la calle Venustiano Carranza, monopolizó la trasmisión de televisión y radio por siete días, siendo un ejemplo de resiliencia y esperanza. Pero el niño nunca existió, como lo confirmaron medios extranjeros. En 2017, una niña de nombre "Frida Sofía" se decía que era una superviviente del colapsado colegio Rébsamen y que incluso más niños se encontraban con ella. Esta historia fue confirmada por funcionarios de

primer nivel de la Marina, así como del secretario de educación Aurelio Nuño, hasta que la historia no pudo ser sostenible.

Un sentimiento amargo de resentimiento e inestabilidad permea el recuerdo de ambas catástrofes en general. Por una parte, la valentía demostrada por la sociedad civil no se ve reconocida ni equiparada por la actuación del gobierno. Hay una gran contraposición entre ambas reacciones: el deseo de la sociedad civil de recordar y reparar la herida abierta, y por otro el deseo del gobierno de insertar la maquinaria necesaria para derrumbar los edificios fracturados y olvidar el suceso.

El terremoto de 1985 desenterró del asfalto las ansiedades, los miedos y la expectativa de vivir en una ciudad apocalíptica que devora a sus ciudadanos. La ignominia del transitar cotidiano, de la ciudad como agente invariable de la "normalidad"; disolvió en su derrumbe la jerarquía de la burocracia y el espejismo de un México que había iniciado su apertura comercial a principios de los años ochenta y se perfilaba como potencia mundial con el escenario de la copa mundial de fútbol en México 1986. La resiliencia[17] de la sociedad civil, ante la incompetencia de los funcionarios públicos en el terremoto de 1985, brindó también una apertura de conciencia, una revelación, un desvelo político en aras de la democratización. El despertar político llevado a cabo por las campañas de Manuel Clouthier y Cuauhtémoc Cárdenas en contra del PRI fue en gran parte causado por la conmoción del fenómeno telúrico y la ineptitud del sistema político institucionalizado para responder ante él.

[17] A decir de la Real Academia Española, la resiliencia es una palabra que se origina del latín. *resiliens, -entis,* el acto de saltar hacia atrás, rebotar o replegarse. En cuanto a la definición formal es el nombre sustantivo que determina la "capacidad de adaptación de un ser vivo frente a un agente perturbador o un estado o situación adversos" o la "capacidad de un material, mecanismo o sistema para recuperar su estado inicial cuando ha cesado la perturbación a la que había estado sometido" (RAE 2018).
El caso de la resiliencia humana ante el sismo es muy particular, debido a la constante amenaza y falta de predicción del fenómeno.

La decepción ante el proyecto de modernidad llevó a una recuperación del espacio público, que si bien no causó un cambio inmediato en las elecciones presidenciales de 1988, sí otorgó las bases para una renovación política que daría lugar a movimientos sociales dentro de los partidos políticos del Partido de la Revolución Democrática (PRD) y Partido de Acción Nacional (PAN), así como el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) en 1994. El derrumbe de los edificios, literales y metafóricos, es de igual manera un derrumbe de la institución ideológica. Monsiváis señala:

> De la conmoción surge una ciudad distinta (o contemplada de modo distinto) con ruinas que alguna vez fueron promesas de modernidad victoriosa: el Hotel Regis, la SCOP con sus extraordinarios murales de Juan O´Gorman, el Multifamiliar Juárez, la Unidad Nonoalco-Tlatelolco, Televisa, el Centro Médico, el Hospital General, la Secretaría de Comercio….Allí, mientras alrededor crecen los problemas de agua, de luz, de comunicación telefónica, de drenaje, 50 mil personas trabajan ante un apocalipsis de cascajo y polvo. El duelo honra de modo genuino a los miles de víctimas y este sentimiento de tragedia que es lealtad nacional y humana se reafirma ante cada información estremecedora. (*No sin nosotros* 30)

El profundo entendimiento de la psicología del mexicano ante el fenómeno del desastre y la aguda observación de Monsiváis en el terremoto de 1985 se ve replicada con tal detalle en el terremoto de 2017 que Monsiváis se vería sorprendido de su capacidad de predicción. Los *millenials,* generación que sobrevivió dos gobiernos—el de Felipe Calderón, un régimen panista y el de Enrique Peña Nieto, priísta—opta por primera vez en la historia por un gobierno de izquierda el primero de julio de 2018, con el gobierno de Andrés Manuel López Obrador. Los jóvenes son, nuevamente, quienes se enfrentan al fenómeno y los más dispuestos a cooperar y ser voluntarios en las líneas de la vida, y la exhortación a la "calma" por parte del gobierno fue inútil nuevamente ante las acciones civiles con cualquier recurso que tuvieran a la mano.

1.2.1 De manos y escombros, la literatura sísmica: De *Nada, nadie. Las voces del temblor* a "El puño en alto"

El fenómeno del temblor de 1985 dio lugar a la presencia de nuevos ejercicios de actividad literaria, como la crónica periodística y el testimonio, así como el fotoperiodismo. La crónica testimonial, un género surgido del modernismo en Latinoamérica y que ha permeado las fronteras del periodismo y la literatura (Rotker; Egan), es, para el caso de México, un género mestizo y ampliamente expresivo (Karam Cárdenas). La crónica testimonial está imbuida en la cultura mexicana. Fue, durante la colonia, la herencia oral de la hecatombe de la conquista, así como la negociación entre comunidades y la corona, y es, a partir del siglo XX, la narradora del desastre de la ciudad de México. De acuerdo a Anderson,

> *crónica* is best known for its social focus, its concision, and its blending of literary tropes and symbolism with journalistic techniques and reporting. It is generally considered nonfiction, as it is based on observation and it most often takes narrative form, creating chains of causality between current events and historical phenomena. (74)

Para Monsiváis, la crónica acerca del terremoto es la primera forma de escritura que también refleja los movimientos sociales de México. Los grandes exponentes de la crónica del temblor de 1985 fueron libros que emergieron en el mismo año, a menudo a pocos meses de haber sucedido el desastre[18]. En el caso del temblor de 2017, también la crónica es lo primero en surgir, con brevísimos textos que responden a la emergencia, a

[18] Algunas de estas obras incluyen: ¡*Terremoto! septiembre rojo*, de Elena Colmenares*; Terremoto en México. Un testimonio de solidaridad*, de Xavier Gómez Coronel*; Ciudad quebrada*, de Humberto Mussachio; *México mártir. Crisis y sismos*, de Carlos Samoaya Lizárraga, *Aún tiembla. Sociedad política y cambio social, el terremoto del 19 de septiembre de 1985*, de Adolfo Aguilar Zinser; y otras obras más reconocidas, por sus autores, como *Zona de desastre*, de Cristina Pacheco; *Nadie, nada. Las voces del temblor* de Elena Poniatowska, tratado en este apartado*;* y las obras cronísticas de Carlos Monsiváis *Entrada libre. Crónicas de la sociedad que se organiza* y *No sin nosotros: los días del terremoto 1985-2005*.

días de haber sucedido la hecatombe. Entre ellas, destaco los artículos cronísticos con título homónimo al cuento de Juan Rulfo, "No oyes ladrar los perros", de Emilio Monge[19], "Gracias a ustedes" de Maruan Soto Antaki[20] un homenaje a los voluntarios del temblor, "El otro sismo que viene…" de Sabina Berman,[21] que es una crónica que denuncia y compara la ineptitud del gobierno mexicano en su actuación, y la crónica "Terremotos de 1985 y 2017"[22] de Elena Poniatowska. Muchos de estos trabajos habían sido publicados horas más tempranas o en homenaje al terremoto anterior, en las ediciones de ese mes, y fueron reimpresos para efectos del terremoto. Por ejemplo, la columna de Fabrizio Mejía Madrid "Metáforas del terremoto", publicada el 17 de septiembre en la revista *Proceso,* se re-imprimió para *Tiempo Fuera* el 21 de septiembre, con modificaciones, y el 1ro. de septiembre, la revista *Este país* había recopilado una bibliografía sobre la crónica denominada "Ciudad herida, la literatura del terremoto" de Juan Domingo Argüelles.

En cuanto a producciones posteriores compiladas en libros, existen tres publicaciones hasta el primero de julio de 2018, fecha en la que limito mi estudio en este capítulo. Tres de estos libros incluyen crónica, ensayo y poesía: *Zona cero. Breve memoria de los sismos 2017-1985*, de Rafael Pérez Gay; *19S El día que cimbró México. Una mirada a las fallas estructurales del gobierno y la corrupción de las instituciones*, compilado por Yohali Reséndiz; y *Tiembla*, compilado por Diego Fonseca, el cual incluye géneros diversos, crónica, poesía y relatos. La gran importancia de las redes sociales en 2017 hizo que las crónicas "de primera voz" se extendieran viralmente por el

[19] Diario *El País*, del 23 de septiembre de 2017
[20] Revista *Nexos* del 23 de septiembre de 2017
[21] Periódico *El Universal*, 24 de septiembre de 2017
[22] Periódico *La Jornada*, 24 de septiembre de 2017

mundo, en crónicas escritas desde el celular, en la inmediatez. En "Seis horas en la zona cero" [23] una voluntaria en los sismos narraba su experiencia en la línea de la vida, junto a una foto que mostraba su cara incrédula, cansada y triste[24]. Así, la voz de los *millennials* se tejía entre mensajes de *whatsapp* y *tweets.*

Quizás la voz más importante de los testimonios del terremoto en la historia de México es Elena Poniatowska quien tiene una voz poderosa para relatar el "descubrimiento" que es el terremoto, no sólo de las irregularidades y corrupciones en la construcción de la ciudad de México, sino también del "valor de los mexicanos…y el que los desastres naturales pueden impulsar a la gente a la acción política" (Poniatowska "Terremotos de 1985 y 2017). La crónica de Poniatowska, este *archivo del apocalipsis*, es una prueba reveladora de las injusticias e intolerancias del sistema, pero también una evidencia del potencial de acción en la recuperación de una situación de crisis.

Nada, nadie… es un medio híbrido, polifónico y fragmentado, que permite la "visibilidad de las voces urbanas" (Anderson 147) mediante la visión, no del caminante que vaga por la ciudad, disfrutando de sus observaciones hedonistas (el *flâneur)*, sino de la recolectora de las voces y llantos, que observa con mirada incrédula la capacidad del desastre y el abuso de la miseria humana. Poniatowska es así, una cronista que intenta hacer un "periodismo transformativo" (Egan 89), llenando el archivo de la memoria *inarchivable*, de los edificios caídos, cuerpos rotos, el llanto, la corrupción, los cuerpos desaparecidos y el desaliento. Poniatowska elabora el duelo de aquellos que han sufrido

[23] Crónica.com.mx, 27 de septiembre de 2017. Publicada originalmente en Facebook, el 24 de septiembre de 2017.

[24] Esta imagen y su crónica fue un evento personalmente catalizador. La autora era Alhelí Barreiro quien había sido mi vecina en el terremoto de 1985, hacía 32 años y que identificamos por su apellido en Facebook. Fue una sorpresa de esta terrible catástrofe, que también marcó la voz de la nueva generación en los periódicos, esos jóvenes que apenas recordaban el terremoto de 85, pero que ahora, con manos y espíritu se dirigían al rescate.

el terremoto, reconstituyendo en primer lugar el orden mental del desastre en el horario numérico matutino:

> 7:19
> De pronto un crujido sordo. Estoy sobre la cama y siento como un vértigo pasajero mientras que el crujido de la tierra crece, tengo la leve impresión de que mi cama se mueve. La puerta del baño que se había quedado abierta, golpea contra el marco sin volver a cerrarse, después se pega contra el muro. (*Nada, nadie* 12)

El instante detenido marca los resquebrajamientos de la habitación del hotel. La habitación, refugio seguro e íntimo para la persona, no es tampoco garantía, es ineficaz contra el movimiento de la tierra. Para Mark D. Anderson en *Disaster Writing: The Cultural Politics of Catastrophe in Latin America,* el hacer un análisis del desastre es también hacer un análisis de la ruptura o inversión del orden normal de las cosas, que para él evoca la "solidez metafórica de la tierra que se rompe… así como rompe la ubicuidad en la construcción de la identidad" (2). En este sentido, y tomando en cuenta que en México el temblor desvela la descomposición, no solo material y humana, sino también institucional, económica y política, el movimiento telúrico abre la grieta, para dar lugar a nuevos discursos sociales y políticos. El discurso de Poniatowska nos regresa a Rulfo, en el que la corrupción política es revelada mediante el momento de crisis geográfica-geólogica. La ruptura es metafórica pero también literal. El derrumbe vertical no solo es un derrumbe literal de la construcción urbana sino también un derrumbe metafórico de la jerarquía del poder.

Para Lewis Mumford, "the essential physical means of the city´s existence is the fixed site, the durable shelter, the permanent facilities for assembly, interchange and storage" (94). La ciudad, una vez terminada, o sin ser ese centro de acogida definido, al demostrar su condición efímera y vulnerable, crea, como el archivo, nuevas condiciones,

para ser un nodo de nostalgia "un residuo del pasado, un objeto de melancolía" (Borja 63). La imagen refiere la expectación de lo *sublime,* de forma negativa. Ese momento en que el lenguaje termina pues no puede confrontar la realidad del destrozo:

> 7:23 Se acabó: ya nada se mueve… Al final de la calle, el Paseo de la Reforma hierve de gente y de coches inmóviles. El espectáculo es alucinante. El silencio es extraño…Fue hasta ese momento cuando de verdad tuve miedo. La torre vecina está todavía en pie. A la altura de la terraza de mi hotel se pueden ver las marcas de los golpes. Y descubro a pocos metros tres hoteles reducidos al estado de mil hojas de losas de hormigón y de fierro, bajo las cuales, lo sé, cientos de turistas quedaron atrapados; tengo dos sentimientos: que no me tocaba y—reflexionando—no me imaginé ni una sola vez que algo me hubiera podido suceder. (*Nada, nadie* 15)

El residuo, el desorden, el agotamiento, y el silencio pertenecen al terreno de la angustia y el fracaso de la modernidad, que no ha sido capaz de vencer a la naturaleza, proveyendo al ser humano de un resguardo de sus capacidades. La glorificación de la ciudad idílica, el edén urbano, se convierte en una trampa laberíntica donde sus paredes y sus muros son las principales amenazas:

> Realmente no tengo idea de por qué estoy vivo; quedé totalmente sepultado por los escombros. . .sentía yo los pies oprimidos por algo pesado, cierto dolor en el empeine izquierdo, pero respiraba bien. . . un trozo bastante grande de una placa de concreto me quedaba a 15 cm de la cabeza. La pierna si la tenía. Empecé a llamar a todos mis vecinos a quienes conocía por nombre y apellido—a todos conocía yo— que si estaban allí, pero nadie contestaba. (*Nada, nadie* 216)

El desmembramiento físico del edificio es también comparable al desmembramiento del cuerpo, identitario, social y mental de las víctimas del cataclismo, que entienden el fenómeno: las malas construcciones, la masa de la ciudad, la corrupción del gobierno, el vivir en una zona de riesgo. Lo que no se explican es *por qué a ellos,* por qué en ese momento, por qué la cercanía de la muerte. El tomar conciencia de poder morir trastorna a los testigos del apocalipsis, que intentan hacer lógico y presentar un orden en el caos del desastre.

En *Nada, nadie. Las voces del temblor* la ciudad es también un personaje que muestra su cara desfigurada, chimuela, cortada, fragmentada. La cara se reproduce, porque la primera pulsión humana es identificarse a sí misma en la construcción. La ciudad antropomorfizada es también el escenario escogido para el fin del mundo. La ciudad se presenta como el logro de la modernidad en el control del medio ambiente: es el orden simbólico en el que el cuerpo se inscribe (Grosz 244), pero en el escenario del cataclismo, la ciudad, los edificios y las calles dejan de funcionar para el cuerpo. Son cárceles de ruinas. Solo son escombros que ya no representan nada.

Tiembla es una publicación de 2017 que recoge diferentes tipos de obra literaria y otras creaciones artísticas como ensayos, poesía, géneros híbridos y hasta una compilación de fotografías. El libro es también una acción solidaria, pues todos los autores han donado sus textos y las ganancias de la venta del libro se destinan en su totalidad a la campaña *Tejamos Oaxaca*, como parte de la recuperación de los "vínculos sociales y culturales de las comunidades afectadas, mediante actividades artísticas, así como dotación de material y mobiliario para espacios comunitarios como bibliotecas, escuelas y casas de cultura" (Este libro, surgido de la urgencia y emergencia del suceso, es también una demostración de la capacidad del texto como medio terapéutico para lidiar con el legado del terremoto y marca de manera puntual su impacto en la vida diaria del 2017.

Un texto en particular dentro de *Tiembla* es "Las vueltas de la normalidad" de Luigi Amara[25], el cual muestra una escritura influida por el fenómeno sísmico. Ante el

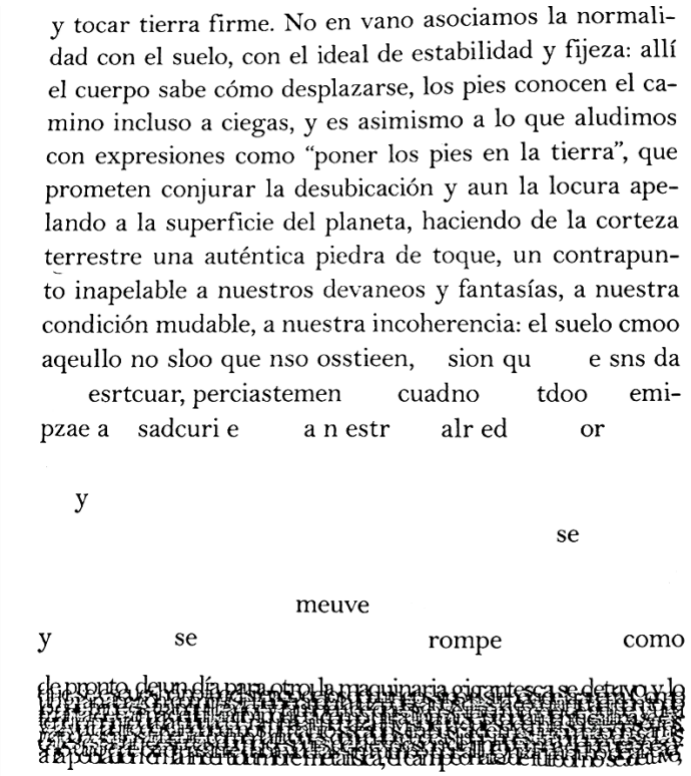
[25] Poeta, ensayista, traductor y editor, nació en la ciudad de México en 1971. Desde 2005 es director editorial de Tumbona Ediciones. Entre sus publicaciones destacan *A pie* (Almadía, 2010), *La escuela del aburrimiento* (2012), *Nu)n(ca* (Premio Internacional de Poesía Manuel Acuña 2014) e *Historia descabellada de la peluca* (finalista, premio Anagrama de Ensayo 2014).

shock el silencio es lo que impera, pues lo verbal ha sido destruido. Amara confronta el suelo y la normalidad, contra la "anormalidad" (lo otro). Inicia a manera de ensayo para irse descomponiendo poco a poco: "No se piensa mucho en la normalidad sino hasta que se quiebra o se pone entre paréntesis" (33). La alusión a la ciudad pasada entre paréntesis nos remite al mismo apocalipsis.[26] Su texto, es, como el mismo lo señala, un lenguaje para cuando las palabras no alcanzan, cuando el silencio reina: "Un lenguaje para los escombros, un lenguaje del, para el paréntesis. Que vaya más allá. Un lenguaje de tal potencia también para el afuera, para el más allá del paréntesis" (Amara 38).

La exposición de la normalidad, el sonido de la ciudad, de los coches transitando, se ve irrumpido por las grietas, el movimiento, los gritos, el silencio. Lo que consideramos rutinario es ahora el deseo de existencia y estatus quo, ante la sacudida infernal que parece no tener fin. Su texto en tercera persona se va decantando hasta determinar la solidez de la normalidad personal, para pasar a una primera persona en plural, incluyendo al lector. "No en vano asociamos la normalidad con el suelo, con el ideal de estabilidad y fijeza . . . . y es asimismo a lo que aludimos con 'poner los pies en la tierra', que prometen conjurar la desubicación y aún la locura apelando a la superficie del planeta" (Amara 34). Amara trasciende el nosotros mexicano para llegar a un nosotros planetario, que se empieza a desestructurar y a fragmentar como el episodio narrativo que nos revela. (Figura 3)

[26] Es una práctica común señalar los espacios antiguos desaparecidos con un paréntesis, por ejemplo: *"Ciudad de México (antes México D.F.)" o "Centro Médico Nacional Siglo XXI del IMSS (antes Centro Médico)".*

Poco a poco, en la escritura gráfica de Amara, las letras se van cayendo y confundiendo, como en una gran sopa de escombros. De la estabilidad del suelo caemos en una descolocada redacción del sismo, hasta que las letras se confunden en un amontonamiento que sólo nos permite descifrar la primera línea del texto: "y de pronto, de un día para otro la maquinaria gigantesca se detuvo" (Amara 34). Al final de los vacíos, los resquebrajamientos, encontramos lo repleto de palabras, los restos de letras que semejan el derrumbe.


y tocar tierra firme. No en vano asociamos la normalidad con el suelo, con el ideal de estabilidad y fijeza: allí el cuerpo sabe cómo desplazarse, los pies conocen el camino incluso a ciegas, y es asimismo a lo que aludimos con expresiones como "poner los pies en la tierra", que prometen conjurar la desubicación y aun la locura apelando a la superficie del planeta, haciendo de la corteza terrestre una auténtica piedra de toque, un contrapunto inapelable a nuestros devaneos y fantasías, a nuestra condición mudable, a nuestra incoherencia: el suelo cmoo aqeullo no sloo que nso osstieen, sion qu e sns da esrtcuar, perciastemen cuadno tdoo emipzae a sadcuri e a n estr alr ed or

y

se

meuve

y se rompe como

Figura 3. "Las vueltas de la normalidad" (Luigi Amara 34)

Para Marc Augé en *El tiempo en ruinas,* los escombros[27], a diferencia de las ruinas de edificios pasados, plantean un "problema de gestión: ¿cómo deshacerse de

[27] Escombro, del latín *escomborare*, significa librar de obstáculos o amontonamientos, de acuerdo a la Real Academia Española.

ellos? ¿qué reconstruir?" (112). A diferencia de las herencias pasadas de una civilización perdida es preciso hacer desaparecer el escombro producto de la catástrofe natural: "el hombre descubre que pertenece a la naturaleza cuando se ve obligado a escapar de las instalaciones que había concebido para dominarla" (Augé 109). En la escritura de Amara, es imposible escapar, se tiene que ilustrar ese escombro, se tiene que dominar.

En la página siguiente la redacción amontonada de dos conjuntos de letras apelmazadas solo nos permite leer, con muchas dificultades "pero esos partidos con estadios vacíos solo eran una experiencia acústica más que…" y "Se ha querido destacar el buen comportamiento de la sociedad". La desavenencia del lenguaje después de los escombros, después del pasmo que provoca el movimiento de las estructuras, compara el silencio posterior al terremoto con los balbuceos entre el silencio:

> ¿De cáutosn ragdos Rtichre?
> ¿Esto es arpte led simulaorc?
> Recpeurar el hilo lo msá ropnto roto.
> La grieta como uan prolngoación del hilo ueq perdimos
> El balbuceo que quiere. Retomar el aliento de la frase.
> Palparse, llamarse, cerciorarse, pellizcarse. De que estamos vivos.
> (Amara 35)

Nuevamente, como en aquellos registros del sismo con *padres nuestros* existe la ansiedad por recolectar en la memoria los datos del sismo. La grieta ya no es ahora el quiebre, ahora se identifica como una "prolongación del hilo que perdimos" (Amara 35). La recuperación del lenguaje mediante el balbuceo se hace al mismo tiempo que el rescate de la corporalidad confirma la existencia—"pellizcarse" para señalar que se está vivo—pero también como prueba que esto no es sueño o pesadilla. El cronotopo sísmico de existencia refiere a la conciencia sísmica del mexicano: "¿En dónde te agarró el temblor? El epicentro se sitúa debajo de cada uno" (Amara 35). Para Amara, el referirse a

la cara es también dato útil para terminar su narración, como en la cita en que refiere a los especuladores inmobiliarios, apoderándose del terreno derrumbado:

> Una estampa que apenas llama la atención de los viandantes: un hombre despliega una cartulina — "Me ofrecen una deuda, no un hogar"—al lado de un grupo de arquitectos y desarrolladores inmobiliarios que contemplan, bajo sus cascos amarillos el hueco dejado por un edificio, uno de esos huecos estremecedores que en el 85 fueron bautizados como "muelas", y más tarde convertidos en plazas o parques y que hoy representan una oportunidad para nuevos complejos edificios. (Amara 41)

La visión del escombro depende de la mirada. Para los desarrolladores urbanos, es el vacío en el que se construye "el edificio que vendrá" (Amara 42). La muela no es cubierta en este caso por la amalgama dental, sino que es vaciada, despojada, y extirpada para iniciar un nuevo complejo urbano, que seguirá, nuevamente, los lineamientos del poder político en el espacio urbano. El hombre no puede más que observar la ruina de su derrumbe y el espectáculo de su transformación: la realidad de su imaginación sísmica.

Los imaginarios sísmicos tienen una gran calidad de poder poético, a menudo inserto en los textos, pero también de carácter épico. En cuanto al temblor de 1985[28] quizás el texto más difundido sea "Las Ruinas de México (Elegía del retorno)", de José Emilio Pacheco. Como elegía, denota el lamento de una ciudad pos apocalíptica, que, destruida ante la admiración de Pacheco, quien abre el texto con un epílogo a los *Hechos de los apóstoles*, así como el recuerdo de Luis G. Urbina en su *Elegía del retorno*, de 1916, vence el desdén. Al igual que con todos los narradores del terremoto, existe una obsesión con la materia, la solidez y el derrumbe:

> No: la materia no se destruye
> La forma que le damos se pulveriza
> Nuestras obras se hacen añicos
> (Pacheco 11)

[28] En "Narrar la catástrofe: las representaciones literarias del terremoto de 1985 en México", Miguel Schulteiss hace una reseña amplia acerca de los poemas escritos después de 1985.

De un principio en el que la tierra emerge de las entrañas, y la piedra tiene agencia sobre la destrucción de la ciudad, de esa tierra que sale de sus bisagras pasa a una voz poética en plural:

Sólo cuando nos falta se aprecia el aire
Somos naturaleza y sueño.
Por tanto
somos lo que desciende siempre:
polvo en el aire
(Pacheco 15)

La ciudad lastimada se traslada a la persona, que como en la piel de los edificios, se pulveriza en el aire y replantea la relación de existencia. Del yo poético, que trata de avanzar ante el infierno de la memoria de la ciudad destrozada, pasa al nosotros para evidenciar la calidad ecoapocalíptica e identidad sísmica de la ciudad[29]:

Esta ciudad *no tiene historia*
sólo martirologio
El país del dolor,
la capital del sufrimiento,
el centro deshecho
del inmenso desastre interminable
(Pacheco 29)

En la razón lasciva del desastre y la destrucción de la ciudad, la corporalidad de lo urbano continúa presentándose. Las grietas formadas forman cicatrices que se encuentran impunes marcando la vida de la ciudad:

Hoy una cicatriz parte de su cuerpo.
Jamás podrá borrarse. Siempre estará,
Dividiéndolo todo, el terremoto
(Pacheco 36)

[29] En "Narrar la catástrofe: las representaciones literarias del terremoto de 1985 en México", Miguel Schulteiss hace una reseña amplia acerca de los poemas escritos después de 1985. Entre ellos el primero, escrito inmediatamente después del suceso es "Ciudad de México, 1985" de Rodolfo Mier Tonché , "Nos movieron el piso" de Mónica Mansour, "Responso" de José Ramón Enríquez, "Ciudad maldita" de Elisa Reina.

De la poesía de Pacheco a las poesías del 19S de 2017, hay un salto de emergencia, y un recuerdo constante. El 22 de septiembre se publica en el diario *Reforma*, un poema de Juan Villoro denominado "El puño en alto", como un modo de catarsis, una llamada al público y a la solidaridad, con altas dosis de sinestesia, y reflejos táctiles de la vida urbana cotidiana. Este poema no es extraño para el autor, quien en su libro *8.8, El miedo en el espejo* ya declaraba: "Los mexicanos tenemos un sismógrafo en el alma" (41).

Perteneciente a la generación de la pos memoria, para Villoro el sismo es un tema primordial y a veces tangente de sus historias. *Materia dispuesta*, de 1997, es una novela donde el personaje principal nace con un sismo, aquél de 1957, que derrumbaría el Ángel de la independencia de la ciudad de México. Su escritura está marcada por estas dudas, esos miedos a la destrucción, dada la cercanía a la catástrofe:

> En 1985, la relación con los sismos cambió para siempre. Desde entonces todos los objetos son sismógrafos accidentales. Cuando algo se agita de repente, puede medir dos tipos de ansiedad: la telúrica y la espiritual. Si el agua se mueve en un vaso, me pregunto si la causa es la Tierra o sólo soy yo. (Villoro 19-20)

El intento de Villoro de dar sentido a la historia, o a la catástrofe sísmica de manera doble, reitera su fijación extendida en la conciencia de vivir en México, con su herencia de la colonialidad y desafío de la herencia de una Nueva España ubicada sobre tierra volcánica y fallas geológicas. Un origen epistemológico que también es evidencia sísmica. Quizás es por ello que "El puño en alto" resonó tanto con la audiencia mexicana y fue publicado continuamente y difundido por internet.

Escrito en segunda persona y a manera más de letanía que lírica, "El puño en alto", como un diario personal, revela la población que lo lee:

Eres del lugar donde recoges la basura.

Donde dos rayos caen en el mismo sitio.
Porque viste el primero, esperas el segundo
Y aquí sigues.
Donde la Tierra se abre y la gente se junta.
(Villoro 408)

Al igual que en la crónica, género del cual es ejemplo clave, Villoro rechaza el Yo en su escritura. A manera de rezo, intentan, desde un principio, separarse del Yo narrativo hacia una segunda persona en singular que se encuentra a merced de la naturaleza: "Donde dos rayos caen en el mismo sitio… Donde la tierra se abre y la gente se junta" (Villoro 408). Esta realidad es postapocalíptica y apocalíptica al mismo tiempo: ya ha pasado la catástrofe, pronto ocurrirá la catástrofe, se vive el momento de la catástrofe, "Y aquí sigues" (Villoro 408), como un ejemplo de la resiliencia y la tenacidad de soportarlo.

A continuación, Villoro retrata las experiencias de la vida diaria y propia de la ciudad de México. La impuntualidad como cualidad, más que defecto, en una urbe donde la crisis de movilidad es la que rige: "Otra vez llegaste tarde… treinta y dos años después de la otra cita a la que tampoco llegaste a tiempo" (408). El cuerpo urbano es también un cuerpo retórico y físico, que a través de las grietas forma incisiones imposibles de curar. Cuerpo y edificio se confunden:

El edificio se cimbró y no viste pasar tu vida ante tus ojos,
como sucede en las películas.
Te dolió una parte del cuerpo que no sabías que existía:
La piel de la memoria, que no traía escenas de tu vida,
Sino del animal que oye crujir a la materia.
(Villoro 408)

La memoria personal pasa a un plano animal no humano, y se confunde con la materialidad de la tierra y de otros fenómenos de la naturaleza. Al evidenciar que "Tembló en los ríos/Tembló en las casas que inventamos en los ríos" (408), Villoro

reconoce también la agencia del fenómeno sísmico sobre otros elementos de la naturaleza, que al mismo tiempo tiemblan, como ese temblor humano afiebrado.

La tercera parte del poema se distingue por la incesante anáfora "Eres" y "el que" para conceder al trauma individual el sentido de experiencia colectiva que también se encuentra caracterizado por las manos, el puño, los dedos. Esta experiencia incorpora al lector, lo hace partícipe y busca reconocerlo. Las manos son archivos de la memoria, pero también son el principal simbolismo de la solidaridad. Las incesantes "líneas de la vida" fueron formadas por miles de voluntarios que retiraban objetos y escombros de los edificios derrumbados. La metáfora del basurero como paisaje sísmico se replantea mediante la acción de las manos que son principio ordenador de un entorno de desechos:

Eres, si acaso, un pordiosero de la historia.
El que recoge desperdicios después de la tragedia.
El que acomoda ladrillos,
Junta piedras,
Encuentra un peine,
Dos zapatos que no hacen juego,
Una cartera con fotografías.
El que ordena partes sueltas,
Trozos de trozos,
Restos, sólo restos,
Lo que cabe en las manos
(Villoro 409)

Las manos implican separación, pero también igualdad y orden. Son las únicas herramientas de los voluntarios, "El que no tiene guantes" (409) reconoce a aquellos que ante la carencia de apoyo gubernamental resolvieron e improvisaron. La mano, que ayuda, que está sin guantes, se convertirá al final en un puño con el que se pide silencio.[30] Esta práctica también es símbolo universal de insurgencia y resistencia, sobretodo de los

[30] El puño para pedir silencio es una práctica sísmica heredada del 85, ante la necesidad de saber si alguien enterrado en los escombros puede gritar o hacer sonar las piedras.

movimientos de izquierda como los movimientos marxistas, comunistas, pacifistas, feministas y otros movimientos de los derechos civiles. Del desprendimiento del "tú" al principio, Villoro cierra y se transforma en un "los que" que engloba la insurgencia ante el poder y el privilegio, de los que no escuchan ante los que escuchan gracias al puño en alto.

1.2.2 Grietas y asfixia: Teatro y cine. De *La grieta* a *7:19, La hora del temblor*

El teatro y el cine como espacios de expresión artística fueron los más castigados por los terremotos de 1985 y 2017[31]. La gente dejó de acudir a ellos, ante el miedo y la inseguridad de los lugares. El "Foro de Seguridad", una red internacional de voluntarios y trabajadores en América Latina[32], satiriza las visitas al cine y al teatro en sus "Temblores con humor: consejos prácticos en caso de sismo". Una muestra práctica del humor negro contenido en los imaginarios apocalípticos como manera de sublimar el trauma y la conciencia sísmica:

> **¿QUE HAGO SI LA REPLICA ME AGARRÓ A MEDIA PELÍCULA EN EL CINE?**
> Para empezar, ¿quién lo manda ir al cine en momentos de temblores?, pero bueno, asumamos que fue lo suficientemente valiente y está en el cine en medio de aquel gentío y en la oscuridad total... Si se va la luz no vaya a perder el tiempo gritando ¡devuelvan la plata! o insultando a la madre de todo el mundo... ¡Corra hombre!, salte sobre los asientos si es necesario, patee cabezas, empuje a la gente con todas sus fuerzas, grite y no olvide llorar cuando le caiga el cielo falso en la cabeza. (http://www.forodeseguridad.com/artic/humor/1078.htm)

[31] En 1985, varios de los complejos de teatros y cines del centro de la ciudad de México fueron cerrados. En el 2017, 31 salas de cine cerraron a consecuencia del sismo. Al respecto se pueden leer el siguiente artículo en el S*ol de México*: https://www.elsoldemexico.com.mx/gossip/cierran-salas-de-cine-a-consecuencia-del-sismo-256081.html

[32] Organización no gubernamental de trabajadores y voluntarios de la seguridad. Incluye a 42,000 miembros de habla hispana en 40 países http://www.forodeseguridad.com/foro.htm

La inestabilidad de las construcciones comerciales de los teatros y los cines se hace evidente en esta cita. “No olvide llorar cuando le caiga el cielo falso en la cabeza” nos presenta una imagen de la vulnerabilidad de la que la mayoría de los cines y teatros comerciales, al ser construcciones prefabricadas, posiblemente sin seguir los reglamentos sísmicos, o edificios viejos. La oscuridad y la sensación de asfixia y encierro son otras de las causas por las cuales se disminuyeron la visita a los cines.

Lo cierto es que más allá del riesgo físico de asistir a una película u obra de teatro, las producciones que trataban temas de la catástrofe sísmica en México fueron y han sido hasta la fecha muy escasas, lo que se contrapone con otras producciones del cine y teatro de catástrofe producto de las guerras mundiales en Europa, u otros fenómenos naturales en Estados Unidos de los cuales se encuentra una vasta producción fílmica y teatral. Este fenómeno también se encuentra en otros países de Latinoamérica, como en Chile y Perú, donde el teatro, los títeres y otras producciones acerca de los sismos y otros desastres forman parte del folklore nacional.

Para Víctor Hugo Rascón Banda, en México “pocas obras se han escrito sobre los sismos de 1985, porque hay un extraño pudor que impide hacerlo” (*El nuevo teatro* 28). Más que pudor, una hipótesis es imaginar que el presenciar el acontecimiento del terremoto en la pantalla y en el teatro era y sigue siendo algo muy doloroso y traumático para la audiencia mexicana, lo cual revela, por un lado, una falta de interés en el tema por parte del gobierno para financiar proyectos relacionados con la catástrofe—pues se rehúsan a asumir responsabilidades por la tragedia—y por otro, la falta de elaboración del duelo de la población, en el que el silenciamiento del tema es la estrategia más asequible para soportar la tragedia. A pesar de ello, vale notar que algunos grupos teatrales in situ

armaron obras e intervenciones en ambos terremotos, para tratar de aliviar y hacer catarsis del fenómeno traumático. A estas obras se sumaron víctimas y familiares.

Las obras dramáticas sísmicas que señalo a continuación utilizan el fenómeno del terremoto como parte esencial de su argumento. Puede ser el hilo conductor de la obra, o una parte esencial del diálogo de sus personajes. Puede ser una consecuencia de este, como una cuarteadura, o tener una proyección ante un nuevo suceso, como en el caso de las réplicas. En este sentido, los autores de las obras sísmicas utilizan las señales del sismo para revelar el rompimiento de un medio físico (edificios, calles) o como medio metafórico (la destrucción de las jerarquías). En el más puro sentido eco-apocalíptico, las obras de teatro sísmicas están siempre conscientes del poder de la naturaleza y también acuden a medios míticos como formas de denuncia a un presente injusto. Estas desestructuraciones, de la mano con la posmemoria y el alivio del trauma, utilizan también la metáfora del cuerpo, como una evidencia de las fracturas insalvables de la realidad. A pesar de su escasez, se pueden mencionar una decena de obras[33] que siguen los imaginarios sísmicos en México. Todas ellas se refieren al terremoto de 1985[34]. Para fines de este estudio, me enfocaré en *La Grieta, Escombros* y *85. Una Crónica*, debido al

[33] *El edificio* (1989) de Víctor Hugo Rascón Banda es una muestra de la desesperación ante los terremotos y la claustrofobia de estar encerrados dentro de un edificio; *Las máquinas de coser* (1990) de Estela Leñero denuncia las condiciones desastrosas en las que vivían las costureras sepultadas por el terremoto; *Escombros* (1990) de Ricardo Pérez Quitt discute las consecuencias del saqueo y la vulnerabilidad de los damnificados del sismo; *85. Una crónica* (2001), de Emilio Carballido, una lucha entre las clases sociales, los socorristas, el ejército y los fantasmas del terremoto; *Después del terremoto* (2001) la farsa en un acto de Carlos Olmos, que habla sobre el proceso de rescate durante el temblor; *Anotaciones previas a la misteriosa e inoportuna aparición de Dios* (2014) de Itzel Lara menciona el descontento de tres "niños milagro"[33] en el presente; *Se rompen las olas* (2012), teatro documental de Mariana Villegas, un monólogo que recupera las experiencias personales vividas en el año del desastre; *El polvo* (2014) de Jimena Eme Vázquez, otro teatro documento que recupera los eventos externos y señala la desaparición de la ciudad como agente.

[34] Hasta el día de escritura de esta disertación no existían obras teatrales referentes al temblor 2017.

reconocimiento que tienen estas obras y su amplia difusión, así como la vigencia de los acontecimientos hasta hoy en día.

La Grieta (1987) de Sabina Berman, es la primera obra publicada, que si bien no trata literalmente el terremoto, sí habla de la desestructuración causada por una cuarteadura. Una pequeña grieta en el techo es la señal visual del futuro, una desestructuración de la construcción vertical, al mismo tiempo que es una desestructuración del poder político, de las jerarquías sociales y la violencia de género. En las tres obras esta diferencia se ve marcada, en primer lugar, por el nombre propio que tienen los personajes principales, contra los nombres generales y no específicos que tienen las personas de clase más baja y los pertenecientes a una institución, como los soldados o los empleados. En *Escombros* como en *85. Una crónica* los socorristas no tienen nombre, siendo denominados simplemente "socorrista" o "brigadista", lo cual nos demuestra la falta de reconocimiento y los héroes anónimos que fueron quienes aparecieron en la escena. En el caso de *La Grieta,* la falta de nombre específico (*LICENCIADO F*, *EMPLEADO 1 Y 2*, *ÉL Y ELLA*) demuestra que la estructura burocrática puede ser intercambiable a diversos lugares y le devuelve la universalidad al episodio.

En estas obras, los espacios escénicos son espacios sísmicos también. *La grieta,* como pieza teatral, representa un desafío en el espacio físico-teatral, así como en el político-social. El agente principal de cambio es una grieta que va creciendo hasta colapsar, siendo confundida por una araña, o refugio de la sombra; en este caso, el techo o la grieta debe cubrir parte del escenario que se va sucumbiendo hasta desintegrarse. Sabina Berman no revela en las acotaciones el escenario de la grieta: es labor de los personajes revelar su papel, mediante sus acciones. El personaje ÉL dice "Hay una araña.

Ahí en el techo" (274), y es él mismo, el nuevo empleado, que hará crecer la "araña" hasta golpearla y observar que crece. En este sentido es el agente externo quien visibiliza la cuarteadura. ÉL, que es el empleado nuevo, descubre lo que los otros no pueden o no quieren ver, de acuerdo al sentido de la autoridad:

> EMPLEADO 2: Pero era un…rayón-cito.
> EMPLEADO 1: De este tamaño, licenciado. Ahí estaba desde siempre.
> EMPLEADO 2: Siempre estuvo.
> LICENCIADO F: No puede ser.
> EMPLEADO 2: Pues entonces no.
> LICENCIADO F: Pero…
> EMPLEADO 2: Pero licenciado.
>
> > LICENCIADO F: Imposible. Este edificio está garantizado contra cuarteaduras. ¿O no?
> > (Berman 282-3)

La declaración de la garantía contra cuarteaduras, y la duda "¿O no?", nos conduce a un cuestionamiento de la corrupción y el desafío a lo que debe suceder/lo que debe ser. Así como en la imaginación sísmica la movilidad es la característica que hace dudar de la solidez, es el EMPLEADO 2 quien desafía el espacio garantizado de la estructura burocrática, atacando la "arañita" que en realidad es una cuarteadura. El LICENCIADO F no puede sino cuestionarse también su sentido de existencia ante ella. Al mismo tiempo, "*La grieta* trata sobre la mentira. La mentira: el desajuste entre la cosa y el nombre, el desajuste entre la necesidad y la acción" (Berman, 2004, 269). La grieta se extiende una vez que se observa y que se le presta atención. A diferencia de las otras obras, *La grieta* evidencia como un fenómeno material de la desestructuración. Este símbolo desvela un problema más profundo, de corrupción y como denuncia de la incapacidad burocrática y crítica a la apatía gubernamental.

Figura 4. *La Grieta.* Fragmentos de un ensayo.

En la introducción a la obra, Berman menciona el teatro del absurdo como ejemplo de la grieta, tan lasciva, que de una pequeña raya, llega a destruir el escenario. La obra sigue los ejemplos del teatro del absurdo, con la falta de nombres específicos. Berman ridiculiza la burocracia, parodiando la vida en las empresas y oficinas de gobierno. ELLA, la nueva empleada, permite los avances del jefe, al ser evidente que no "hace ningún trabajo", forzada al mismo tiempo por un contrato desconocido, que su esposo, ÉL, firmó, a pesar de su inconformidad. Berman también parodia a los medios de comunicación, mediante la imagen en la televisión de unos labios que instruyen hacer movimientos aeróbicos mientras detienen el trabajo. Poco a poco, la grieta, el desajuste del suelo, la falta de solidez, empieza a deshumanizar a todos los personajes, ante el desplome total del techo.

En *Escombros,* que, a decir de Víctor Hugo Rascón Banda es "el sismo interior de tres mujeres convertidas en espectros" (*El Nuevo Teatro* 28), el espacio escénico no se empieza a cuartear, sino que ya se vive la ruina. Tres mujeres deciden acampar al lado de

su edificio derrumbado, por miedo al saqueo. En las direcciones de la obra, señala las condiciones del escenario: "Estructuras de metal retorcido; ventanas, ángulos. Boquetes que servirán de entrada y salida de los personajes entre luces inmensamente frías" (Pérez Quitt 2017). El espacio del escombro es amenazante y extraño. El espacio escénico está invadido por una serie de cortes irregulares. En *85. Una crónica,* de Carballido, l espacio es también similar y representante de la inestabilidad de la estructura: *"*Ruinas, escombros. Paredes levantadas, sin remate, techos sin soporte preciso, desniveles, montes de cascajo y hoyos que no se adivina el fondo. Absoluto desnivel en todo" (Carballido 568). La repetición de la palabra desnivel en esta secuencia de la acotación es una representación también del desnivel social y la denuncia que se da durante la obra, entre LOS BRIGADISTAS, Y LA CHAMACA, así como los "CHAVOS BANDA".

La vulneración al espacio privado es un elemento fundamental de las obras, pues en el espacio público, en los albergues y en la oficina agrietada, son lugares de abuso físico y sexual. En *Escombros,* MARTA quiere resguardar a toda costa la virginidad de su hija, quien, durmiendo en el albergue puede ser víctima de los abusos de los malvivientes. MARTA decide enviar a su hija NORA a Cuernavaca, a una "mansión" de sus parientes, pero ahí es violada por el novio de su prima, RENÉ. A diferencia del rompimiento físico y la amenaza de violencia sexual en el albergue, es en la casa familiar segura y estable donde sufre la violencia sexual literal. En *La grieta,* es el licenciado quien hace avances sobre la nueva empleada, tras la puerta cerrada de la oficina con la cuarteadura. En *85. Una crónica,* el miedo al saqueo es parte fundamental de la obra, donde EL FURIOSO y su perro PIRATA, dos fantasmas del terremoto, cuidan sus escombros de casa de los chicos banda.

Por último, tanto en *Escombros* como en *85. Una crónica* (Figura 5.) tenemos la convivencia del mundo real con lo maravilloso, presentado en los Espectros, La Llorona y los fantasmas, quienes intentan recrear sus historias, demandando su presencia tanto en el espacio escénico como en la memoria histórica. En el caso de los espectros de *Escombros,* son personajes anormales "mutilados, deformes, ensangrentados" (Pérez Quitt), quienes se contraponen con las figuras "vivas". Los espectros también denuncian los abusos, pues se aprovechó la circunstancia del sismo para "desaparecer" a las personas que eran incómodas al sistema. Una última aparición de La Llorona denuncia en Escombros el destino eco-apocalíptico de la ciudad: "No podemos borrar lo escrito o seremos borrados del libro de la vida. La tierra nos teme, por eso tiembla, por miedo a nuestras injusticias. La tierra quiere sacudirse sus miserias"(Pérez Quitt). El destino sísmico solo puede ser presagiado por un personaje mítico, que, en *Escombros,* causa también los sismos internos de sus personajes, convirtiéndolos en personajes sísmicos, que añoran la solidez, pero solo pueden estar seguros de su fragmentación y vulnerabilidad. *Escombros* cierra con una Nora, regresando a la realidad para determinar ese destino sísmico aludido por La Llorona:

> NORA: … No existe un lugar con firmeza para mí. ¡Mentiras las ayudas! ¡Mentira todo! Pertenezco a los escombros. Soy una de tantas consecuencias sísmicas. Soy un espectro, un estorbo, soy apenas un ladrillo en la pared. Aquí me quedaré. Después que me han sepultado las palabras. Quiero ser libre. Me quedaré en esta ciudad enterrada entre ladrillos y varillas. ¡Qué difícil es reconstruirse a sí mismo! Más difícil es reconstruirme pedazo a pedazo, de este sismo interno que me sacude, que me asfixia. Aquí me quedaré en esta ciudad, hasta tener las suficientes fuerzas, para no seguir permitiendo que se me derrumbe el mundo. (Pérez Quitt)

Para Nora, la sismicidad representa resignación. No hay otra realidad sino la del escombro y la anormalidad que personifica el sismo. Al igual que con Villoro y Amara,

hay un regreso a la familiaridad que simboliza el sismo. Lo fragmentado y confuso es lo que permite el funcionamiento de los personajes, que fuera de la historia oficial recrean los fragmentos de su memoria sísmica.

En *85 Una crónica*, no nos damos cuenta que EL FURIOSO es un espectro, sino hasta el final, que es cuando él se puede dar cuenta de su muerte. Los residentes de esta ciudad oximorónica[35] no saben que están muertos en vida y dejan pasar el tiempo, estupefactos ante el estado constante de desastre.

> EL FURIOSO: Como si estuviera yo pintado. Y este rifle no sirve ya… (*Se asoma*) Ya encontraron… ¡Están sacando joyas! Y allá adentro hay un muerto, ya le vi los pies. Y el Pirata está muerto…Me está pasando algo que no entiendo, no entiendo…Y me están robando toda mi vida… (Carballido 578)

Figura 5. *85. Una Crónica*. Emilio Carballido.
Teatro callejero: Estudiantes de arquitectura del paisaje UNAM

[35] La ciudad de México es una ciudad paradójica en todos sus aspectos. Construida sobre lagos, ahora sufre escasez de agua, teniendo que importarla de Puebla. A su vez, en tiempo de lluvias, la ciudad se inunda de agua podrida. Llamada la "ciudad de los palacios" fue creada para tener los edificios más importantes del país, pero estos se hunden. El centro financiero, la zona más costosa en la actualidad se encuentra al poniente de la ciudad, llamada Santa Fé, sobre los antiguos basureros de la ciudad. Es una bomba de tiempo.

El teatro es una de las puertas más cercanas a la realidad de la memoria sísmica. La cercanía con el espectador, la proyección y gestualidad de los actores y su relación con el público, proveen un espacio catártico para la experiencia sísmica. En representaciones de estas obras en youtube, he encontrado reproducciones hechas por estudiantes de arquitectura del paisaje en la Universidad Nacional Autónoma de México, quienes son los que recrean la obra en un espacio abierto. En 2017, los campamentos que se encontraban afuera de los edificios derrumbados fueron refugios también para el arte. Miles de voluntarios, en su mayoría jóvenes, se reunieron para cuidar a niños, y representar, mediante obras de teatro, el fenómeno sísmico. De la cuenta de padres nuestros para medir el sismo, hasta las representaciones que se adueñan del espacio público, las obras dramáticas constituyen algunas de las evidencias más importantes que tenemos de los imaginarios sísmicos en México.

1.2.2.1 El cine sísmico y la asfixia del escombro

En el caso de las producciones fílmicas sísmicas hay un salto entre las representaciones traumáticas del terremoto de 1985 y el uso de la tecnología digital en el 2017. En cuanto al terremoto de 1985, Alma Delia Zamorano evidencia en "Terremoto de 1985. Trauma y recuerdo en el cine mexicano" que:

> es visible la ausencia del argumento catastrófico del terremoto de 1985 en el cine mexicano reciente, [y] su olvido habla de un proceso de memoria y ocultamiento que el arte podría haber ayudado a dejar en el tintero de una manera sana y confrontadora; un olvido sin impunidad. (Zamorano 2015)

A pesar de las cualidades del séptimo arte, que tiene la capacidad para representar y ser testimonio de la impunidad y la injusticia tanto del evento catastrófico, como de los momentos que le siguieron, la documentación y el ejercicio de archivo se ha visto limitado por una falta de interés y de inversión en el fenómeno. A comparación de otras

producciones de cine en el mundo[36], la producción mexicana no ha explotado el evento apocalíptico en el fenómeno del sismo, sea por un desinterés en el tema, la preocupación por la situación social, o el dolor del trauma que podría ser reactivado por una película que recrea el evento. De igual manera, los costos de representar de manera realista el fenómeno pueden explicar la relativa escasez de las películas[37] y obras teatrales.

En su estudio, Zamorano recuenta cuatro de las películas acerca del terremoto de 1985, hasta el 2 de septiembre del 2015: *Trágico terremoto en México* (Francisco Guerrero, 1987); *Terremoto en México* (Matías Gueiltburt, 2000) y los cortometrajes de Carlos Dávila Yeo *Bajo los escombros* (2005) *y El sueño de Luisa* (2010), ambos producidos por el Instituto Mexicano de Cinematografía. Otras producciones, no analizadas por Zamorano, incluyen *No les pedimos un viaje a la luna* (Maricarmen de Lara, 1987) y las más recientes *7:19, la hora del temblor* (Jorge Michel Grau, 2016) y *El día de la unión*, de Kuno Becker, la cual suspendió su fecha de estreno, debido al terremoto de 2017.

[36] El género de "cine de desastre" y particularmente el cine sísmico es aquél en el cual el terremoto o sismo forma parte esencial del argumento de la película, y sus protagonistas actúan en torno a él, tratando de sobrevivirlo, impedirlo (en el caso de aquellos causados por el ser humano, en la ciencia ficción), o lidiar con sus consecuencias. *Deluge,* (Felix Feist 1933) es quizás la primera película de ciencia ficción que trata acerca de un terremoto que destruye la ciudad de Nueva York, pero hay más de un centenar de películas de este género sobretodo de producción estadounidense, desde los treintas hasta la actualidad. Entre otras se encuentran: *San Francisco* (EUA, 1936), *Earthquake* (EUA, 1974), *Aftershock: Earthquake in New York* **(**EUA, 1999), *Nature Unleashed: Earthquake* **(**EUA, 2005), *Nihon Igai Zenbu Chinbotsu* [Everything Other than Japan Sinks] (Japón, 2006), *03:34 Terremoto en Chile* (Chile, 2011).

[37] En su estudio, Zamorano recuenta cuatro de las películas acerca del terremoto de 1985, hasta el 2 de septiembre del 2015: *Trágico terremoto en México* (Francisco Guerrero, 1987); *Terremoto en México* (Matías Gueiltburt, 2000) y los cortometrajes de Carlos Dávila Yeo *Bajo los escombros* (2005) *y El sueño de Luisa* (2010), ambos producidos por el Instituto Mexicano de Cinematografía. Otras producciones, no analizadas por Zamorano, incluyen *No les pedimos un viaje a la luna* (Maricarmen de Lara, 1987) y las más recientes *7:19, la hora del temblor* (Jorge Michel Grau, 2016) y *El día de la unión*, de Kuno Becker, la cual suspendió su fecha de estreno, debido al terremoto de 2017.

En cuanto al terremoto de 2017, son aproximadamente 30,000 videos los que arroja youtube con respecto al terremoto de 2017 en la ciudad de México. Entre ellos, destacan algunos ampliamente difundidos de un grupo de turistas americanos en Xochimilco, quienes dentro de las trajineras observan el gran movimiento del agua; el rescate casi inmediato a niños del colegio Rébsamen, minutos después del suceso; y las escenas de edificios colapsándose.

Para rescatar una filmación reciente que refiere al terremoto de 1985, en *7:19*, o a veces llamada *7:19 La hora del temblor*, de Jorge Michel Grau[38], el cronotopo del momento del terremoto es esencial para el desarrollo de la puesta en escena, al igual que el factor esencial de la catástrofe. La película de Michel Grau juega con los contrastes del sistema mexicano enfocando dos extremos de la escala social. En el film, Martín Soriano (Héctor Bonilla), un velador en sus últimas semanas antes de la jubilación y un subsecretario de estado (Demián Bichir) se quedan encerrados en el fondo de un edificio[39], a raíz del terremoto de 1985, compartiendo sus experiencias de vida y develando la corrupción que desata el desastre natural. Los dos interactúan a su vez con varios personajes que sólo conocemos al principio y que fruto de la casualidad están ahí, aunque tras la caída del edificio solo los escuchamos, no los vemos: Juan, un mensajero

[38] Jorge Michel Grau es egresado de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y del Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) en la Ciudad de México. Ha dirigido diversos documentales y cortos y en su filmografía destacan los largometrajes *Somos lo que hay*, *Big Sky*, con un estreno programado, *7:19*, y actualmente se encuentra trabajando en el *remake* de la película colombiana *La Cara Oculta*.

[39] Estos dos protagonistas, Héctor Bonilla y Demián Bichir son también famosos por haber actuado en otra película vital y censurada en la vida histórica de México, *Rojo Amanecer* (Jorge Fons, 1968), que relata la historia de la Masacre de Tlateloco, una represión estudiantil en un complejo habitacional de la ciudad de México. Similar a esta historia, toda la historia de esa película se ubica en un solo apartamento.

que es devuelto a su trabajo, Nadia Ramírez, una señora de intendencia y una Elsita, una mujer joven que ha "heredado la plaza"[40] de secretaria en el edificio.

Mediante el uso excesivo de interludios teatrales, la película de Michel Grau se acerca a la naturalidad de la realidad sísmica posterior al fenómeno. En primer lugar, solamente hay un espacio en donde la acción se lleva a cabo, y es dentro de un edificio. Así, el tiempo, como el espacio, están colapsados. Hay largos planos secuencia, estáticos, tras la caída de los edificios, una supremacía de la voz, ruidos sobre la fotografía y continuos primeros planos que desenmascaran las emociones de los personajes. Este proceso de "teatralización del cine" puede deberse, como José Antonio Pérez Bowie ha señalado, a "la devaluación del 'efecto realidad' en una cultura dominada por la imagen y proponer frente a ella un ejercicio metaficcional mediante el que las marcas de la teatralidad se convierten en estrategias propiciadoras de la reflexión sobre el propio discurso" (291). Así, el reducido escenario y los relativamente largos silencios se ven compensadas por la exageración de ciertos momentos, y la importancia del lenguaje en otros. Los efectos son de una tensión casi insoportable, producto de la oscuridad que contrasta con el montaje rápido y sonidos estruendosos de las películas comerciales del cine de desastre[41], y que puede deberse a una característica propia del cine que defino como "cine sísmico mexicano". A diferencia del cine de catástrofe estadounidense, en este filme no hay espectacularidad ante el derrumbe, sino una intimidad de la interioridad

[40] La herencia de plazas es una práctica nepotista común, aunque no reconocida legalmente. Muchas personas afiliadas a un sindicato, al momento de su jubilación pueden vender o legar sus puestos de trabajo a sus familiares para que ellos ocupen su trabajo.

[41] A decir de Pérez Bowie, recuperar la teatralidad en el cine se convierte ya en una manera de combatir la "crisis de credibilidad sufrida por la retórica hollywoodense y la inflación de imágenes que padece la sociedad actual" (577).

de los personajes, contrapuesta con la crónica literaria, la fotografía y el cine documental acerca del sismo que lo retrata desde afuera.

En 7*:19, La hora del temblor*, los imaginarios sísmicos se presentan de una manera novedosa, que contrasta el clásico cine de desastre Hollywoodense, y representa la conciencia histórica acerca del fenómeno en la ciudad de México. La película presenta al terremoto como imaginario apocalíptico, revelador y profético de una realidad sociopolítica mexicana. La primera secuencia de la película abre con un primer plano de una televisión y quizás la imagen más conocida del terremoto, la transmisión de la periodista Lourdes Guerrero como *voz en off* del evento[42]. Dentro de un edificio de modernos cristales, con mucha luz, se presenta Martín, el velador, que abre la puerta a los empleados. El plano secuencia, filmado sin cortes, y aparentemente con *steadicam*, muestra distintos tipos de trabajadores, burócratas y de intendencia. En el minuto 7:19 ocurre el derrumbe y tenemos silencio y oscuridad, con un paneo de la cámara que busca entre los escombros y cables retorcidos, hasta romper en el minuto 9:00 con la fuerte respiración y el *close-up* enrojecido del ojo del licenciado Pellicer, cubierto de polvo. Boca arriba, su cuerpo está tapiado por la piedra hasta un poco arriba de la cintura. Intenta mover con la mano una piedra. La luz irrumpe en el minuto 14:54 cuando el doctor, que se ha liberado de los escombros, encuentra una linterna, que será la única fuente de iluminación hasta después de una hora (en el minuto 1:06:02), cuando el segundo terremoto ocurrirá para cubrirlos aún más y una grieta de luz se abre. No existe diálogo hasta el minuto 19:10 cuando el licenciado Pellicer descubre a Martín, atrapado

[42] Esta imagen es la trasmisión en vivo de las noticias, al momento que sucede el terremoto. Las lámparas se mueven y los reporteros piden calma, mientras se quedan sentados dentro del edificio y se corta la trasmisión de Televisa.

en el escritorio, tapiado boca abajo. Pronto establecerán un diálogo con Juan que también ha estado atrapado, aunque se encuentra fuera de campo. Se escucha una risa desesperada y casi psicótica del licenciado Pellicer, una desesperante combinación de lloriqueos y gritos del minuto 28:11 al 29:26, parado por las voces de "¡Cállense!" del licenciado Pellicer y los mensajes de esperanza del señor Martín, y la voz de la señora Elsa, que canta una canción antes de morir (47:33).

Las grietas que se muestran empiezan a derrumbar también las grietas sociales, cuando Martín recrimina al licenciado Pellicer los trabajos que tienen los burócratas:

> Martín: ¿Sabes qué? ¡Yo tampoco quise nunca estar en este pinche trabajo!¡40 años llevo…. aguantando malos tratos, ganando una miseria… y a dos años de que me jubile, a dos años de llevarme mi televisión a mi casa para no volver más aquí! ¡Todos queremos salir! ¡Todos estamos atrapados! ¡Todos tenemos hambre y miedo! (49:35-52:15)

Las técnicas utilizadas en *7:19* son técnicas que borran el filtro de la imaginación, son narrativas de urgencia que definen la historia. Esto se define a partir de lo que el teórico de cine Kracauer clasifica como "argumentos teatrales", caracterizados, por una parte, por el énfasis en la interrelación humana representada solo aquellas partes del universo real basadas en el diálogo y en la actuación. Para Kracauer, a partir de ambos aspectos se crea una intriga que inevitablemente se centra en sucesos y experiencias humanas, así como una totalidad dotada de propósito. En el caso de 7:19, el argumento teatral gira alrededor de un centro ideológico hacia el cual convergen todos sus modelos de significación (Pérez Bowie 576), en este caso, el terremoto y la realidad sociopolítica que revela a través de la grieta. Así, las oposiciones abierto/cerrado, luz/oscuridad, vida/muerte, sonido/silencio, riqueza/pobreza, corrupción/honestidad son los ejes principales de la película.

Por otra parte, el tiempo, como el espacio, está colapsado, y los actores viven el "martirio" de estar atrapados literal y metafóricamente. El director es un testigo, pero nos hace experimentar el tiempo como si fuera real. El espacio colapsado nos remite a lo que Mark Shiel menciona, que el cine ha sido siempre una forma espacial de cultura, y como ella, se convierte en un medio que se involucra con las profundidades y las superficies de los cuerpos y el espacio, mientras que al mismo tiempo se relaciona con el espacio en el que está producido o que representa (5). Los espacios urbanos, en particular, tienen la capacidad de presentarse como espacios de cambio continuo, desde la representación del exceso en el lujo y la modernidad, hasta la decadencia de esos mismos proyectos. En este sentido, el esquema cinemático del edificio como ejemplo del centro, contra la periferia de los cinturones de pobreza, se ve desafiada por la evidencia del escombro y el derrumbe. En el espacio que se encuentran, los actores también tienen posiciones incómodas y extrañas, de manera totalmente doblada, con el cuerpo paralizado, y simplemente mostrando la cabeza. En este sentido, la metáfora del edificio, con sus estructuras retorcidas también se refiere a la estructura vencida y retorcida de los cuerpos humanos, sometidos al movimiento de la tierra.

Al momento del segundo temblor, es el licenciado Pellicer quien revela que el edificio fue producto de la corrupción, de la construcción de malos personajes y que se ha derrumbado por su culpa. Así, la mentira retorcida, las diferentes formas de la corrupción, se ven reflejadas en la imagen de los cuerpos. Así como la ciudad forma y es formada por los edificios, los cuerpos de las personas se deforman por la ciudad destruida.

En cuanto a los ejemplos fílmicos del 2017, El cuerpo roto es también evidencia de la ciudad como rota, en su normalidad y funcionalidad. En "Ruptured City/Ciudad Herida", un corto documental de Santiago Arau Pontones y Diego Rabasa, las "voces del temblor" se confunden, expresándose de manera desordenada, aforme, recopilando la catástrofe. A vuelo de pájaro, el corto es una recopilación de videos e imágenes tomados por los drones de los *millenials*, con extractos de voces de otros videos, esos que se tomaron por celulares, por personas comunes y corrientes, las personas que se ven como hormigas desde el cielo, corriendo para dar la asistencia y supliendo el papel del ejército. El corto muestra a la ciudad movilizada frente al terremoto, retratando a los rescatistas y gente tratando de mover piedra por piedra para sacar a los damnificados. Las grietas en los edificios, como una herida, se abren y dejan cicatrices, exponiendo la vulnerabilidad de las estructuras de los edificios.

Del minuto 6:26 al 9:00, la cámara realiza un paneo de la ciudad, en la que existe una diferencia entre los edificios verticales y estables, contra los derrumbes tipo panqueques, de la ciudad. Las movilizaciones se intersectan con las voces periodísticas, que ya señalan la ineptitud del gobierno, contra los civiles, que se han movilizado, pero que también ingresan en los lugares más privados cortados por la inmanencia del escombro. Si el escombro retrata el episodio sísmico, son también las piedras quienes hablan, que después de los secretos guardados por una construcción realizada por los seres humanos, son derrumbadas por la presión de la tierra, a los cimientos que remiten a la fundación de la misma ciudad, que microcosmos de las dinámicas del poder. El sistema corporal de la ciudad, sus manos, su cara y su cuerpo, nos remiten a la fundación de la misma cultura, son subversión y resistencia en las metrópolis latinas. La construcción de

una ciudad es, en su origen un microcosmos de la desigualdad, y un reflejo de las dinámicas de poder de la sociedad. La destrucción de la ciudad (o el deseo de su destrucción por medio de la ficción o la creación artística) nos cuestiona su existencia, es una acción subversiva ante su principio ordenador. En el caso del uso del dron como medio multimedial Robert Campbell sugiere que los drones señalan la simultanea cinematización de la sociedad. Desde una distancia, los drones tienen una cualidad "de dioses" para ver lo imperceptible, conquistando el tiempo y la supervisión permanente. El dron permite al humano convertirse en un medio, mientras que el dron, como medio de comunicación se convierte en más humano. Por ello, la fotografía de los millenials no duda en entrar en las habitaciones, superar paredes, retratar fotografías y recámaras abiertas, en las que el problema privado se ha convertido en público. Al final casi de la grabación , encontramos un diálogo entre los rescatistas y rescatados. "Y estas piernas de quienes son?" nos permite rearticular la cualidad corporal de la catástrofe, la observación no ya de las ruinas como experimento del tiempo puro, sino de la cualidad de supervivencia.

1.2.3 "Jugar al temblor" La parodia en el arte sísmico.

El arte puede caracterizarse quizás como la última frontera que los imaginarios sísmicos han tocado. Ignacio Padilla en *Arte y olvido del terremoto* plantea que las pocas producciones de arte gráfico y plástico acerca del terremoto en México son un síntoma de que el trauma del terremoto no ha sido elaborado. De una manera directa y considerando que el arte plástico tiene una cualidad única como medio para superar un episodio traumático, Padilla establece que la generación inmediata del terremoto del 85 no ha

logrado recuperar la universalidad pública del desastre, y ha provocado en cambio su museificación (133).

Aun así, artistas como Rubén Ortiz plasman en sus obras el momento particular de la catástrofe. Rubén Ortiz considera que el 19 de septiembre de1985 fue una metáfora del fin de la modernidad y el terremoto un punto de partida para los planteamientos más amplios sobre la condición humana, el derrumbe de las utopías y la consideración de los espejismos locales como universales. Así en la Figura 6. "Lo que el viento le hizo a Juárez"[43], figura de nuevo una expresión coloquial para expresar el desajuste y la convulsión que provocó el terremoto. La visión frontal de la cara de Benito Juárez se ve duplicada por un perfil en sombra un tanto confuso (quizás aludiendo a Miguel de la Madrid, el presidente de México en el 85) mientras se mantiene fijo mirando al horizonte. Al fondo, un edificio en pie se compara con el edificio derrumbado con ángulos casi perfectos. El águila devorando la serpiente, símbolo del escudo nacional se coloca en la parte superior.

Figura 6. Lo que el viento le hizo a Juárez (Rubén Ortíz 1986)

[43] Expresión que se refiere a mantener la entereza durante situaciones de peligro o tentación, existen varias versiones con respecto al origen de esta frase. Algunos la relacionan con el carácter perseverante del único presidente indígena de México, que ante situaciones de guerra e invasión se mantuvo en su puesto. Otros se refieren a su firme peinado que se mantiene fijo incluso ante el famoso cuadro de una bandera ondeando y por último, Fernando Benítez en su libro *Un indio zapoteco llamado Benito Juárez,* recoge la historia de Juárez cuando niño se mantuvo en un bote fuertemente llevado por el viento y la corriente, a pesar de que la mayoría de sus amigos saltaron al agua.

En la escultura, Rubén Ortíz también plantea este derrumbe y fin de la modernidad. Pero lo representa mediante el derretimiento, no a través del quiebre, sino del colapso de la materia. “Pintura policística” presenta una obra que retrata al mismo tiempo el magma interno de la tierra pero también la destrucción producto de los terremotos, y así lo efímero de la materia. En “Pintura policística” (Figura 7.) la piedra se transforma en magma y surge, burbujeante a la superficie, una contradicción con el quiebre que es producido por el sismo. Esta condición burbujeante nos remite al análisis de Rulfo, quien también sitúa en el interior de la tierra las causas del sismo, y figura los edificios derrumbados como casas de azúcar que se derriten.

Figura 7. *Pintura policística* (Rubén Ortíz 2014)
Uretano, pintura cromolusciente sobre poliestireno 106.5 x 129 x 35.5 cm

La influencia ecoapocalíptica también se ve demostrada en las obras de las generaciones posteriores al terremoto. En “Territorio” (Figura 8.) una pieza gráfica de Enid Balám, publicada en la revista *Heavy Metal* de 2014, se puede observar el kiosco central de una plaza derrumbada. Dos niños caminan por los escombros, descalzos, mientras el kiosco se mantiene iluminado por tres incipientes focos. El escenario post apocalíptico, en la plaza central de un pueblo, es una parodia de la sacudida de la catástrofe, que dejó otros espacios en funcionamiento, con “la luz prendida”, como se

puede observar en el edificio del fondo. Este aspecto paródico es recreado también en el comic gráfico de Fabrizio Mejía Madrid, con las ilustraciones de José Hernández: *Septiembre, Zona de Desastre*. En esta historia, se recrea el episodio de un joven Fabrizio Mejía, que va circulando por la ciudad mientras ve las condiciones de la gente despojada. En la Figura 9, un paródico episodio muestra el desajuste entre los minúsculos departamentos acuartelados ante el desastre. De repente "La ciudad nos acababa de agrandar el departamento", se convierte en un comentario sarcástico de la manera en que el sismo toma el lugar de privilegio. En contra del hacinamiento de los departamentos pequeñísimos, el desastre deja las paredes abiertas y "abre" el espacio privado, para abrirlo a la vista del lector.

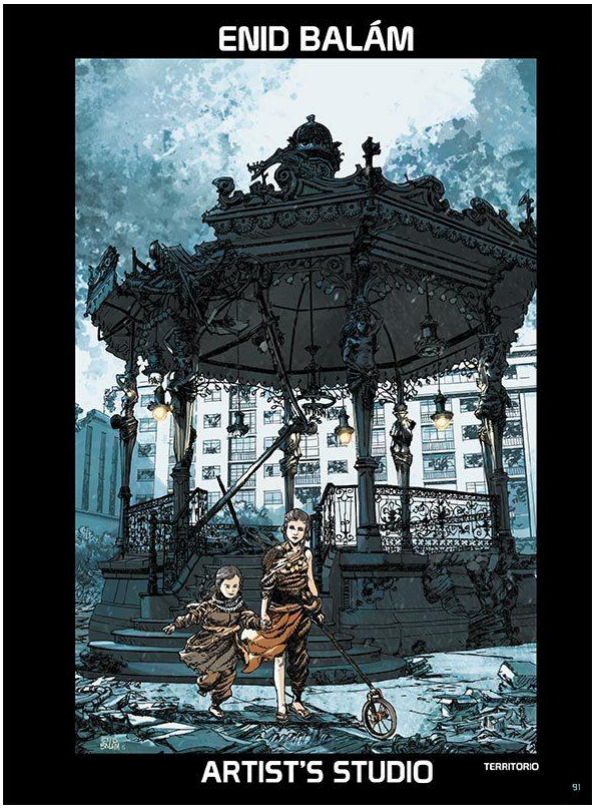


Figura 8. *Territorio.* (Enid Balám 2016)

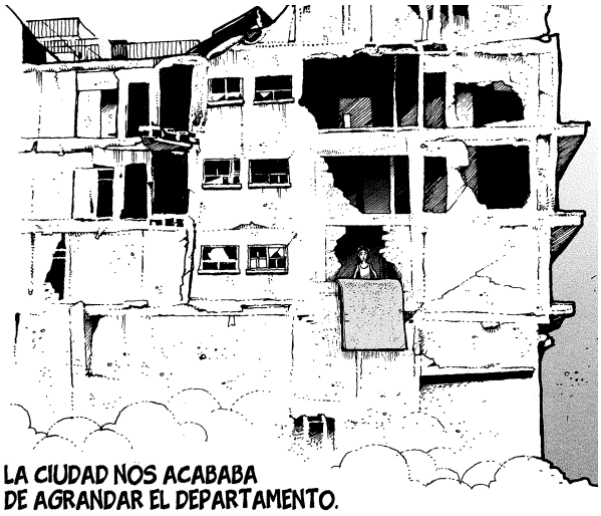


Figura 9. *Septiembre, zona de desastre*.
Fabrizio Mejía Madrid (2013)

En la narrativa de Fabrizio Mejía Madrid se perciben otros dos fenómenos característicos de la imaginación sísmica. El aspecto de resiliencia, manejada por medio de la parodia y el humor, y la penetración de la cultura sísmica a los primeros años de vida, se proyecta en la Figura 10, en la que los niños se tiran al suelo para "jugar al temblor". El "jugar al temblor" nos remonta a otra característica fundamental de la filosofía del mexicano esbozada por Octavio Paz, el acto de "hacerse el muerto" (48), esa máscara fundamental que obedece a la imitación de la muerte como forma de resiliencia. Aún en un juego observable en niños que imitan la catástrofe, la imitación de los escenarios sísmicos se convierte en una forma de soportar la tragedia.

En segundo lugar, el aspecto corporal del fenómeno sísmico también se cristaliza en la Figura 10, en la que el rescate de una persona sumergida en los escombros se realiza mano a mano. A diferencia de otros fenómenos naturales, el sismo toca un aspecto muy corporal, al confrontar al ser humano con su materialidad. En la Figura 11 "Había que meterse a la oscuridad, a las grietas, y existía un momento en que enterrados y desenterradores se tocaban, se daban la mano, se jalaban" (Mejía Madrid 35) esta figura

se contrapone con la siguiente que dice “El enterrado podía ser sacado, pero había una posibilidad de que el desenterrador se quedara bajo tierra” (Mejía Madrid 35). El intercambio de posiciones, el tocar y ser tocado, el jalar y ser jalado, se contrapone en la escena del sismo: ante el escombro hay una posibilidad de convertirse en el otro, de ser el otro, como lo señalaban Pacheco y Villoro, y es solamente en este reconocimiento que el rescate puede ser posible. El estatus de solidaridad que brinda la situación de catástrofe democratiza y empuja hacia una igualdad, en la que no hay lugar para el miedo ni extrañeza ante el derrumbe.

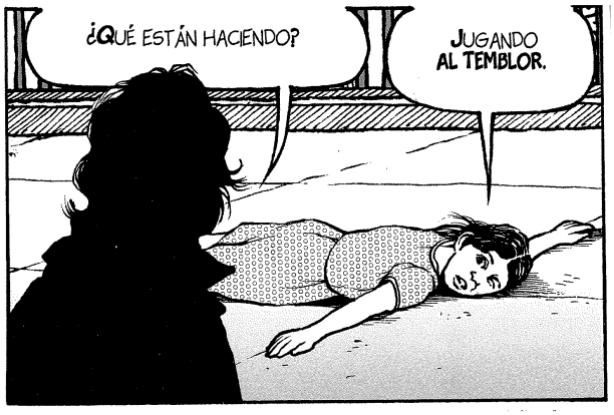


Figura 10. *Septiembre, zona de desastre.*
Fabrizio Mejía Madrid (2013)

Figura 11. *Septiembre, zona de desastre.*
(Fabrizio Mejía Madrid 2013)

Como lo representa Padilla, el hacer que el "no testigo" experimente la catástrofe es la meta del testimonio y el arte hace a la catástrofe comunicable, percibiendo al sismo desde fuera. En el comic se pueden cumplir las dos funciones. En este sentido, el arte gráfico rechaza la pertenencia determinante e individual, universalizando y llevando a un plano más inmediato, físico, lo oculto tras el desastre (133). El problema con el arte sísmico es que es un arte sempiterno, permanente, latente y que desafía el arte terapéutico como solución al dolor. Los testigos directos del dolor del terremoto existen y existirán, no hay memoria mediada temporalmente, sino que todos pueden ser testigos en cualquier momento. Existe, como el sismo latente, el testigo latente, que observa al terremoto como un evento futuro, nutrido por las experiencias de las generaciones pasadas y su propia observación. Padilla aboga por una maduración de esta "conciencia intranquila" (135). Se debe articular lo inarticulable y renunciar a la amnesia o al olvido. Al cortar la piel, uno presta atención a la herida. Observar la cicatriz nos permite, si no sanarla, al menos no volverla a lastimar.

La parodia ha sido un medio de desafiar las injusticias que destapa el sismo. Aún en un terreno internacional, los imaginarios sísmicos también se han trasladado hasta el universo del comic. En particular, en la versión anual de Superman en el año 2000, DC Comics cumple con una apuesta de atraer nuevos superhéroes extranjeros a la vida de Superman. Una portada que muestra la bandera roja, blanca y verde (una oposición en los colores) y el símbolo nacional del águila devorando la serpiente precede el espacio que en letras mayúsculas anuncia a *The Newest Heroes South of the Border! Imán! El muerto! Acrata!* que acompañan al musculoso Superman sobre el globo terráqueo, pisando un mapa de México.

Los héroes creados por Pinto, Haghenbeck, Vaughan, Barberi, Vlasco y Arquiza, cumplen con la esperanza, tan bien establecida en el año 2000[44] de salvar al mundo junto al hombre de acero, ante la amenaza de la hecatombe que tendrá lugar no en Nueva York, Washington D.C., *Gotham* o París, sino en la ciudad de México. Esta triada de héroes está conformada en primer lugar por Imán, un technocyborg mexicano, que desarrolla una capacidad científica capaz de crear una armadura llena de gadgets tecnológicos. La segunda miembro es Ácrata, una estudiante de filosofía, hija de un arqueólogo de la

[44] El año 2000, 15 años después del terremoto, tiene también una fuerte carga política e ideológica. Es el año que la "alternancia" creada por el candidato de acción nacional, Vicente Fox, derrumbaría por primera vez la estructura institucional de Partido Revolucionario Institucional de México, que, como sus edificios con grandes ventanales en la ciudad, se alteraría.

UAM-Xochimilco en la ciudad de México, que con un simbolismo maya y el poder de la telequinesis puede controlar al enemigo.

Pero quizás el más sobresaliente de los héroes, y sin duda quien mantiene un diálogo con Superman es "El Muerto". De nombre original Pedro Valdez, El Muerto es el héroe que más revela de su historia personal. De joven, Pedro idealizaba a Superman, hasta que vive el terremoto de 1985 en carne propia. Atrapado entre los escombros junto con una pequeña niña, Pedro promete a la niña que "Superman no permitirá que mueran entre los escombros". El tiempo transcurre debajo de las placas de acero y Pedro logra rescatar a la niña, pero él muere en el intento, convirtiéndose en "El Muerto". El comic utiliza las técnicas de flashback para elaborar la historia del muerto, el único que a tal nivel presenta su rencor contra Superman.

El Muerto y los otros héroes mexicanos deben unir sus fuerzas contra Durán, un carácter demónico en la figura de una pequeña niña a quien sigue una secta de nazis. Durán utiliza los poderes de la tierra y conjura a los dioses prehispánicos para desencadenar la destrucción en forma de terremoto de la ciudad de México. A pesar de que el terremoto es la causa principal de rencor, al reconocer que ni Superman es capaz de controlar los movimientos de la tierra, El Muerto también se burla de su personaje diciéndole: "You don't need to show off, *gringo*, we speak English better than you speak Spanish" y "I told you, este *guey* is a snob" (Superman 11). El Muerto encapsula en su *spanglish* las críticas hacia la ayuda internacional y las labores de rescate durante el sismo, que son insuficientes ante el evento. A la imagen de una niña observando a Superman en los aires, su madre le contesta "Sweetie, what did I tell you? Superman lives in America" (Superman 16). La desconfianza en un héroe y la misma credibilidad

en la figura mítica se condicionan por la circunstancia del fenómeno sísmico y de la colonialidad. A los mexicanos, Superman no los puede rescatar.

En la historia, Imán y Ácrata llaman a Superman, pero la desconfianza de El Muerto se mantiene (Figura 12). Mientras que Imán le dice que Superman es un símbolo de justicia, El Muerto señala que él lucha a la "American Way" (Superman 10). Al principio, Superman obstaculiza, más que ayudar, así que son capturados. Es ahí donde El Muerto aprovecha para mantener un diálogo con Superman. Atado de manos en el medio, mientras Imán y Ácrata lo observan, El Muerto se encuentra de pie, mientras recrimina a Superman no haberlo salvado en el temblor del 85 (Figuras 12 y 13).

Al final de muchas batallas y confrontaciones, Ácrata con la ayuda de un conjuro realizado a *Omecíhuatl*, logra que se unan los poderes de los superhéroes y acaban con Durán. Superman recibe todas las felicitaciones y los héroes mexicanos son ignorados, a lo que Clark Kent responde haciendo un reportaje sobre cada personaje, haciéndose acreedor al Premio Pulitzer.

Figura 12. The Newest Heroes South of the Border!
Pinto, Haghenbeck, Vaughan, Barberi, Vlasco y Arquiza (Superman 2000)

Figura 13. The Newest Heroes South of the Border!
Pinto, Haghenbeck, Vaughan, Barberi, Vlasco y Arquiza (Superman 2000)

El reportaje sobre El Muerto, el único reportaje en blanco y negro, retrata su historia tomada de una videograbación de seguridad. La muerte sigue representando el carácter del héroe: “Has he risen from the grave? Is he the living dead purging his sins on earth, or just another wacko in tights? We may never know for sure” (Superman 33).

Para Roger Bartra, El Muerto “es una versión para cómic de Pedro Páramo, un cadáver andante con vocación de sacrificio” (2008). Su visión, como un zombie, un muerto viviente, “oculta sus verdosas carnes putrefactas con una bolsita que simboliza la capucha de un verdugo” (2008). Su misión, a contraposición de su imagen, es desenmascarar la situación de peligro, y tiene en su posición la imagen de un ciudadano común, pero mexicano, que resiste el imperio estadounidense. El Muerto se vale del fenómeno sísmico para parodiar la situación de descomposición y de inestabilidad, para representar de manera más pura la muerte mexicana. La sepultura de la ciudad lo hace un

personaje urbano, que refleja la gran solidaridad y la importancia de los sismos como significativos en la cultura popular nacional y su proyección a nivel internacional.

El Muerto, cubierto con esa capucha que las antiguas víctimas de la inquisición portaban al ser colgadas, eleva la categoría de la imaginación sísmica, que representa a esas personas cuyos cuerpos nunca fueron recuperados, que no se sabe de dónde vienen, que están aquí, rodeando los edificios como fantasmas que mueven la tierra. Es por ello que su imagen de captura no puede estar más que borrosa, en blanco y negro, en pedazos, fantasmagórica. Las imágenes proyectadas también muestran el movimiento: se contraponen, obstaculizan, se convierten en escombros o máscaras de las imágenes reales.

1.3 Conclusión: *Aquí todo parece que está en construcción y ya es ruina.*

En 1987 Mauricio Maillé, Gabriel Orozco y Mauricio Rocha hacen *Apuntalamiento para nuestras ruinas modernas* (Figura 14.)**,** una obra que, como las de su tiempo reflejará los miedos, la crisis y los simulacros de construcción; a decir de Padilla: "es una generación que sólo podrán engendrar un arte acorde con su realidad: efímero, tambaleante, esquivo y profundamente escéptico. Mientras el arte del desastre en otros casos aspiraba a detener la historia, el arte del terremoto mexicano rechazará la permanencia tanto del objeto artístico como del hecho que lo ha inspirado" (Padilla 98). De las instalaciones artísticas en el 2000, Cerith Wyn Evans retrataba *Aquí todo parece que aún está en construcción y ya es ruina*/*Everything here seems under construction and is already a ruin* (Figura 15.), una escultura efímera construida con fuegos artificiales, que está diseñada para ser quemada eventualmente. Así, como la palabra ruina, los hechos cumbre se convierten en ruinas literales. La instalación a manera de vigas en

construcción, palos apilados y unidos, será derrumbada. El arte se convierte en polvo y ceniza. Las palabras también se deshacen. Las obras pico de la generación de 1985 fueron así, pasajeras y tambaleantes. Ante la indiferencia de las autoridades, el mantener el fenómeno bajo el escombro es una manera de soportar el efecto traumático.

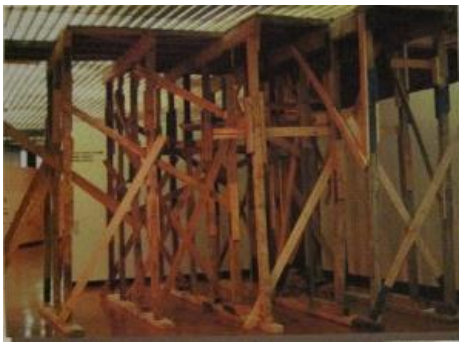


Figura 14. *Apuntalamiento para nuestras ruinas modernas*
(Mauricio Maillé, Gabriel Orozco y Mauricio Rocha 1987)

Figura 15. *Aquí todo parece que aún está en construcción y ya es una ruina*
Everything here seems under construction and is already a ruin. (Cerith Wyn Evans 2004)

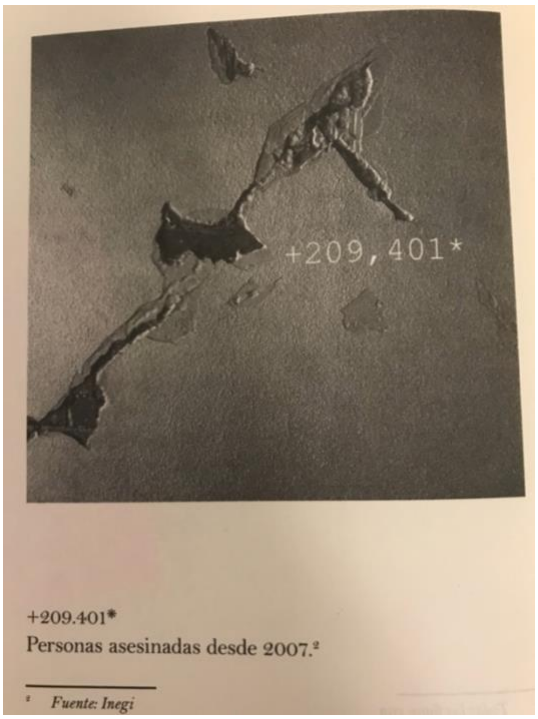


Figura 16. *Teoría de la probabilidad*. (Verónica Gerber Bicecci 2017)

A diferencia de las obras del 85, las creaciones producto del terremoto de 2017 muestran y traen a la luz las grietas del sistema, vuelven a abrir esta herida. El ensayo fotográfico *Teoría de la probabilidad* de Verónica Gerber Bicecci (Figura 16.) es una colección de imágenes de grietas producto del terremoto junto con números que designan los abusos y muertes en México desde los años 2007-2017: "+209.401 Personas asesinadas desde 2007, +1.075 Fosas clandestinas localizadas en México entre 2007 y 2016, +380.000 Personas explotadas laboral y sexualmente en México, +1.055 Casos de feminicidio reportados en la prensa hasta agosto de 2017, +13 Personas desaparecidas, por día, durante el sexenio de Enrique Peña Nieto" (Gerber Bicecci 386-392). Si las piedras retratan el episodio sísmico, son también las piedras quienes hablan, que después de los secretos guardados por una construcción realizada por los seres humanos, son derrumbadas por la presión de la tierra.

Los imaginarios sísmicos remiten a la fundación de la misma ciudad, que es un microcosmos de las dinámicas del poder. El sistema corporal de la ciudad, sus manos, su cara y su cuerpo, nos remiten a la fundación de la misma cultura, son subversión y resistencia en las metrópolis latinas. La construcción de una ciudad es, en su origen un microcosmos de la desigualdad y un reflejo de las dinámicas de poder de la sociedad. La destrucción de la ciudad (o el deseo de su destrucción por medio de la ficción o la creación artística) nos cuestiona su existencia, es una acción subversiva ante su principio ordenador, el eco de la destrucción eco-apocalíptica, la réplica constante del sismo.

La advertencia y análisis de estos textos nos orienta a evitar una amnesia que trata de enmascarar el trauma colectivo. Es necesario revitalizar los imaginarios sísmicos, por un lado, para alertarnos acerca de los probables sucesos del futuro y la reacción de los ciudadanos ante ellos, y por otro, para poder formar un archivo adecuado que contemple las experiencias sísmicas como legítimas muestras culturales identitarias mexicanas. Los imaginarios sísmicos desafían la solidez aparente de la tierra, pero también responden a la realidad del peligro y a la memoria del trauma, a la pérdida.

Para Augé “contemplar las ruinas nos permite experimentar el tiempo puro”(38). El contemplar las imágenes sísmicas, delineadas por la escritura, la imagen, los sonidos, los silencios, los movimientos o los vacíos, nos permite presenciar un momento de eco apocalipsis: el colapso del tiempo en la fotografía mental de la destrucción. El caminar entre escombros, cuerpos fragmentados, vidrios, pedazos de piedra, es el sentido pleno de la revelación. Para Lacroix, la ruina como apocalipsis es una presentación, una vista al futuro de todas las sociedades humanas (306). Sin importar el poderío o la opulencia en la que viva cierta sociedad, las ruinas recuerdan su mortandad, capacidad de

descomposición y vulnerabilidad. Los terremotos revelan la impotencia del ser humano ante la naturaleza, que, ajena a las construcciones de hogar ideal, no duda en liberar sus presiones internas, sacudiéndose a sí misma.

La fotografía tiene un poder esteticista que puede cambiar algo desastroso en algo que visualmente puede ser más llevadero. La fotografía es esa recolección de un momento pasado que permite que los objetos se aproximen más a la realidad personal. Para Roland Barthes "cada fotografía es un reconocimiento de una presencia", que, a pesar de ser aparentemente objetiva (cada quien ve lo que quiere ver en una imagen), sigue el control de quien la capturó.

En el caso de la destrucción y de la ruina, las personas pueden enfrentar la materialidad de la destrucción de un edificio en un esfuerzo de reconocer el pasado y el presente. Elaborar el archivo de la destrucción o de la ruina permite una relación emocional con el fenómeno. Si tomamos los objetos del pasado y los desarticulamos, esto nos permite un manejo más tolerable del evento traumático. Así, el evento puede ser recreado para ser contado una vez más. Los imaginarios sísmicos, aparentemente petrificados, nos mueven, nos sacuden, denuncian y desestabilizan nuestro estilo de vida, sacudiendo nuestra complacencia y nuestro bienestar.

En su inestabilidad, los imaginarios sísmicos subvierten el pensamiento de los artistas, escritores, creadores y ciudadanos mexicanos. Es por ello que cada vez que observamos un edificio podemos imaginar su destrucción y buscar las escaleras de escape. Es por ello que cada vez que yo bajo escalones, imagino aquellos del 85, con sus sombras, su movimiento y su desesperación. Probablemente nunca olvidemos nuestras

escenas del terremoto, pero el reconocimiento de su inestabilidad es también la oportunidad de desafío a una estructura en escombros, resquebrajada, blanda o corrupta.

CAPÍTULO 2. Socio-apocalipsis: Imaginarios zombi latinoamericanos.

No hay nada más hermoso que un muerto viviente
persiguiendo a un puñado de incrédulos.
Alejandro Marré, *Sagrada carne*

19 de Octubre de 2016. Halloween en Latinoamérica. Más de 15,000 zombis marchan por Reforma, una de las principales arterias viales de la ciudad de México, recopilando bienes no perecederos para los damnificados del sismo. En Buenos Aires, la *Zombie Walk* se define como una "Pacifestación", una marcha entre el performance y la acción social, que reúne a fanáticos de las películas de horror de zombis, interviniendo en los espacios públicos para realizar una acción social. En Chile, la marcha zombi reúne personajes de la cultura pop mezclados con estudiantes. Y en todo Latinoamérica, las marchas reúnen a jóvenes con ropa desgarrada que muestran sus cuerpos en descomposición, babeantes y sangrientos, mientras comen cerebros falsos. Este *performance* de horror cohesiona a la masa de muertos vivientes, en respuesta a los ciudadanos abandonados ante la injusticia, los crímenes irresueltos, o la crisis económica. Las marchas subrayan temas sociales, políticos y económicos de América Latina que se representan mediante distintas figuras: un *Ronald McDonald* infectado por su hamburguesa podrida, el *Ejército Zombi de Liberación Nacional* que copia al Ejército Zapatista en México, una Evita Perón que vuelve de la tierra, estudiantes-zombi reclamando educación superior gratuita en Chile y hasta un *Jesucristo zombi* latinizado.

Los zombis son algunas de las figuras más populares del siglo 21 en la televisión, la literatura y el cine, y en Latinoamérica esto no es una excepción. Las definiciones del zombi abarcan una gran cantidad de categorías, desde los muertos vivientes, los "resurrectos" por rituales vudú, y otros creados por la ciencia ficción. De acuerdo a la *Zombie Research Society,* el zombi contemporáneo es un cadáver agresivo, reanimado

por una infección biológica, y propenso a infectar a otros (Zombie Research Society https://zombieresearchsociety.com/archives/9340). Para Daniel Drezner, es un ser definible biológicamente, al ser un huésped dentro de un cuerpo humano (23). Los zombis se cuelan en las calles, penetran las conciencias, la literatura, el cine, y el arte gráfico, como síntomas de una sociedad en crisis en América Latina, un socio-apocalipsis.

Figura 18. Zombie Walk México, 2016. Ejército Zombi de liberación nacional. http://www.mex4you.biz/evento.php

Figura 17. Santiago de Chile, 2011. Thriller por la educación chilena. https://santiagoestatico.wordpress.com/tag/thriller-por-la-educacion/

A decir de Martin Camps, "El siglo XXI será zombi o no será" (99). Y es cierto que en Latinoamérica, estamos rodeados de zombis por todos lados: zombis cibernéticos, zombis urbanos, zombis monstruosos. La terminología de los zombis se ha filtrado a distintas disciplinas a nivel mundial, creando los estados zombi (los *undead States),* las economías zombis (como el reciente libro de Paul Krugman, *Zombie Economies)* el capitalismo zombi, los bancos zombi, e inclusive en la aplicación de los fenómenos metereológicos, como el huracán Paulette de 2020, convertida en una "tormenta tropical zombi". En ciencias computacionales existen los llamados procesos zombi, donde un *zombi-bot* (o robot zombi) se encarga de mandar correos basura, u ocupar espacio de

memoria. En medicina, las células pueden entrar a un estado zombi, en el cual se dejan de multiplicar, y así, reproducir. Lo *muerto-vivo*–ese estado de inconsciencia–es una metáfora atractiva y usada ampliamente para justificar el estado de descomposición social actual de nuestros tiempos. A pesar de su presencia extendida sobretodo en la producción cultural estadounidense, pocos ejercicios analíticos se han realizado en relación con su expresión cultural en América Latina[45].

El fenómeno zombi, lejos de su simple representatividad en la cultura pop, también reúne condiciones muy cercanas a la realidad de Latinoamérica, a nivel geo-político, social y económico. El COHA, o *Council for Hemispheric Affairs*, una organización no gubernamental establecida en Washington, publicó en 2018 el artículo "*Latin America and the Zombie Factor*". En este artículo, el COHA pretendía hacer un análisis de los problemas que la región tiene, echando mano de la metáfora del apocalipsis zombi en Latinoamérica. En cuanto a las epidemias y las infecciones, el artículo relacionaba la probable expansión de un virus en la región. Reflejaba la alta vulnerabilidad existente en la región citando ejemplos contemporáneos: la expansión de la Influenza H1N1 en México 2009 (que mató casi 200 personas y hospitalizó a 2,000); las infecciones por cólera en Haití en 2011 (que para agosto de 2011 se había llevado a más de 3,500 personas); y también la epidemia de cólera en Perú en 1991, debido al mal manejo de los desechos de los ríos cercanos a Lima. Otro de los escenarios relacionaba el apocalipsis zombi con una radiación masiva provocada por un derrame nuclear, que

[45] *Terra Zombi, el fenómeno trasnacional de los muertos vivientes*, antologado por Rosana Díaz-Zambrana, realiza un estudio transatlántico de los miedos a este personaje, desde los imaginarios híbridos del pensamiento iberoamericano y latino, mientras que en *From Amazons to Zombies: Monsters in Latin America* de Persephone Braham, dedica una parte de su estudio de los monstruos a realizar análisis culturales de los zombis en el Caribe y en otras regiones. *Horrorfílmico: Aproximaciones al cine de terror en Latinoamérica y el Caribe*, antologado por Rosana Díaz-Zambrana y Patricia Tomé, también dedica varios de sus capítulos al cine de zombis en Latinoamérica.

recuerda al accidente ocurrido en el *Instituto Goaiano de Radioterapia* en Brasil en 1987, que infectó a alrededor de 300 personas. Alejandro Sánchez, autor del artículo, se preguntaba si la respuesta gubernamental sería suficiente, refiriéndose a otros eventos como los sucedidos con los desastres naturales como emergencias volcánicas o terremotos. En este sentido, la respuesta de la organización es dar lugar a un aislamiento, una *zombi-fronterización*, como la que se ha proyectado en películas como *Resident Evil: Apocalypse* (2004) ante la amenaza de los países de la región latinoamericana, postcolonial y dependiente de occidente.

El objetivo de este capítulo es responder a este artículo, que representa el desprecio hacia los países y problemas de Latinoamérica y señala una falta de conciencia continental. Mediante el análisis de diferentes expresiones culturales, quiero exponer las diversas perspectivas de los zombis como símbolos de la resiliencia de los ciudadanos latinoamericanos y definir el fenómeno del zombi latinoamericano más allá de la visión tropicalizada del mismo. Este capítulo consiste de 4 secciones. En la primera sección "Socio-apocalipsis y resistencia zombi en América Latina" hago un recorrido por las definiciones del zombi y su relación con los imaginarios monstruosos desde su origen en América Latina. En la segunda sección "*Zombificación* en el cine latinoamericano", hago un análisis de dos películas latinoamericanas que revelan el estado de descomposición social urbano reflejado por los personajes zombis: la película chilena *Solos* (Jorge Olguín, 2008) y la película mexicana *Halley* (Sebastián Hoffman 2013) [46]. Confronto el

[46] El proceso de selección de las películas de zombis ha sido difícil, debido a la falta de acceso y poca distribución, y la clasificación de estas películas como clase B. Es de notar el salto que existe, de la producción de las primeras películas zombi en los años 60 hasta la primera década del siglo XXi, con un gran vacío de las décadas de los 70-90.Este fenómeno, que explico con más detalle en esta sección se puede deber a la instauración de las políticas económicas estructurales desde los años 80, las dictaduras, y la renovación del sistema e impulsos al cine latinoamericano después del 2000.

cine de zombis en Latinoamérica con los imaginarios del fin del mundo (imaginarios apocalípticos) causados por la infección y las amenazas de descomposición social desde el cono sur hasta México. Las enfermedades y la infección también pueden ser expresiones de otros males sociales, y, en este sentido exploro los aspectos de resentimiento y subversión ante una estructura urbana poscolonial nutridos por el culto a la muerte en países de Latinoamérica y caracterizo al cine de zombis como un fenómeno fundamentalmente joven, de denuncia, y urbano.

En la tercera sección del capítulo "De zombi-poetas a narcozombis, hacia un lenguaje literario no-muerto", comparo dos libros de poesía, y narrativas extraídas de compilaciones de zombis latinoamericanos recientes, así como una novela. Los poemarios, *Poemas de un zombi* (Martín Camps 2016) y *Sagrada carne. Poemas zombis* (Alejandro Marré 2014), son notables para determinar la elaboración o no del lenguaje de los "no muertos", blindado con las consecuencias políticas de la región. Por otra parte, la antología de cuentos *Festín de Muertos* (Raquel Castro y Rafael Villegas comp. 2015), y la novela *Zombie* (Michael Wilson 2010) retratan de manera específica fenómenos sociales de las realidades latinoamericanas, describiéndolos como eventos fundamentalmente de la juventud, retratando las ansiedades causadas por el capitalismo tardío en la región.

Por último, en la sección, "Multiplicación y liberación de nuevos virus. Hacia la zombificación de América Latina", analizo el proceso de zombificación urbana en Latinoamérica, que no es sólo el proceso de inconsciencia en el que se entra por parte de los ciudadanos pertenecientes a un medio urbano simbolizado por la pérdida colonial,

sino un reflejo de la conciencia de la descomposición del cuerpo urbano, y la descomposición del cuerpo humano en la ciudad.

Para poder realizar estos análisis, defino como socio-apocalipsis el fin del mundo ficcional causado por el colapso del orden político-social. En particular, me enfoco en la presencia de los zombis como personajes resultado de la descomposición política y sociopolítica de la región de América Latina, así como símbolos fundamentales de esta crisis. Como lo observamos en el capítulo 1, la caracterización del sismo como un hecho eco-apocalíptico deriva no sólo del impacto de la catástrofe natural, sino de la capacidad que tiene la sociedad para enfrentarlo. Los resultados desastrosos no sólo son producto del evento natural, sino de la debilidad del estado nación en términos políticos, económicos y sociales, así como la corrupción. En el caso del presente capítulo, el fin del mundo en el socio-apocalipsis depende en gran nivel del grado de vulnerabilidad de la sociedad latinoamericana, su marginación, inequidad y pobreza, y el estado de descomposición urbana, derivada de un contexto poscolonial y neoliberal, que se agudiza en el siglo XXI, por la tecnocracia neoliberal y las reformas estructurales implementadas en la región a finales de los años ochenta. Así, el paragón de un personaje ficcional como el zombi en Latinoamérica se inscribe en teoría de lo monstruoso y en particular en la *Teoría Zombi* representada por Sarah Juliet Lauro. En el caso de la teoría urbana, incluyo los imaginarios urbanos maléficos según Sarah Grossman, y los conceptos de la ciudad caníbal, así como los diferentes conceptos de exclusión urbana de Eduardo Soja (y la geografía social más extendidamente). Considerando que los espacios urbanos son marcos para nuestro entendimiento del mundo, las técnicas fílmicas y narrativas del género de horror y literatura especulativa del género del zombi se evidencian en la

pérdida de la conciencia, la alienación y la marginalización social. En estos espacios, el cuerpo del zombi se presenta como un espacio fructífero para dar un nuevo significado al apocalipsis en América Latina, como cuerpo abierto, descompuesto y resignificado: un cuerpo abyecto. El zombi se inserta como un ejemplo de la otredad, a veces como ejemplo de la juventud (o la historia joven) de América Latina, la ingenuidad, o como el proyecto fallido de una utopía del viejo mundo.

2.1 Socio-apocalipsis y resistencia zombi en América Latina

Para hablar de zombis en Latinoamérica es importante hablar de esta figura dentro de la teoría de lo monstruoso en el continente americano. Para Persephone Braham en *From Amazons to Zombies,* "a pesar de que los monstruos son figuras arquetípicas de todas las culturas, solo en Latinoamérica se convirtieron en símbolos nacionales y regionales" (Braham 1). Así, lo monstruoso[47] en el continente americano se desarrolló como un imaginario del mismo territorio cultural:

> the concept of monstrosity derives both from similarity, or similitude, and difference: some degree of adherence to a norm must bring the object into a given semantic field for its deviation to be perceived as monstrous. (Braham 114)

Las múltiples crónicas coloniales, diarios de viaje y grabados han evidenciado la relevancia del uso del monstruo como una herramienta esencial para legitimar la conquista, desde los tiempos de Cristóbal Colón. Este imaginario, heredado de una tradición medieval, hace eco en figuras como el grabado de Theodor de Bry, en una

[47] De acuerdo al diccionario etimológico de Corominas, la palabra monstruo aparece en español en 1250 como la palabra *mostro.* Derivado del latín *monstruum,* se refiere a una alteración y al mismo tiempo "prodigio", que, de acuerdo al autor "parece ser derivada de *monere,* 'avisar', por la creencia en que los prodigios eran amonestaciones divinas" (Corominas 402). Esta cualidad del monstruo como revelador de una verdad oculta nos remite al apocalipsis de igual manera, siendo este el momento en el que las alteraciones, o las "abominaciones físicas" de los humanos aparecen.

escena caníbal con los indios Tupí, de 1593 (Figura 3), o la lámina azteca del Códice Magliabechiano del siglo XVI (Figura 4). De igual manera, en el *Diario de a bordo* de Colón, escrito en 1492, hay una monstruoificación de los pueblos originarios a partir del canibalismo ritual o bélico, como lo menciona el mismo Colón:

> Toda la gente que hasta hoy ha hallado diz que tiene grandísimo temor de los del Caniba o Canima y dicen que vive en esta isla de Bohio [...] y decían que no tenían sino un ojo y la cara de perro; y creía el Almirante que mentían, y sentía el Almirante que debían de ser el señorío del Gran Can, que los cautivaban. (Colón 1492)

Figura 19. *Escena caníbal con indios Tupí.*
Theodor de Bry, American Series of Grandes Voyages, vol. III (Frankfurt, 1599) British Library Board.

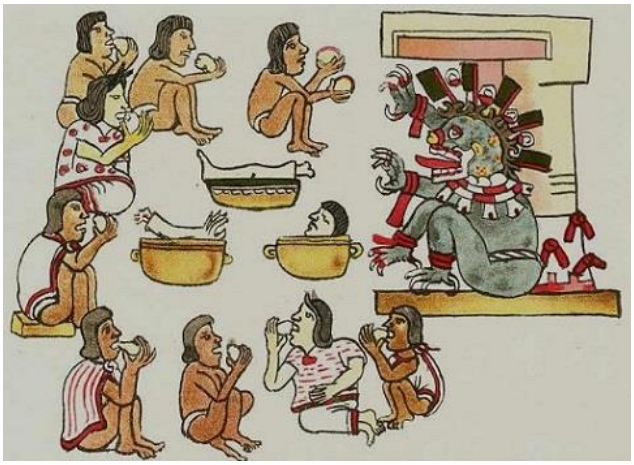


Figura 20. Códice Magliabechiano, siglo XVI. México.

Así como los caníbales, otros personajes como las sirenas, las amazonas, los acéfalos, han sido explorados como símbolos de las diversas regiones latinoamericanas en las primeras crónicas, hasta la actualidad.[48] En "Las siete tesis de la monstruosidad" ofrecidas por Jeffrey Jerome Cohen, además de señalar la teoría de lo monstruoso como una fuente epistemológica, podemos entender que el monstruo es justamente la crisis epistemológica que confronta las categorías binarias humano/no humano, animal/hombre. Para Cohen, el monstruo "encarna la diferencia y puede ser utilizado para justificar el racismo, nacionalismo, colonialismo, intolerancia religiosa, sexismo, etc." (Braham 10). El monstruo es en sí mismo una frontera, que se marca mediante la estética de su cuerpo o en sus capacidades cognitivas la diferencia. El monstruo tiene un dejo de deseo, de atracción a lo desconocido que provoca la reflexividad.

La teoría de lo monstruoso es relevante para nuestra concepción del zombi, pues, como lo menciona Braham, los monstruos son árbitros del orden y del desorden dentro de un sistema social o cultural. El trabajo de los monstruos siempre deriva de expectativas culturalmente específicas; los monstruos abren paso a las ideas acerca de lo que es normal, y expresan nuestros miedos ante lo anormal (9). Los monstruos encarnan la tensión entre "sin/en" comunes en nuestro sentido de lo profano, lo siniestro/sorprendente (*Unheimlich* para Freud), y lo abyecto (para Kristeva). La desviación de la "norma" o de lo "normal" en lo monstruoso es la manera de conocer y percibir al continente americano y acercarse a la confrontación al nuevo mundo, como se expresa en las narraciones de las crónicas. Pero su monstruosidad surge también de su similitud con el cuerpo humano. El zombi es el sujeto vivo internalizado en un cuerpo muerto, o lo contrario, un cuerpo vivo

[48] Ver "Colón y la transmisión de los pueblos monstruosos a América" de Estela Estévez Benítez, , y "Los monstruos: ¿mitos de legitimización de conquista?" de M. Rojas Mix.

sin la conciencia, con una mente muerta. Dentro del catálogo de los monstruos en Latinoamérica, el zombi se sitúa con una certera cercanía a la posibilidad de "ser humano". El zombi es el cuerpo humano, pero en su descomposición: el casi posible cuerpo humano. El zombi es la revelación del destino del cuerpo, la transición de cuerpo vivo a cadáver. Este es el primer dilema al que nos enfrentamos en relación a los zombis: su estatus como figura liminal.

Los monstruos americanos pueden ser vistos como una metanarrativa en la Latinoamérica global del siglo XXI. Ellos son los responsables de elucidar una realidad histórica, extrapolando las fallas de la sociedad y renegociando o reforzando sus jerarquías, relacionadas a un poder económico o político (Braham 169). En el caso particular del zombi, éste es un rol heredado y traído a América de la tradición afrocaribeña de Haití (Díaz–Zambrana 16). De acuerdo a Moreman y Rushton, el término *zombi* deriva de las palabras africanas *zumbi*, fetiche y *nzambi*, espíritu/dios.[49] El término tiene dos vectores de significados: ya sea el alma sin cuerpo, cuyos poderes son capturados y usados con propósitos mágicos; o un cuerpo sin alma, que es usado para trabajo manual en los campos (Moreman y Rushton 3).[50] Del *homo hominis lupus* ("El hombre es el lobo del hombre" de Plauto) pasamos a un *hominis manducat hominis*[51] un "hombre que come hombre". En este caso, existe un reconocimiento de que la supervivencia del propio cuerpo es superior y prevalece sobre cualquier otro cuerpo, y eso es lo que hace que el caníbal sea monstruoso. En el zombi no hay, ni siquiera, una

[49] Otras connotaciones las unen al creole de Louisiana, que los relacionan con *jumbie*, sombra. Moreman dice que incluso puede ser una derivación del *patois* francés, de la expresión *"sans vie*" (3), sin vida.
[50] En la cultura occidental (estadounidense), esta primera conciencia "mágica" del zombi desaparece, y la definición del "cuerpo sin alma" prevalece.
[51] Acuñación mía

identificación mente-cuerpo, como en la división Cartesiana; es mayor el hambre que instiga el dominio corporal, sobre la integridad del cuerpo del otro.

Los zombis son un potente símbolo monstruoso que se desarrolla en América a partir de la abyección de los cuerpos caribeños bajo el capitalismo global, de la esclavitud al turismo sexual. Los zombis extendidos por Hollywood a partir de los años 60 y popularizados por las películas de George Romero en los noventa–aunque importados del imaginario estadounidense y muy diferentes del constructo caribeño– pueden ser considerados parte de la explotación económica más amplia o el consumo de Latinoamérica desde el momento del encuentro y la función del Caribe en este encuentro (Braham 19), pero la relación de explotación se extiende también a un ámbito neocolonial, en toda Latinoamérica.

La inserción de los zombis en la cultura popular se descubre para 1929, con el libro de viajes de William B. Seabrook, *The Magic Island.* Este libro fue una herramienta esencial para conocer los ritos de vudú haitianos en Estados Unidos. Pocos años después, en 1932, sale *White Zombie* de Victor Halperin, un film que por primera vez cristaliza la visión de un zombi "blanco" distinto de la visión tropicalizada del monstruo caribeño y bárbaro. Sarah Juliet Lauro menciona que el zombi es un monstruo americano, solo en el sentido de que procede de una historia de colonialismo, explotación y esclavitud. Su relación con el capital tiene una relación directa con su origen:

> The zombie was read as symbolic of the Caribbean country's past as a plantation economy built on slave labor: drained of its own resources and existing only for the benefit of others. Importantly, the zombie was first brought to Hollywood's attention as a direct result of the neocolonial Occupation of Haiti (1915-34). (Lauro ix)

La visión cinemática de George Romero en *La noche de los cuerpos vivientes* (1968), es una de las imágenes más emblemáticas, lanzando la figura del zombi, a pesar de nunca ser mencionada esta palabra. El primer zombi que gana popularidad a nivel global y que aparece gráficamente en la cultura popular, sin quererlo—una figura cultural *que cruza fronteras*—nace como una figura híbrida desde su inicio. El film de Romero presenta diversos cadáveres que desean ingerir carne humana, apareciendo con cuerpos en estado de putrefacción. A comparación de las películas de los años veinte y treinta, la monstruosidad del zombi emerge de su acercamiento a una realidad, al parecer humano, pero cargado con la decadencia en los hombros.

La caracterización del zombi como figura caníbal en la región de Latinoamérica es el elemento más simbólico porque también representa la relación colonial de manera más evidente: "It functions both as a cannibalized text from the colonial center and a rearticulation of a monster that has long existed in the región" (Dalton 3). Para David S. Dalton, Carlos A Jáuregui y Antonio Luciano de Andrade, el canibalismo cultural es un acto de posesión o reposesión, que invierte los puntos de vista de civilización y barbarie, superioridad e inferioridad cultural, así como originalidad e imitación, lo que empodera a la cultura post-colonial de la periferia. En el sentido de Bakhtin, los zombis cumplen también una función carnavalesca, que invierte los roles, incluso extrapolándolos al punto de vista vivo/muerto. Por otra parte, los mitos que formaron las ciudades de Latinoamérica siguieron un modelo eurocéntrico, que estaba delimitado por una visión única, y en la que las visiones externas eran equivocadas. La identidad en occidente es así, hasta cierto punto, una forma también de canibalismo donde, a decir de Jáuregui, había "una transgresión de la propia condición humana, donde para ser uno no hay que

ser idéntico o similar al otro. En el caso del occidente concretamente, el otro tiene que ser igual a nosotros" (Jauregui y Menéndez 382). Para el momento en que occidente se encuentra en América Latina, existe un miedo de esta contaminación, este cruce de fronteras, que se representa en los imaginarios monstruosos y bárbaros.

Pero los conceptos de la barbarie y lo monstruoso pueden ser también estrategias de resistencia. La desfiguración de lo humano plantea un rechazo, pero también provoca miedo, y ante el miedo es más difícil la conquista o la erradicación total de la cultura. El zombi es así un acto sincrético, que retoma elementos horrorosos para mantener creencias, rituales y tradiciones. En la filosofía latinoamericana, un ejemplo de ello es el *Manifiesto Antropófago* de Oswald de Andrade, que convierte la figura del canibal bárbaro en una figura emancipatoria y creadora de una nueva realidad, una nueva cultura. Publicado en 1928, el texto constituye la protesta de un grupo de intelectuales en Brazil, opuestos a los preceptos del progreso y la modernización. Proponen recuperar la antropofagia como un concepto reformulador de la identidad brasileña, restructurando las referencias al canibalismo amazónico. En este principio dual de la identidad/rechazo al mundo moderno, lo antropófago une la conciencia brasileña, se separa de las "élites vegetativas" y recupera su lugar como el origen del mundo. En este mundo no hay "espíritu sin cuerpo", y la ocurrencia cultural europea se consume, se come, se digiere, se transforma y se expulsa, así como los primeros pueblos comen al conquistador[52]. Hay

[52] "La lucha entre lo que se llamaría Increado y la Criatura – ilustrada por la contradicción permanente entre el hombre y su Tabú. El amor cotidiano y el modus vivendi capitalista. Antropofagia. Absorción del enemigo sacro. Para transformarlo en tótem. La humana aventura. La terrenal finalidad. Pero, sólo las puras élites consiguieron realizar la antropofagia carnal, que trae en sí el más alto sentido de la vida y evita todos los males identificados por Freud, males catequistas. Lo que sucede no es una sublimación del instinto sexual. Es la escala termométrica del instinto antropófago. De carnal, él se vuelve electivo y crea la amistad. Afectivo, el amor. Especulativo, la ciencia. Se desvía y se transfiere. Llegamos al envilecimiento. La baja antropofagia aglomerada en los pecados del catecismo – la envidia, la usura, la calumnia, el

entonces en el canibalismo e imaginario zombi una fertilidad identitaria, y abogo por una reinterpretación del zombi latinoamericano en el socio-apocalipsis, que lo lleva de una conciencia de subalterno a otra resistente, y un doble filo en el que la narrativa apocalíptica de infección zombi se puede ver como instrumento de opresión o resistencia, subrayando las estructuras políticas y económicas que dictan cuánto vale la vida (o no vale) en estos países. (Potter 1).

Tenemos definiciones múltiples del socio-apocalipsis zombi como una metáfora que expresa los miedos existentes y las ansiedades de la cultura latinoamericana. Los zombis explican entre otros, el conflicto en las interacciones sociales y políticas, el quiebre de las dinámicas de poder económico. Son "íconos metafóricos, lugares de significado" (Bishop 6) reestructurados, releídos por el pueblo conquistador, reveladores de las memorias ocultas, y representan, en el apocalipsis, un "un cambio en el mundo, ideológico, o de otra forma, hacia una nueva relación entre sus habitantes y los otros, y los habitantes en el mundo" (Cohen y Pielak 5). Apostemos entonces por el potencial derivado de la infección zombi en Latinoamérica como un proceso cuestionador y revelador del socio-apocalipsis, que superará la clásica narrativa estadounidense, en la que la amenaza zombi solo otorga respuestas aislacionistas y xenófobas, eliminando al *Otro* latinoamericano, infectado, enfermo y nauseabundo.

2.2 *Zombificación* en el cine latinoamericano

En Santiago de Chile, cuatro jóvenes salvaguardan la puerta de un videoclub, ante el ataque de sus padres, que ahora son zombis. En La Habana, un grupo de personajes

---

asesinato. Plaga de los llamados pueblos cultos y cristianizados, es en contra de ella que estamos actuando. Antropófagos". *Manifiesto Antropófago*, Oswald de Andrade.

marginados inicia un negocio donde se "mata a los seres queridos". En la ciudad de México, una familia discute a la hora de la cena y la madre conservadora se rehúsa a seguir comiendo prostitutas. En Caracas, un ruso drogado se contagia con el virus de la rabia y empieza el apocalipsis zombi. Estas son algunas escenas del cine contemporáneo de zombis en Latinoamérica, que está más vivo que nunca, y se ha probado como un cine productivo, a pesar de la gran escasez de recursos de capital, material y tecnología. La mayoría hecho con poco presupuesto, haciendo uso de actores no profesionales, y con grandes problemas para su distribución, el cine de zombis sobrevive en América Latina y ha traído a la luz una mirada fresca de los problemas políticos y sociales, solventando las carencias materiales con una gran creatividad de sus directores, en su mayoría jóvenes.

El cine de zombis a menudo se ve clasificado como un subgénero del cine de horror[53], o del llamado "cine de género" en América Latina, que tiene como personajes participantes a los zombis o muertos vivientes. Es un género que se ha encasillado en la categoría de películas B, un cine comercial de bajo presupuesto de realización y con "pocas ambiciones artísticas" (Torres Yllán), aunque en la actualidad esta condición no es definida. A menudo el cine de zombis ha formado parte del "cine de explotación",[54]

[53] El cine de horror es un tipo de creación cinematográfica que tiene por objetivo crear una sensación de miedo intenso, causado por algo espantoso, causado por algo con una explicación racional (terror) o algo paranormal (horror). Tiene su origen en la novela gótica, con la atracción romántica del siglo XIX que identifica como elementos el arte gótico alemán,con claroscuros, alto contraste y tonos de penumbra, en particular el cine alemán de F.W. Murnau y Fritz Lang.

[54] El cine de explotacion, o "exploitation cinema" es un término amplio, generado en Estados Unidos que definía aquellas películas que no se subscribían al Código Hays, que dictaba las normas de lo moralmente admisible, y prohibía la el uso de la vulgaridad, violencia, sexo y perversión, blasfemias. Eric Schaefer amplía el término en su libro *"Bold! Daring! Shocking! True!" A History of Exploitation Films, 1919-1959,* y amplía la definición clásica del cine de explotación. En cuanto a los temas "prohibidos" estos, además de ser "moralmente reprobables" deberían ser considerados de "mal gusto" para su época. Algunos de los temas tradicionales de explotación incluyen el sexo y la higiene, la prostitución, el uso de drogas y la desnudez. Por otra parte, las películas de explotación clásicas eran hechas con bajos presupuestos, distribuidas independientemente y observadas en teatros no afiliados con los cines comerciales. (Shaefer 5-6).

un cine de *low-culture,* como la fantasía, el horror, los luchadores, la *sexploitation* o cine que roza en los géneros de lo pornográfico, y el cine gore. A diferencia del género en los Estados Unidos, el cine de zombis en Latinoamérica "no es un cine que busque entretener, sino tratar temas sociales" como lo comenta el director de *Los Infectados,* Alejandro Alegre (NOTIMEX); estas películas "tocan temas extremadamente humanos, pero de una manera muy lúdica", como lo menciona Jorge Olguín, director de la película chilena *Solos*. Así, como medio catártico y reflejo de los temores de la sociedad latinoamericana, el poder del cine zombi radica en la capacidad para desestabilizar, reorganizar, subvertir el orden o hacer una farsa de los sistemas sociopolíticos y económicos y de las normas morales y códigos de conducta, principalmente en una sociedad tan hipócritamente fundamentada en las normas de la colonialidad y en la marcada desigualdad social en Latinoamérica.

Para entender las diferencias, hay que destacar que en Estados Unidos el cine de zombis (el cine más prolífico del subgénero) surge durante el siglo XX y continúa durante el XXI. Ezzio Avendaño en *Cine de Zombis* hace una recopilación por décadas, mientras que otros teóricos como Kyle Bishop han identificado tres etapas o "taxonomías del zombi". La primera fase, de 1930 a los años 60, inicia con la primera película, *White Zombie,* de 1932. Con detalles que inician la definición del género, la película tiene tintes coloniales y datos de la magia vudú para desarrollar los zombis. Otras películas como *Revenge of the Zombies* (Steve Sekely, 1943), *Invisible Invaders, The Walking Dead*

En Latinoamérica, el término *Latsploitation* ha sido acuñado por Victoria Ruétalo y Dolores Tierney para definir esas películas comúnmente desdeñadas por los críticos y producidos en Latinoamérica, que tienen muy bajos presupuestos o son considerados "malos", en el caso de su estructura formulaica, sobreactuación y "mal gusto". Las editoras compilan una serie de ensayos en donde se aproximan al género de una manera novedosa, contextualizando los temas de violencia extrema, cine gore, sexo, en el entorno Latinoamericano.

(Michael Curtiz, 1936) y *I Walked with a Zombie* (Jacques Tourneur, 1943), tratan temas de zombis y nazis, e involucran la ciencia ficción y los extraterrestres, específicamente con relación a la segunda guerra mundial. Para ellos el zombi es un monstruo peligroso y colonial; presentan una visión estereotipada de la cultura vudú, a menudo con un casting de actores "blancos", y dirigidos para un público también blanco. A decir de Díaz-Zambrana en *Terra Zombi: El fenómeno transnacional de los muertos vivientes*, el zombi pre Romero estaba sujeto a los caprichos de otra voluntad tiránica, ya fuera un médico inescrupuloso o una invasión alienígena. El zombi post Romero sigue en muchos aspectos también esclavizado por otro tipo de poderes tal vez menos aparentes, pero ejerciendo igual o mayor fuerza sobre la voluntad y conducta del individuo.

Una segunda etapa se puede marcar con la tradición de George A. Romero, de mediados de los años 60 hasta principios del siglo XXI. Así, en 1968, *The Night of the Living Dead*, una película de bajo presupuesto, logró un éxito rotundo en cartelera, iniciando un legado marcado por otras películas como *Dawn of the Dead.* El cine entra a una nueva dinámica donde se supera el fenómeno local para convertirse en un fenómeno comercial con zombis caníbales, devoradores, monstruosos y en grandes cantidades. El zombi pasa de ser un monstruo "controlable" a otro cuyo origen se desconoce o que pretende destruir al mundo. Romero no duda en tocar temas raciales, con un casting más inclusivo y con violencia más gráfica. Los filmes de Romero también incluyen una crítica al consumismo y la cultura capitalista, con los zombis caminando a través de centros comerciales, hipnotizados por los productos.

La tercera etapa, la contemporánea, se ve definida por los cambios globales, el ataque a las torres gemelas del 11 de septiembre de 2001 y en general una "resurrección"

del cine zombi, como lo han señalado Kyle Bishop y Ezzio Avendaño. De igual manera, series televisivas como *The Walking Dead,* y videojuegos como *Resident Evil,* marcan el acceso directo, y la apreciación por un mercado cada vez más joven. En la literatura, *World War Z* de Max Brooks (2006) nutren el género, cuestionando la supervivencia y desarrollando incluso manuales para poder sobrevivir una posible epidemia zombi. Esta también es una etapa donde encontramos zombis humanizados, conscientes y que incluso incurren en dinámicas de poder, cuestionando el patriarcado como en el caso de las series televisivas *I Zombie* y *Santa Clarita Diet.* La incursión de los zombis en adaptaciones fílmicas de obras clásicas como *Pride and Prejudice and Zombies,* y otras representaciones del "zombi light" adolescentes, como en el caso de *Warm Bodies* (2013), contrastan con la imagen del zombi clásico de las películas, cuyos cuerpos son destrozados y podridos, y que a decir de Stacy Abbot, "[they] rot, smell, parts fall off, and they bear the scars of their death" (2016). En estos nuevos zombis, su característica de "muertos vivientes" libera a los personajes de convenciones sociales e incluso les permite disfrutar más el cuerpo y sus placeres físicos, como lo menciona Sheila en un episodio de Santa Clarita: "isn't it wonderful how being undead frees us to be who we want to be?", o Fresco, el líder: "the undead are the ultimate narcisist. They want what they want when they want it and will do anything to just have what they want and don't care about other people's needs" (*Santa Clarita Diet).*

Las películas en América Latina evidentemente no pueden evitar el contagio y la influencia de estas tres etapas en Estados Unidos; sin embargo, los recursos escasos y la falta de infraestructura, además del tabú de realizar películas de estos temas condiciona tanto la producción como la difusión de estas películas, que bien se pueden encasillar en

cine de culto o cine de bajos recursos, clase B. El cine de culto en Latinoamérica, a decir de Mark Jancovich es esencialmente una categoría ecléctica, cuyo elemento principal no es la posición institucional del film, o incluso sus figuras textuales, sino la introducción de una "ideología subcultural" en sus directores y la audiencia, que existe en oposición al "mainstream" o cultura dominante (Jancovich et al 1). Se puede decir entonces, como lo mencionan Alfredo Suppia y Lucio Reis Filho en *Marharhahar Z!namabarn*[55]: Breve panorama do cinema de zumbi na América Latina", que el cine zombi en Latinoamérica es "cine de guerrilla", que con pocos recursos, intenta hablar, concientizar, develar, sentenciar y resistir tanto a un sistema colonial como capitalista.

2.2.1 La ciudad caníbal e internalización del fenómeno zombi en *Halley*

En México, la figura de los zombis aparece por primera vez en el cine de luchadores. En particular, el director Benito Alazraki destaca con: *Muñecos infernales* (1960), *El santo contra los zombis* (1961), *Dr. Satán* (1967), *El mundo de los muertos* (1969) y *Santo contra la magia negra* (1972). El cine de zombis en México se relacionó con el cine de vampiros, en ciertas ocasiones denominándose como un cine de monstruos. Así, *Blue Demon contra los Cerebros Infernales* (Chano Urueta, 1968) y *Alucarda* (Juan Carlos Moctezuma, 1978) plantearon perspectivas fantásticas del cine de género, influenciando el cine en el resto del continente.

---

[55] En el traductor de lenguaje zombi-inglés, *Marharhahar Z!namabarn* significa: "Las personas que están alcance no valen el esfuerzo. Sí, saben mejor pero las que se encuentran en bunkers son más fáciles de cosechar" [*Free range people aren't worth the effort. Yeah, they taste better but the ones in bunkers are so much easier to harvest*] http://zombietranslator.net/t/vjGB02m
(Esta definición puede ser una referencia a los intelectuales estudiando a los zombis encerrados en búnkers.)

Parte del llamado *Mexploitation Cinema*[56], en el *Santo contra los zombis* (1962), Alazraki desarrolló la fórmula del Santo como superhéroe y símbolo de la virilidad mexicana. Igual que en otros aspectos del género, en su film recrea una imagen de los zombis como seres inconscientes, evocando la pérdida de individualidad e identidad. En el filme, El Santo es testigo de los crímenes perpetrados por los zombis, como su entrada en la UNAM, el robo de niños de un orfanato y el secuestro de un profesor investigador, especialista en la materia. La incursión de estos seres, muy parecidos a hombres normales, pero inmunes a las balas, nos refiere a una situación política característica del México de 1961, cuando la *Guerra Sucia,* una guerra de baja intensidad, caracterizó los movimientos del gobierno para reprimir grupos de oposición comunistas e intervenir en la autonomía de la UNAM.

Después de estas películas hubo un gran vacío del género en México por casi 30 años. Esto se puede deber a varios factores. Por un lado, las crisis económicas establecidas por un régimen neoliberal caracterizado por el impulso del modelo de substitución de importaciones, favorecieron las producciones extranjeras por sobre las nacionales. Por otro lado, con el auge de la televisión y una industria de cine en decadencia, sin técnicas novedosas para competir con Hollywood, el cine mexicano sufrió un estancamiento causado por la excesiva burocracia y la decadencia de las empresas cinematográficas, descontinuando, entre otras, la presencia del Premio Ariel al cine por la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas.

---

[56] El cine de explotación mexicano es, a decir de Doyle Green un género popular de cine de 1957-77 en México, que consistía en películas de horror, con una variedad de vampiros, científicos, zombis, momias azteca, entre otros, pero también que incorporó después el cine de culto de Luchadores. Considerados de bajo presupuesto y condiciones surreales, a menudo el cine de explotación mexicano o *Mexploitation* cinema ha sido ridiculizado. Greene recupera y legitima estas películas como "importantes documentos culturales que señalan las condiciones, contradicciones y visiones de la sociedad, cultura y política mexicana contemporánea" (1).

Para el siglo XXI, con los incentivos de IMCINE y "El nuevo cine mexicano" el zombi se recrea, pero casi siempre dentro de un entorno urbano. La enfermedad y la infección son los tropos más importantes. Así el cortometraje de Ezzio Avendaño *Otro ladrillo en la pared* (2004), a pesar de no haber sido difundido comercialmente, y solo presentado en festivales, incorpora al mexicano urbano al entorno zombi. En el film, vemos a un albañil llamado Darío enfrentarse a un grupo de muertos vivientes que despiertan y bailan al ritmo de la "Macarena" (la canción popularizada en los años 90 por el grupo "Los del Río"). La canción hace alusión, por el contrario, a Guillermo González Camarena, inventor mexicano de la televisión a color, orgullo de nacional y ejemplo de la innovación tecnológica en México, en tiempos de escasez. Los zombis, muy parecidos a los que se concibieron en la reciente película de Jim Jarmusch *The Dead Don't Die* (2019), se ven hipnotizados, buscando el oro de "su antiguo patrón" probablemente un jefe que los dejó sin pago y los asesinó al caer la construcción (aquí, los ecos del terremoto de 1985 y la gran devaluación de 1994 son vitales para la narración). El corto, filmado en blanco y negro, tiene ecos de las películas de luchadores y musicaliza y satiriza al héroe matazombis estadounidense: "Los muertos harán lo que en vida hacían", condena Darío. La película termina con los zombis muertos, emparedados en la construcción:

> Mi nombre es Darío, y soy albañil. Yo quería ser como los luchadores de las películas, soñaba con pelear con monstruos. Ser tan famoso como para poner en cemento fresco mi nombre y las huellas de mis manos. Y sobretodo… llevarme a la vieja más buena. (Avendaño youtube)

En fechas posteriores, nuevos directores llaman la atención retratando con crudeza el fenómeno zombi, a menudo mezclándolo con la influencias del cine extremo y

su retrato de la violencia y la la sexualidad.[57] La capacidad de estas películas de convertirse en "cine de culto", nos lleva también a un reconocimiento por parte de los jóvenes del fenómeno zombi.

Una de las películas contemporáneas de zombis que ha sido más difundida y multipremiada en México es *Halley*. Realizada en 2012, fue dirigida por Sebastian Hofmann[58] y producida por Julio Chavezmontes y Jaime Romandia. En el contexto mexicano, *Halley* es una película en la que la zombificación se mueve de la mano con el proceso de canibalismo urbano. Por zombificación me refiero a todo proceso de conversión en zombi, que, a decir de Sarah Juliet Lauro en *The Transatlantic Zombie*, puede ser visto como un proceso de castigo del sistema capitalista hacia los individuos. Por ciudad caníbal, me refiero al concepto que desarrolla Mike Davis en *City of Quartz*, en el que el proceso de crecimiento de una ciudad engulle toda otra entidad urbana alrededor; sin embargo, retomando el análisis de Carlos Jáuregui en *Canibalia. Canibalismo, calibanismo, antropofagia cultural y consumo en América Latina. Ensayo de teoría cultural,* este canibalismo urbano también se transfiere a los individuos como ciudadanos, como "una manera de entender a los *Otros*, al igual que a la mismidad; un tropo que comporta el miedo de la disolución de la iden-tidad, e inversamente, un modelo

[57] Algunas de estas películas en México incluyen *Depositarios* (Rodrigo Ordóñez, 2010*), De día y de noche* (Alejandro Molina, 2011), *Los infectados* (Alejandro Alegre, 2011) son películas que tratan más acerca de la difusión de la enfermedad y el control político dentro de la ciudad, mientras que *Tenemos la carne (*Emilio Rocha Minter, 2016), *Somos lo que hay* (Jorge Michel Grau, 2011) y *Halley (*Sebastián Hofmann, 2012) hablan acerca de personajes marginales dentro de la ciudad, comidos por ella, o deshaciéndose por la rutina, la sobrepoblación o la explotación laboral, social y sexual. En el caso de *Ladronas de almas* (Juan Antonio de la Riva, 2015), los zombis se llevan a un plano histórico que está relacionado con los movimientos de apoyo a la insurrección, durante la Revolución Mexicana.

[58] Nacido en 1980, Hoffmann es egresado de *Art Center College of Design* en Pasadena, y ha trabajado como director, guionista, fotógrafo y editor. *Halley* fue estrenada en Sundance, pero también compitió en el Tiger Award en el Festival de Rotterdam, en el Festival de Sitges ganó el *New Visions Awards,* además de otros15 premios en diversos festivales internacionales. Es la ópera prima de Hoffman, y después de su distribución comercial, los derechos de transmisión de la película fueron adquiridos por el canal de cable AMC/Sundance, el cual la transmitió en más de 40 países.

de apropiación de la diferencia" (14). Para Jáuregui, el canibalismo urbano refleja esos procesos metafóricos de identificación y auto-percepción de América Latina en la modernidad (Jáuregui 15). Mediante la analogía digestiva, la ciudad consume también al individuo mientras lo recrea, y lo transforma. La ciudad como caníbal consume al individuo.

El film se centra en Beto, un vigilante de un gimnasio cuyo cuerpo se está degradando, zombificándose dentro del contexto urbano, y específicamente dentro de un lugar que idealiza el cuerpo humano. Para el director la inspiración había surgido desde años atrás, mientras era estudiante, con la creación de un corto, *Jaime Tapones*, que problematiza la historia de un un hombre que no podía contener sus órganos ni fluidos en el cuerpo. *Jaime Tapones* utiliza los tapones para poder conectarse e integrarse a la sociedad. En *Halley*, ese aspecto de la contención es lo horroroso y lo monstruoso. La historia de lo incontenible, del cuerpo humano en putrefacción y convirtiéndose en cadáver, lleva al extremo la historia de la enfermedad, la soledad del deterioro, así como la pérdida de la sexualidad: "todo lo que hace hombre" para el autor. Con una combinación tanto de actores profesionales como no profesionales, la trama aparentemente simple y enfocada en unas cuantas personas, lleva a un extremo fantástico la atmósfera de angustia, acentuada por los tonos sepia, amarillentos y verdosos, los sonidos diegéticos del corte de la piel, los episodios en los que Beto, obsesionado con contener su cuerpo y protegerse del dolor cose su cuerpo, se lo pega con tela adhesiva, mientras que el resto de su casa se encuentra protegida por plastico. La película utiliza a menudo la superexposición a la luz, forzando al espectador a recuperarse de los blancos y asépticos espacios como el hospital y el metro.

En el caso de *Halley*, Hofmann hace honor a su experiencia de la niñez, cuando en 1986 vio pasar el cometa Halley y percibió una lluvia de estrellas referente al mismo. Así como el cometa Halley, que aparece y desaparece, *Halley* es una película de un zombi urbano, más relacionado a la vida real que a la ficción. Hoffmann señala que los temas principales en su película se relacionaban también con esta ansia de conexión, con una historia de soledad llevada al extremo fantástico de los límites de la enfermedad y del ser humano. El actor vive en un gimnasio y es capaz de presenciar su propia descomposición y muerte. En este sentido, Beto es el zombi posible, el *Muselmann*[59] que refiere Agamben, el testigo de su propia muerte, el único ser posthumano, que en el mundo superficial en el que Beto habita y en donde el cuerpo sano es la norma, sigue una lucha con su cuerpo dañado y despedazado.

Alberto es un hombre zombificado, que no es caníbal, pero que sufre un proceso de canibalismo por la ciudad. Pasa su vida sin expectativas, viviendo al margen. Intenta renunciar a su trabajo, va a las oficinas del gobierno para presentar su incapacidad cuando falta al trabajo, viaja en el metro, y un día se desmaya, mientras que todos pasan, indolentes, a su alrededor. Para Michel de Certeau, los muertos son aquellos que viven fuera de las instituciones que están organizadas para y por la conservación de la vida. Así, el "duelo anticipado" por la muerte aísla y provoca un rechazo institucional, lo rodea con silencio, o con llanto (De Certeau 190-1). Por ello, la película de Hoffmann es explícita en esta explicación de la deformidad, la soledad, y la tensión que lleva el vivir en ese estado de muerte permanente. Además el estado del asco que causa la

[59] En el capítulo que dedica Giorgio Agamben en *Remnants of Auschwitz. The Witness and the Archive*, el Muselmann refiere a aquellos prisioneros que habían sido abandonados a su muerte por los otros, por el hecho de estar en un estado más cercano a la muerte. Agamben los llama los últimos testigos, y se refiere al término de Levi-Strauss de testigos completos de su propia muerte.

descomposición de su cuerpo lleva a una dimensión háptica. Para evidenciar esto, quisiera centrarme en dos aspectos: el plano afectivo del asco en la película y las relaciones que Beto establece con otros personajes.

Figura 21. *Halley*: El encanto de las llagas (0:44:00)

El asco tiene un cierto encanto o atracción, en relación a los afectos corporales y humanos, que también es muy humanizante, un factor esencial para las representaciones zombis. Lo asqueroso hace que nos alejemos pero también representa una extrañeza, porque la "carroña" o aquello que se come a otro—que produce, a través de la muerte, nueva vida—permite la unión de un ciclo natural, que ha sido roto por la higienización y la diferencia de la modernización. En el caso de Alberto, su condición de podredumbre es exteriorizada, siguiendo los lineamientos del cine gore y zombi:

> muestra lo que no debe ser mostrado, los líquidos sin contener del cuerpo, las exhalaciones internas, la carroña de un cuerpo que ya no es lo que fue, sino una pantomima siniestra que se ve abocada al tiempo y a la degradación. Con el asco las cosas no son como debieran [sic]: lo de dentro está fuera, lo sólido se vuelve viscoso, las imágenes derivan en saturaciones distintas de color. El cine gore se aprovecha de estos códigos visuales para hacer del asco un acceso *risible* y—por ello mismo—*perturbador* del miedo". (Fernández Gonzalo 33)

Beto no está sorprendido por su descomposición, pero hay una incomodidad, un sufrimiento en el proceso de su curación, así como un dolor. Hay imágenes repetitivas de el ante el espejo, de desprecio y tristeza hacia su cuerpo. Como lo menciona Fernández Gonzalo, este aspecto gore de la película *Halley* perturba al espectador, quizás aún más que los efectos especiales de armas que cortan la piel o sangre escurridiza. Es una visión asquerosa, pero tiene un sentido de posibilidad para el espectador, y principalmente el espectador mexicano, que se reconoce en los pasillos de las oficinas gubernamentales, la vajilla, la utilería, y los objetos comunes.

El enfoque en el asco recuerda lo que Fernández Gonzalo plantea como "el imán para nuestras coordenadas visuales en el carnaval de las representaciones zombis". El cuerpo de Beto contrasta con la asepsia de su casa, las paredes blanquísimas y su fijación con limpiar el polvo de las copas de vino y la vajilla de porcelana. En el minuto 29:33, la *mise-en-scene* establece un plano de situación con un despliegue de planos detalles en los que se enfatizan las heridas, la sangre, y el asco; la vulnerabilidad del cuerpo abre con un plano detalle enfocando la alcantarilla a donde Beto dirige la sangre, para que corra en el desagüe. El corte hacia un plano medio de su tórax y brazos, omitiendo la cabeza, enfoca la mirada de los espectadores a las heridas que une con tela adhesiva. Las heridas que tiene a la altura de sus hombros son todavía superficiales pero amoratadas. Para el minuto 30:30 tenemos el sonido de una mosca y un enfoque ahora hacia su cara que mira al cielo. Su mirada y sus heridas contrastan con la luz blanquecina del fondo, mientras que él sigue el vuelo de la mosca que no vemos. Las llagas y las cortaduras son también evidencia de la resistencia en Beto como zombi urbano. Las llagas no se muestran en la cara, solo se mantienen en su cuerpo. La cara, es el reflejo de una persona, del yo mismo,

de la mente. La cara propia está profundamente internalizada, y, al mismo tiempo, también depende de la mediación ya sea a través del espejo o los ojos de los otros. No se puede escapar de la mirada del espectador: hay muy poca defensa ante ella. La cara, como reflejo del alma, se contrapone con el cuerpo demacrado y cortado.

El intento de Hoffmann por acercarse lo más posible a esta estética del asco es al mismo tiempo profética y catastrófica en el sentido apocalíptico, y refiere al modelo de lo abyecto que Kristeva desarrolla en *Powers of Horror*. En este sentido, el aspecto activo del rechazo a lo abyecto contrasta con Beto, quien sigue el aspecto pasivo, el lugar del sujeto abyecto, el sujeto que causa asco y es excluido socialmente. Beto como zombi representa la frontera corporalizada, en el sentido que es subversiva al orden social. El cuerpo de Beto rompe con la frontera entre los cuerpos limpios, ordenados y contenidos, cuestionando tanto la identidad "real" como la simbólica, y confrontando el aspecto de la comprensión de la humanidad e identidad urbana.

En el caso de las relaciones personales, hay tanto la relación que existe entre Beto y el coro de personas que viven y funcionan alrededor, pero también la relación cuasi-amorosa con Chivis, la dueña del gimnasio, con quien se conecta emocionalmente. Ella cuestiona la enfermedad de Beto—la relaciona con la enfermedad que tuvo su madre—siendo uno de los pocos personajes humanizantes del Beto-zombi. Sin embargo, en una escena en la que se emborrachan y van a bailar, Beto se congela y detiene sus intenciones, por el miedo de ser reconocido, olido, o que se descubran sus heridas, reflejando el despojo de la capacidad sexual bajo la zombificación.

Beto deambula, y se mueve a través del atiborrado metro de México, entre otras personas que se duermen en los vagones y lucen tan deprimidos y decepcionados de la

vida como él. Un día, Beto se desmaya, en los pasillos del metro, mientras la masa de gente pasa a su alrededor, sin inmutarse.En este sentido, una representación de la sociedad como regulada, deshumanizada, mediatizada y productiva, refleja la esfera muy melancólica y profundamente anclada en el duelo de la pérdida del cuerpo de Beto, el sentido de solipsismo y una permanente melancolía ante la vida que impera como parte del sistema capitalista.[60]

Al no presentar signos vitales, Beto es declarado muerto y llevado a la morgue, para despertar posteriormente, ante la fascinación del encargado de la morgue, que lo lava y viste con delicadeza. La confrontación de su cuerpo desnudo y demacrado, en contra del cuerpo regordete y vestido del encargado, nos lleva a otro momento de reflexión. En su conversación, el encargado de la morgue revela su interés por los muertos, señalándolos como su "familia", mientras apunta a un grupo de cadáveres. Con sincera curiosidad y compasión, le dice:

> Sabes, yo sabía que esto era posible, eres muy afortunado… No te vayas…quédate otro rato más, ¿no?.. Digo, te puede pasar algo en la calle. Te pueden mutilar y seguir existiendo, te pueden quemar y convertirte en cenizas y seguir existiendo. Te puedes convertir en un ojo y seguir existiendo… Un ojo. (*Halley* 00:44:40)

La escena contrasta con la toma del desinterés de Beto, quien mira el elevador de un edificio que va subiendo. Para el encargado de la morgue, la fascinación con la muerte tiene una relación directa con la falta de humanidad de la vida diaria. En este sentido, el apocalipsis encarnado de Beto—ese fin del mundo como el fin de su existencia—está

[60] Para Freud, el concepto de duelo representa la batalla o la confrontación al enfrentarse a la pérdida de un ser querido o una abstracción que ha tomado el lugar de éste, como un país o un ideal. El duelo implica un alejamiento de la actitud normal que se tiene en la vida, pero nunca con un sentido patológico. Por otra parte, en la melancolía el sujeto también sufre una pérdida, pero es incapaz de reconocer el objeto que ha perdido. El objeto, se ha "ido de lo consciente", causando una escisión del sujeto, empobreciendo el ego a grande escala.

continuamente condicionado por su status social y de trabajo. En el apocalipsis, la existencia existe siempre en dirección al futuro, es como un proyecto individualizante, pero también constituye un proyecto hacia la muerte, es un lugar de posibilidad donde la completitud es posible, como lo menciona Kermode. En el caso de Beto, como sujeto escindido, su relación con la muerte determina también la manera de su existencia y la manera en la cual diseña sus procesos definitorios. Pero esta relación se ve confundida y complicada con el sistema capitalista. Para Lauro en su *Manifiesto Zombi* el capitalismo depende del sentido que tenemos nosotros en relación a nuestra conciencia humana, individual e independiente de un colectivo revolucionario. Esta idea se contrapone con el zombi, pues para matar al zombi se debe matar a uno mismo, y también al sentido del ego, y su individualismo:

> To kill the zombie, you must destroy the brain, and to move posthuman, to lay humanism and its legacy of power and oppression in the grave, we have to undo our primary systems of differentiation: subject-object, me-you. In fact, these terms cannot be separated—like the deathlife of the zombie, the capitalist superstructure and the posthuman fantasy have been yoked together in a monstruous body; the existence of one state prohibits the presence of the other. (407)

Así, la presencia de Beto está prohibida y transgrede el sistema. Para Lauro, de la misma manera que los esclavos trasgredieron la relación sujeto-objeto como producto del proceso de producción capitalista colonial, el zombi lo lleva a un extremo, pues reside en su cuerpo, y revela que la inauguración del posthumanismo en el capitalismo solo puede conducir al fin del capitalismo. Es por esta razón que no hay una relación social y sexual posible, a pesar de que Beto tiene una relación y experiencia sensual con sus heridas. La representación del director y su fijación en la soledad de la muerte no puede más que ser visceral. Es la representación y la relación de “un enfermo con su enfermedad”

(Mendoza) pero también es una representación de una sociedad enferma por el trabajo, y el consumismo urbano, ante la indolencia de la masa urbana.

En la película la relación entre el canibalismo urbano y la deshumanización contrasta con las imágenes claras de la naturaleza, en su esencia de sublimes. El cuerpo demacrado de Beto cae, muriendo aparentemente. Pero la escena final es un poco impensable, con la toma de un iceberg derritiéndose en Groenlandia: un comentario al cambio climático. Para el director "se necesitaba el lugar más desolador que podría existir en este mundo" (Mendoza). Después de un hiperfoco y una narración centrada en las llagas, la descomposición y el desamparo, el final es también un comentario a esa mortalidad natural, y un testimonio de un muerto viviente urbano. Beto, literalmente, se ve, comido por dentro, cayéndose a pedazos, tratándose de unir, de la misma manera que el iceberg se derrite al final.

2.2.2 Orfandad e infección en *Solos/Descendents*

Siguiendo un proceso similar al de otros países en la región, el cine de *género* o de horror en Chile ha sido influido por el de otros países como Italia o España, pero estuvo también marcado por las dictaduras, la falta de productoras interesadas, y la necesidad de contar otro tipo de historia, y limitado por la falta de productoras interesadas (Suppia y Filho 2013). Para Jorge Orlando Meza Peña, el final de los años 90 y principios de los 2000 permitió un mayor acceso a las películas de horror, entre las que *Sangre Eterna* (2002) de Jorge Olguín se ha clasificado como la primera del cine contemporáneo chileno. De igual manera, en *Muerte Ciega/Zombie Dawn* (Cristian Toledo y Lucio Rojas 2011), *Solos/Descendents* (Jorge Olguín, 2012) y en *Videoclub*

(Pablo Illanes, 2013)[61], la narrativa del zombi y el apocalipsis urbano seduce a los espectadores.

Sin duda, Jorge Olguín ha sido el cineasta más destacado en el cine de horror chileno. Su carrera inició como realizador de cortometrajes durante la universidad, pero una vez terminados sus estudios, recuperó su pasión por realizar cine de género con la fantasía y el horror. Su primera película es *Ángel Negro,* la cual, en entrevista, ha señalado que refleja su experiencia en la universidad, su sentido de falta de adaptación y de sentirse incluido. Por otra parte, *Sangre Eterna* (2002) retoma el tema de la experiencia de estudiante, con una orientación por las tribus urbanas, mientras que *Caleuche* (2012) toca temas más medioambientales, en la confrontación de la pesca industrial contra la "pesca artesanal", como él mismo la llama. Olguín ha señalado que es inusual que el cine fantástico y de horror no haya tenido el apogeo merecido en Chile, dado el contexto latinoamericano tan rico en mitologías y narraciones de seres fantásticos, la historia trágica de la conquista, y los desajustes y problemas de la región: una historia, que, aunque ha sido ampliamente explorada por la literatura, el cine no ha podido alcanzar. En el cine de Olguín, existe una tensión siempre imperante entre el reflejar una realidad social y la atracción por lo fantástico, lo inexplorado e inexplicable. (Garatt www.nerdnews.cl/el-director-de-cine-jorge-olguin-el-terror-me-ayudo-a-controlar-mis-propios-miedos/).

---

[61] En *Videoclub* tenemos la historia del empleado de una tienda de barrio que renta películas y posteriormente es testigo del apocalipsis. El Videoclub "Sensaciones del mundo" se convierte en el búnker, que irónicamente, ha sido el medio de difusión de la cultura del fin del mundo. El rol del cine como medio de difusión cultural (contagio) y de información acerca de la cultura de los zombis, provoca que también la figura forme parte esencial en la descripción de las películas de zombis en los medios urbanos. La película funge así con un doble propósito: como referencial al apocalipsis, pero también como un reflejo de una industria en decadencia, el videoclub, el cine en video que pierde su definición como local.

Solos/Descendents (2008), escrita por Carolina García y Olguín, y producida por Chile Film y Sleeping Giant Entertainment, contó con un muy bajo presupuesto de menos de 25,000 dólares. Debido a la intención de atraer a un público internacional, *Solos/Descendents* fue grabada en inglés, por lo que fue necesario buscar un reparto bilingüe. La película, considerada un film de terror y un thriller de ciencia ficción, refleja un mundo apocalíptico, en el que los humanos están extinguiéndose por la infección zombi que ha atacado a gran parte de la población. Sin embargo, hay un grupo de niños, liderados por Camille, la actriz principal, que en largos planos secuencia buscan la "tierra prometida" cercana al mar, un lugar con un gran pulpo, en donde se unirán con otros niños. Este grupo de niños se encuentra siempre amenazado por el ejército de "los matazombies", pero los zombis no les hacen daño.

Figura 22. *Solos* y la orfandad

El trauma de las desapariciones aparece como un tema recurrente en esa tumba no cerrada; irónicamente, el sitio de refugio de los niños es el mismo mar donde tantos fueron enterrados durante la dictadura chilena. Los monstruos/zombis son muy poco

visibles, quizás por la falta de presupuesto, quizás por crear la sensación de constante angustia de lo presente/ausente. Así, a diferencia de *Halley*, con el exceso de representación de un zombi asqueroso, en *Solos* se observa como una raíz de un trauma, que suspende el lenguaje y bloquea la significación. Esta tendencia es llevada al máximo con Camille, a quien observamos vagando por una zona sola e inhóspita, pero cuya muerte y proceso de descomposición no se ve. La película utiliza tomas con cámaras portátiles y rápidos movimientos, oscilando entre las grandes panorámicas y glitches, tomas desenfocadas intencionalmente para generar una idea de mareo, además de una sobreexposición a la luz. Una *voz-en-off* completa la narración, representando el futuro distópico, incluyendo los colores brillantes, la sangre que excede la pantalla e imágenes generadas por la computadora. La actuación de Camille Lynch, como actriz no profesional, es en sí misma un comentario político abierto acerca de Chile de las tumbas abiertas y los zombies vagando como vestigio de las desapariciones. En particular, la relación de Camille con su madre refleja el sentido de complicidad, ocultamiento, juicio y miedo acerca de la amenaza del estado.

Para Olguín, la decisión de narrar la historia a través de los ojos de los niños en un lugar tan hostil y amenazante plantea reflejar el futuro distópico en el que la crisis medioambiental ha llegado al extremo(Garatt). Al mismo tiempo, se oscila entre el miedo a los militares, que a menudo es más tangible y evidente, y el miedo a los zombis que como criaturas inconscientes, están también dominadas por un instinto caníbal, en donde el hambre del grupo de niños se contrapone con el hambre de los zombis.

La película inicia con los dibujos coloridos de la niña Camille de niños corriendo con una pelota. Camille menciona: “My mother told me that when I was born, everyone

lived outside. There was a lot of color, but the sky darkened and the sun lost its brightness" (*Solos* 00:00:49). Esta predicción será un hilo encadenador de los eventos a lo largo de la película. Persiguiendo esta ilusión del mundo "fuera", la película *Solos* también es una película de viaje, representando el proceso de inmigración latinoamericana que surge de la destrucción causada por las presiones del neoliberalismo. Aún así, es contradictorio el viaje realizado por los niños desamparados. La diferencia del título en inglés (*Descendents*) y español (*Solos*) marca también una diferencia en el producto para el mercado internacional y el latinoamericano. Mientras que "Descendents" alude un poco más a la supervivencia, y a la herencia de un grupo de niños "elegidos" para superar el fin del mundo, el título "Solos" señala un poco más el vacío, el aislamiento y la desesperanza marcada por un grupo de niños que emprenden el viaje. Las alusiones al destino del peregrinaje, las continuas retrospectivas o flashbacks y la "misión" marcada en la película también determinan el tinte lúgubre y los guiños al cine de horror, la persecución y la paranoia de lo gótico. Después de ser separada de su mamá—internada en un hospital para que le realicen pruebas lúgubres—Camille escapa y su mamá es infectada. Posteriormente, una escena horrorífica, de cortes rápidos y glitches, que sigue el escape a través de un pasillo de hospital que necesita recorrer para salvarse, Camille despierta en un terreno descampado que al horizonte proyecta la ciudad de Santiago, abandonada y con una naturaleza desolada.

La protagonista Camille evoca la inocencia y el deseo de formar parte de una comunidad. Como niña es una "víctima perfecta", que a decir de Karen Lury, coloca al espectador en una posición superior, provocando emoción y la satisfacción moral de apoyar a un sujeto marginal. Camille es esencial para la supervivencia postapocalíptica

"nacional" en un contexto desolado; como salvaguardia de la identidad chilena, que desafía el entorno natural, el aislamiento geográfico y el terrorismo de estado. En este sentido, el concepto de orfandad es el más importante en la película:

> To be an orphan is a metaphor for an existential void, a state in which one suffers the painful effects of the absence of an authority figure… Not entirely vulnerable but still economically and psychologically dependent on adults, they occupy an ambivalent threshold between the largely carefree existence of the child and the future trials of the adult. (Russek 121)

Los niños "inmunes" se encuentran marcados por tres heridas en el cuello, las señas de la separación, y se rehúsan a quedarse atrás, en las sombras del encierro. En una escena clave retrospectiva, Camille encuentra a dos niños, que se refugian dentro de un tren abandonado, en donde una madre, con máscara de gas, insta a Camille que se ocupe de ellos: "Children, come close. The time has come. You're on your own now. Take them, please" (0:28:13). Un plano detalle enfoca ahora a la madre, enfatizando el hilo de sangre que corre por su cara, señalando su infección y conversión en zombi. Al salir del tren, los niños observan de qué manera otro adulto es asesinado por dos soldados, que giran y disparan hacia la pantalla, mientras que esparcen las gotas de sangre a la misma. Esta acción de confrontación a la pantalla, de disparo hacia el espectador, puede concebirse como un intento del director de causar una inestabilidad en el público, una respuesta inesperada, justo en el momento en que se subraya la alegoría política: los adultos han sido convertidos en zombis, incapaces de respirar sin máscaras de gas, dependientes del estado y reprimidos por el mismo. Así, el rol principal de los adultos, que es proteger a los niños, se ve entorpecido tanto por la enfermedad como por los actos de los militares.

Los espacios de contención de los hospitales, donde se efectúan torturas, contrastan con las imágenes del campo y del mar desamparados que los niños encuentran al escaparse. Los fundidos en claro y la alta exposición a la luz contribuyen con un tono fantasmal postapocalíptico en el que el desenfoque es la característica estilística principal de la película. Las tomas amplias y los paneos en algunos momentos contrastan con el movimiento rápido de la cámara y en la edición en las escenas de persecución, en que la mayor amenaza son los soldados, vestidos de azul oscuro y con máscaras de gas. Las imágenes retrospectivas del hospital se alternan con el retrato de los niños chilenos, vendándose y caminando a través de la ciudad, en largos planos secuencia. Los niños pasan por iglesias, escuelas, y antiguas bodegas hasta cruzar un muro; aquí, los zombis no se ven.

El final de la película inicia con una iluminación más vibrante y transparente, la llegada de los niños al mar, una escena más cercana a un cuento de hadas o una novela de ciencia ficción. Un gran pulpo ataca al último helicóptero que persigue a los niños y Camille dice: “I don’t feel sad anymore. I managed to keep my promise to my mom. I’ve arrived at the place that I drew. Now I can swim to the boat and nobody and nothing will be able to separate us” (Olguín 2008). Camille se ha transformado en un monstruo de mar, y las marcas en su cuello se han convertido en branquias, como una muestra final de la esperanza. Sin embargo, un final alternativo se encuentra durante los créditos, retratando noticias antes de la infección, como una memoria reconstituida de la historia. En ella, se burla de los anuncios metereológicos, y se mencionan algunos acontecimientos de orden internacional, en donde, por ejemplo, la infección se ha difundido en Estados Unidos, provocando una migración masiva a México. Como

resultado, México decide restringir la entrada de personas estadounidenses, priorizando a aquellos que tienen origen mexicano.

La representación del duelo por las muertes presenciadas por los niños y Camille constituye un comentario político acerca de la presencia zombi en Chile. Como película clase B, tanto el final como el retrato de los zombis pueden resultar ingenuos, o reveladores de los pocos recursos de producción, limitando la calidad de las imágenes modificadas por computadora (CGI) y de la edición. Pero es precisamente en la carencia, en la ausencia y la extrañeza de su realización, en la que podemos identificar lo subversivo de esta narración de zombis. En contra de la aproximación meramente gótica del duelo, que pretende ocultar, poner detrás de un muro, o encriptar la muerte para aislarla de la psique mediante el odio y la agresión, el film de Olguín reconstituye la figura de los zombis, haciendo énfasis en la sobrepoblación y la presencia de la muerte.

2.3 De zombi-poetas a narcozombis, hacia un lenguaje literario no-muerto.

¿Qué significa tener a los zombis como narradores o protagonistas de sus propias historias en América Latina? Para Laura Hubner en "Love, Connection and Intimacy in Zombie Short Fiction" la narrativa zombi, en su afán de relatar las supervivencias y los objetivos de ésta, realiza diversas preguntas acerca de la existencia y la motivación de la vida del ser humano. Algunos cuentos pueden apreciar los valores perdidos en una vida pre-zombi, para explorar, por ejemplo, las diferentes formas de intimidad, o problemas dentro de la realidad social—des-romantizar el amor, liberarlo de sus cualidades ceremoniales—y cuestionar si el amor y la intimidad son, en definitiva, motivadores para la supervivencia (Hubner 40). En el caso de la escritura latinoamericana, las historias zombi no solo exploran relaciones humanas afectivas y "los efectos debilitadores de las

aflicciones contemporáneas como la soledad, el aislamiento y la desconexión" (Hubner 41), sino que también tienen a cuestas otra carga, reveladora de las insatisfacciones y consecuencias de la vida en América Latina. A pesar de que lo monstruoso y fantasmal es un tropo típico en la historia de Latinoamérica, el encuentro de los zombis en los cuentos y novelas contemporáneos está altamente influido por la presencia de los elementos estadounidenses típicos: los no-lugares, la figura de la masa y los personajes marginales, combinando el crimen y la precariedad de la vida en las ciudades latinoamericanas.

No obstante estas influencias, los textos subrayan la existencia de los individuos latinoamericanos como dependientes, pertenecientes y condenados a un mundo pos apocalíptico, en donde el zombi se replantea, se identifica con el carácter latinoamericano y se convierte en un héroe, un personaje que brinda justicia, o que, al darse cuenta de su propia inconsciencia cobra agencia. Como lo menciona David Laraway, los zombis latinoamericanos son metáforas de la vida actual, una evocación de la producción y del consumo. Los zombis en Latinoamérica se reconocen como las grandes víctimas de la economía global del siglo XXI, los esclavos de las grandes potencias, y de cuyos países hay que extraer los recursos. Pero en la narrativa se (re)crean los zombis, con un optimismo derivado de la inconsciencia, de la falta de reconocimiento de la propia esclavitud y precariedad; demuestran una capacidad sorprendente de evadir el duelo ante lo perdido, pues el proyecto de desarrollo prometido por los gobiernos tecnócratas, el capitalismo y los sistemas políticos nunca fue realizado (Laraway 132-6).Estas películas utilizan desde la enfermedad, el desamparo o la disidencia para enfrentar y revelar a los perdedores del modelo neoliberal, que en un mundo que adora al consumo, se sumergen en la orfandad, el asco, o la normalidad de la marginalidad social.

2.3.1 Latinoamérica, entre poetas zombi y la escritura de muertos vivientes en *Sagrada carne* y *Poemas de un zombi.*

En su anotación al principio de su libro *Sagrada carne. Poemas zombis*, Alejandro Marré[62] declara: "Si acaso sustituyeras la palabra zombi de este libro por la palabra *nzambi* entenderías de lo que habla la noche cuando parece callada" (8). Como poeta traza su objetivo de acercarse a esa definición originaria. Por su parte, en el prólogo a *Sagrada carne*, Javier Payeras cataloga el libro como un poemario único de la figura del zombi en Centroamérica:

> Fracasar es de humanos, por eso los replicantes y los zombis hacen buenas migas. Unos necesitan creer que están vivos para integrarse, y otros necesitan alimentarse de los no-muertos para continuar su largo estado de podredumbre…(Payeras 7)

Esta alimentación de los "no-muertos" lleva a un reflejo de la realidad "…tan actual. Tan Guatemala. Tan Latinoamérica. Tan el mundo…" (Payeras sin paginación). Javier Payeras nos invita a "disfrutar la carroña" a través de los poemas de Alejandro Marré, haciendo que el lector se ponga en el papel de este no-muerto. Este objetivo se cumple a través de la examinación ágil de los poemas de Marré, que están formulados en versos libres, sin rima alguna, sin adornos, ni pretensiones, pero con un lenguaje directo y a manera de sentencia. Existe una oposición y una definición ampliada de lo que está "afuera" y "adentro" que se confunde con la obsesión del consumo, de comerse uno al otro:

Allá afuera los hombres
y sus trajes límpidos,
aquí adentro el hambre,
únicamente el hambre
y las gotas de oscuridad

[62] Poeta, artista visual y comunicador guatemalteco-salvadoreño, ha publicado los libros de poesía *Times New Roman punto 12* (2006), *Century Gothic punto 10* (2010), *Timeless punto 11* (2011) y *Sagrada carne* (2014). Su obra plástica forma parte de varias colecciones en Centroamérica, México y Estados Unidos.

que tornan el silencio infinito
en el preámbulo del festín.
(9)

En su discusión acerca de los zombis, que inicia con declaraciones, descripciones y casi sentencias de los zombis[63], se pasa a un yo personal, y a una identificación de un nosotros, que relaciona a los zombis con un sentido más individualizado del texto, un "zombi que habla" en un lenguaje común al latinoamericano. Para Díaz-Zambrana, los "zombis acriollados" a diferencia de los existentes en la tradición estadounidense, son una mezcla de miedos (Figura 4), hibridez y parodia: "no es solo la representación de un monstruo, sino también la de una víctima, la de un engañado, del que no es consciente de lo que sucede, del alienado, y que aun así infringe el mal, lo perpetúa y lo contagia" (Díaz-Zambrana 19). Este efecto se ve representado por Marré, quien desde un principio distingue entre un "nosotros" (centroamericano), caracterizado por el hambre y la violencia, que la historia ha castigado[64]. Los zombis en los poemas de Marré establecen un diálogo y cuestionan el orden colonial. Marré habla a través de ellos convirtiéndose en el zombi. Dice "¿Por qué me culpas de hacer/lo que tú harías/en las mismas circunstancias/y con hambre?" (49). Este enojo se va intensificando a lo largo de su libro, animándose con la escatología e identificación del ciudadano como parte de la naturaleza:

Soy una incubadora de gusanos,
el vacío desde donde surgen las lágrimas
el amplificador de los rezos
la maquinaria carnívora.
Muy parecido a tu civilización,
muy parecido.
(59)

[63] "Los zombis no pueden escribir/porque están muy entretenidos/comiéndose al mundo" (Marré 19).
[64] "La historia no nos ha tratado bien, /el tiempo también es un zombi invisible/que come todo a su paso sin escrúpulos" (Marré 44).

La exposición de la maquinaria capitalista le devuelve la voz al zombi, haciéndolo un personaje satirizador y poco a poco más empoderado. Cuestiona: "¿Cómo quieres ser recordado?/¿Como un trozo de carne/servido de mala gana?" (97). En el desajuste y el quiebre de su diálogo y decisión, la voz poética consolida su decisión. La liberación, en su poesía, solo puede ser llevada a cabo a través de la figura del zombi. El abandono que vive el zombi centroamericano, es también la sentencia de su decisión, la condena a vivir como un vivo-muerto, la aceptación de la colonialidad en la "máquina recicladora", como en su penúltimo poema:

Despójate de tus ropajes,
yo soy el curandero que aleja el dolor,
yo soy la máquina recicladora,
prepárate para el largo
y maravilloso abandono.
(103)

La sentencia de Marré queda en este abandono y el uso del silencio "como suceden las cosas del destino/que no pueden discutirse" (104); la "sagrada carne" de Marré, no conlleva la carne del ciudadano centroamericano. Él es la "máquina recicladora", un "curandero" que no simplemente hospeda y consume al otro, sino que lo convierte en otro. En ese "maravilloso abandono" al que Marré se refiere, el contexto socio-apocalíptico es una toma de conciencia "humana". Marré relaciona a figuras indígenas, como el curandero, con las figuras del zombi y encuentra sus similitudes, así como un único punto de vista y discusión.

Del reciclaje de Marré, pasamos a un poeta mexicano de Ciudad Juárez. Martín Camps[65] escribe sus *Poemas de un zombi* en inglés y español. En la edición bilingüe de

[65] Poeta y profesor de literatura oriundo de Ciudad Juárez, México. Después de haber pasado un tiempo en el seminario católico en la Ciudad de México, e influido por los poetas de la frontera, desarrolló un idioma literario propio, muy urbano, entusiasmado con los temas fantásticos y mitológicos

2012, también nutrida con animadas imágenes de Romero, los zombis comiendo cerebros nos llevan a un relato donde el socio-apocalipsis es más evidente. La frontera no solo se encuentra en los cuerpos medio-muertos, sino también en la escritura, las pausas y la modernidad frustrada, ante la observación de Estados Unidos. Su prologador, Jorge Fernández Gonzalo, establece que,

> Los *Poemas de un zombi* son también poemas *para* los miles de zombis con los que convivimos día a día, la horda de aquellos que, podridos por dentro, se han esforzado en corregir su manera de caminar defectuosa, en vestirse elegantemente y en ocultar en todo momento su condición putrefacta. (13)

La poesía de Camps se acerca a la cotidianidad y la resiliencia de los ciudadanos de la frontera. Para Fernández Gonzalo, los poemas de Camps son una "metáfora de nuestra afectividad cercenada y de la automutilación emocional que determina las negociaciones infructuosas con nuestra propia subjetividad confusa y atrofiada en lo que Guy Debord denominó *la sociedad del espectáculo*" (13). El libro de Camps *Poemas de un zombi* elabora un recorrido de ese espectáculo del zombi, que a veces es una celebración y mucha otras una excesiva reflexividad de su vida común. Como el lenguaje, español e inglés, uno oculta al otro, y su hibridación crea nuevas vidas. Como la vida misma de Camps, sus poemas nacen en la frontera y son liminales, tanto en su narrativa como en la organización de sus temas. Camps inicia con una definición del zombi, en tercera persona, para terminar con dos textos, uno de ellos, que arguye son "Diez lecciones para esquivar zombis, escritos por un zombi" y las "Reflexiones para esperar el fin del mundo". La poesía de Camps es muy musical y dialógica, a veces habla desde la perspectiva externa de la tercera persona y a veces en una primera persona plural, un "nosotros" esencial. Pero desde un principio, revela la impaciencia y el carácter de rebeldía de los zombis.

Muertos verticales
cansados de esperar
se levantaron armados
con solo dientes
e hicieron el Apocalipsis
con sus propias manos.
("Una definición de zombi" 21)

En "Menú", Camps se vale de una imagen de un zombi dándose un festín, producto de la ciudad, para demostrar las evidencias del banquete y contrastar las visiones estereotipadas de los diferentes "cerebros nacionales". En su definición: "Los franceses son deliciosos…Los españoles correosos y tendinosos hasta el punto de ser incomestibles. Los mexicanos indigestan…" (Camps 51). La obsesión de Camps con las diferencias étnico-nacionales se incrementa en su narración, representando el aspecto del zombi latinoamericano en un entorno de modernidad tardía. En particular, las alusiones y conexiones que realiza Camps con la cultura pop nos demuestran una lucha entre el subdesarrollo, la imitación y la ansiedad causada por la globalización.

Camps se promueve como heredero de su tiempo y sus tradiciones, y también hace un reflejo de la cultura pop mexicana de los 90's, un periodo en el que se probó el fracaso de políticas estructurales como el sistema de Importación y Substitución de Importaciones. La falta de previsión y la alta corrupción llevaría a la abrupta crisis de 1994, una admiración por el consumo de productos extranjeros y por la televisión. En el poema bilingüe "Comerciales", Martín Camps iyuxtapone y recontextualiza fragmentos y eslogans de promoción:

1. *Para traerte a la vida: Zest.* Zest brings you back to life.[66]
2. *No te mueras de aburrimiento. Prende la tele.* Don't die of boredom: Turn on the TV.

[66] Comercial de la década de 1995, "Con Zest te vuelve a la vida" https://www.youtube.com/watch?v=SmVTAxNgH4g

3. *Algunos nos ven medio muertos, piensa positivo: ¡estamos medio vivos también!* Think positively: we're not half dead, we're half alive.
4. Got zombie?[67]
5. *Donde abundan los zombies, sobreabundó la vida.* Where zombies abound, life abounded. (Camps 48)

La capacidad de relacionar la cultura pop y el consumismo producto de los años noventa con la identidad de zombi, nos recuerda la polisemia de esta figura. De acuerdo a Marcus Leaning, los zombis sirven una multiplicidad de propósitos; funcionan como textos a los que se les puede atribuir diferentes sentidos, incluyendo el fin de la civilización, y son el espejo que refleja nuestras debilidades frente al capitalismo de consumo global y el "monstruoso moderno"–un "otro" ante el que podemos definir nuestra humanidad (Leaning 55). El texto de Camps ejemplifica la modernidad tardía, definida por Brooks como un período en el que el riesgo y los niveles altos de individualización se reconocen como las narrativas centralizadas, para las cuales la figura del zombi sirve a los objetivos del capital. Estos objetivos giran en torno al "fragmentar" y la creación de una masa inconsciente que observa la televisión sin un juicio, que contrarresta el discurso de la literatura de autoayuda en la que "ser positivo" es renunciar a la conciencia, y finalmente, responde a la definición del zombi como barbárico. En el lugar donde abunda la muerte, sobreabundó la vida, pero esa es una vida nauseabunda e incomprendida. El comercial de la leche "Got Zombie?" en lugar de "Got milk?" es la única frase que aparece sin traducir. En una crítica fehaciente de la popularidad de ese eslogan, la escritura de Martin Camps se cierra en una descripción del proceso de zombificación llevado a cabo por la internalización de un sistema capitalista y explotador.

[67] Comercial original de "got milk?" https://www.youtube.com/watch?v=OLSsswr6z9Y

Camps termina su colección con el poema “Reflexiones para esperar el fin del mundo”, que bien puede ser un manifiesto filosófico del pensamiento del zombi latinoamericano *Campsiano,* con 26 artículos declarativos sobre el zombi, entre los cuales el consumo, el exterminio y el hambre son los temas más repetitivos:

> 3. El zombi es el antídoto de la humanidad. Es una conversión al mundo de los no-muertos donde el lenguaje no importa, la memoria es inútil, la historia una farsa de idiotas. La única pulsión que sobrevive es el hambre.
> 18. Los zombis son simulacro de vida y simulacro de muerte. Son seres fronterizos, su naturaleza es híbrida. Como seres del umbral son temidos porque rompen con las categorías establecidas. Todo ser intersticial, mitad y mitad, es temido porque representan lo desconocido, lo alienígena.
> 26. Comala es el primer pueblo zombi en la literatura mexicana, todos muertos vivientes. (Camps 97-100)

Comala como pueblo zombi lleva a una reinterpretación de las lecturas del realismo mágico y lo real maravilloso hacia una lectura zombi. En la novelade Juan Rulfo, *Pedro Páramo,* Juan Preciado, llega a un pueblo lleno de muertos vivientes o fantasmas, buscando a su padre. Este es un pueblo de despojados, de campesinos con tierras áridas, y de la violencia de un terrateniente violento(Pedro Páramo) con una multitud de hijos ilegítimos. Juan Preciado va a Comala “a exigirle lo suyo”, después de la muerte de su madre. Camps toma el texto cánon de Rulfo para replantearse la visión: no son muertos, ni fantasmas, alejados de la naturaleza humana, sino no-muertos. En el caso de la hibridez de los sujetos latinoamericanos, los no-muertos recurren a la pulsión más primigenia, que es el hambre. Y en el “simulacro” de vida y de muerte, los zombis de Camps, que también son latinoamericanos, solo pueden estar escritos por otros zombis. Para Fernández Gonzalo, nos regresa al principio de su creación: “No existe el autor, autor de carne y hueso (y vísceras), sino su simulacro zombi, adherido a los designios de la moda” (Fernández Gonzalo 204). Hay en la reflexividad de la poesía de

Camps un profundo cuestionamiento al zombi urbano consumidor, sin conciencia para el trabajo o para el consumo: “a monster made to order for an age in which the myth of endless economic expansion is necessarily complemented by the myth of an endless capacity to consume” (Laraway 134). Camps evoca la manera en que los productos culturales que consumimos también nos consumen nuestra identidad. Sin embargo hay en su escritura un perpetuo optimismo, en el que el objeto de la inconsciencia, nosotros como zombis, es también la resistencia.

2.3.2 Juventud zombi y narrativa socioapocalíptica.

A pesar de que el tema de los zombis ha sido abordado de manera directa e indirecta por los escritores de América Latina, es un género todavía catalogado como clase B, limitado a la literatura juvenil o de ciencia ficción pero superada por los escritores del “Boom”. Incluso con sus incursiones en el realismo mágico, como los muertos vivientes de *Pedro Páramo, La Casa de los espíritus* y *La vorágine,* los muertos-vivientes, no-muertos, no han sido definidos como tales. Se le tiene un miedo a utilizar la palabra “zombi” , a re interpretarla, y a las consecuencias que tendrá utilizarla. La literatura zombi así, no ocupa el lugar de los clásicos a la entrada de las librerías, sino que se encuentra mezclada entre la literatura de ciencia ficción estadounidense, los manga japoneses, y la literatura infantil, al fondo de los establecimientos o en los kioscos de la calle.

En esta sección abordaré tres cuentos cortos y una novela de autores contemporáneos de zombis, de las últimas dos décadas, de México y Chile. Los escritores de novelas y cuentos que cultivan este género son principalmente aquellos nacidos a partir de los años setenta. Como narradores, son conscientes de su subalteridad, pero cada

vez más flexibles en cuanto a su identidad, que a menudo se ha visto forjada por el consumo de películas estadounidenses y de ciencia ficción. En el caso del presente capítulo analizo tres cuentos de la compilación *Festín de muertos*, compilado por Raquel Castro y Rafael Villegas, de 2016 y la novela *Zombie*, de Mike Wilson, escrito en 2010 en el contexto chileno.

La narrativa latinoamericana, y en particular, el cuento corto y la novela del siglo XX y XXI, sigue un patrón reflexivo en el caso de los zombis, que se ven a menudo reflejados como personajes jóvenes y niños, insertos en las ciudades, como lo observamos en las películas anteriores. A la vez, los jóvenes y niños son los principales consumidores de la cultura popular zombi, que les impulsa, mediante la crítica y reflejo de la sociedad de consumo, desentrañar los mitos populares de un pasado glorioso o de mayor poderío, o bien de un pasado violento. Los zombis son testigos, y en varias historias son protagonistas que regresan para cumplir con el designio de justicia social. La mirada infantil y juvenil provee un marco de inocencia y fantasía, y dentro de los contextos políticos y sociales estos protagonistas se pueden ver como víctimas indefensas de un sistema inequitativo. Quizás sea porque a los jóvenes en México se les trata también como zombis, como lo evidencia Raquel Castro:

> se les niega identidad y razón, se menosprecia su voluntad, se les desalienta para que no tengan aspiraciones y voz. Se les mira siempre desde afuera como una amenaza u obstáculo, como si fueran una horda de bestias dispuestas a atacar en cualquier momento a los humanos 'de verdad', a 'los buenos'. Pero, ¿quiénes son 'los buenos'? ¿Y quién dice que lo son?" (15)

Como lo menciona Gerry Canavan, solo mediante los zombis es posible imaginar, o interrogar, "el futuro de una hegemonía capitalista, y su racismo de estado, mediante el reflejo de su muerte y colapso" (Canavan 260). El atractivo de esta literatura es la

posibilidad para los jóvenes de ser protagonistas de sus historias, o para develar las condiciones de desesperanza de su realidad. Así, el hablar del fenómeno zombi para los jóvenes es hablar de una experiencia que determina su vida actual, de acuerdo a Stephen Shapiro. Para él, la experiencia zombi ayuda a los jóvenes a congelarse de su dolor ante la vida, del miedo, la ansiedad, la falta de satisfacción de los deseos sexuales. Los zombis están juntos y se mueven juntos, pero no en comunidad, no hay una presión social por formar parte del grupo. Shapiro se refiere a los jóvenes estadounidenses, pero sus interpretaciones pueden ser transferidas y multiplicadas en el caso latinoamericano, en el que la dependencia y la penetración de la cultura estadounidense es incluso más perniciosa, pues refleja un sueño imposible de alcanzar. El proyecto capitalista y la esencia del sueño americano se presentan de distintas formas en los cuentos y novelas latinoamericanas, en los que el imaginario, las representaciones visuales, la imitación de las estructuras narrativas, nombres en inglés e incluso homenajes a escritores clásicos de horror (como en el caso de Edgar Allan Poe) hacen su aparición. En este sentido tenemos una narrativa zombi que recuerda el origen latinoamericano del término, rescatando mitos e imaginarios tradicionales, pero haciendo uso de la hibridez y la libertad del género para representar a un ser revolucionario ante las estructuras capitalistas impuestas en América Latina.

Otra de las características de estos ejemplos de narrativa zombi que presentaré a continuación es su ubicación en las ciudades. Los jóvenes y niños zombi de la ciudad rescatan la representación de estos personajes abandonados en la hostilidad del entorno urbano, las carencias, la segregación y la alienación productos del sistema, como seres distópicos viviendo en un mundo postapocalíptico.

2.3.2.1 *Festín de muertos*: Zombis a la mexicana

"Una buena historia de zombis habla, en realidad, de los seres humanos" (Castro y Villegas 3), es el planteamiento de Raquel Castro y Rafael Villegas en *Festín de Muertos*, donde 18 autores reimaginan el concepto del zombi en el México de 2016. Es palpable la dirección mercadológica de estos cuento a un público de lectores infantiles y juveniles. Están presentados en un formato conveniente de cuentos cortos y un comic, y un dibujo inaugura cada uno de los relatos, que oscilan entre historias violentas y narrativas con un dejo de costumbrismo y visión al pasado y la historia de México, así como sátiras y lenguaje coloquial. En la multiplicidad de voces de los autores, muchos de los cuentos regresan a una escritura más tradicional, mientras que otros utilizan descripciones visuales detalladas y problematización de eventos históricos. Los trazos de los cuentos tienen influencia de lo "mexicano" en el sentido de que el diálogo continuo y el lenguaje coloquial forman parte de la estructura narrativa.

En "El hombre que fue Valdemar", Norma Lazo[68] hace un guiño a Poe para contar la historia de un hombre que, junto a su familia, es embestido por un grupo de zombis hambrientos. Valdemar narra en primera persona su experiencia de fragmentación del cuerpo al mismo tiempo que es consciente de su fin:

> Si me cortan un brazo, entonces digo mi brazo y yo. Si me amputan ambos brazos, lo correcto es decir mis dos brazos y yo. Si me arrancan las piernas, es obvio que así ha sucedido, entonces digo mis dos piernas y yo. Pero si me cortaran la cabeza, ¿qué debería decir? ¿Mi cuerpo y yo o yo y mi cabeza? ¿Con qué derecho mi cabeza se hace llamar Yo? (Lazo 141)

El cuestionamiento de Valdemar revela el miedo a verse fragmentado y la realidad

[68] Escritora veracruzana, ha sido autora de diversas obras fantásticas, de horror y ciencia ficción. Entre sus publicaciones destacan *El mecanismo del miedo* (Montena, 2010). Tuvo a su cargo la columna "Los crímenes que conmocionaron a México" en el suplemento cultural *Confabulario* de *El Universal* entre 2006-2007.

de ser comido, al igual que la pregunta filosófica ¿en dónde resido?. Como describe Jáuregui, "el cuerpo constituye un depósito de metáforas" (13) y la acción de comer el cuerpo es, nuevamente, un cruce de la frontera entre el Yo y el otro, por parte de los zombis. En la historia, Valdemar viaja con su familia al "campo", en un fin de semana de relajación. Deseando desconectarse de todos los aparatos electrónicos, pierden el contacto con la realidad y no son advertidos por la radio del apocalipsis zombi. En este sentido, la familia es castigada por la falta de sometimiento a la vigilancia e, inadvertidos, se enfrentan al terreno "diferente" alejado de la urbanización. La historia, aunque pudiera haber sido establecida en cualquier otro lugar, plantea un dilema esencial para la estructura social urbana de México. "¿Con qué derecho mi cabeza se hace llamar yo?" es un reclamo, un cuestionamiento y un llamado de la subalteridad a rescatar la legitimidad, ante una "cabeza". Es un planteamiento del resto de la corporalidad en su carácter de ciudadanía y de la clase dirigente desinteresada. Valdemar es castigado por abandonar lo urbano y plantear un regreso a lo "natural", a una tarde sin comunicaciones ni ayuda de la tecnología. Valdemar abandonará este mundo y hará correr a su familia para que ésta se ponga a salvo, sin ser comida, evidenciando el estado de orfandad de los jóvenes, quienes, despojados de su tecnología, no tuvieron más que aceptar su destino.

Otro ejemplo de la figura del zombi como emancipatoria y ejemplo de justicia histórica se presenta en el cuento "La noche de Tlatelolco" de Bernardo Esquinca[69]. En este cuento, el zombi, primo hermano del caníbal azteca, regresa, pues solo fragmentado puede recordar las piezas de la historia, lo que "no hace sino confirmar que ellos nunca se

[69] Escritor, novelista y cuentista, destacado por su escritura en la *weird fiction* o "ficción de lo extraño". Su obra mezcla los géneros policíaco, fantástico y de terror. Algunas de sus obras son *Belleza roja* (2005) y *Mar negro* (2008).

fueron, que tan sólo han estado esperando el momento preciso para recuperar lo que les pertenece" (22). En la definición de los no-muertos de Esquinca, representan personajes con agencia sobre las condiciones político-sociales del país, y con una actuación de ataque ante el entorno poscolonial.

En "La noche de Tlatelolco", Esquinca sitúa su historia en la famosa plaza, escenario significativo históricamente como evidencia del pasado: "último bastión de los mexicas durante la conquista" (22); escenario de la represión estudiantil de 1968, y después testigo de la mayor cantidad de muertes durante el terremoto de 1985. Escenario de catástrofe, es también lugar de confrontación y memoria histórica de la ciudad de México. Es evidencia mítica del poder también de las ruinas (arqueológicas y lugares de masacre), de la fuerza del mito del lugar como orientador de las acciones de los personajes en la historia y en la realidad social mexicana. El cuento se delinea con una multiplicidad de voces y registros que cuestionan la "memoria oficial" y resucita personajes partícipes de la masacre.

"Su cerebro se encendió como un televisor" (17), se empieza el cuento *in medias res* al definir a Germán, un estudiante convertido en zombi autómata mordido durante la manifestación de 1968. Germán se separa de su novia Julia, "ante los embates de la multitud que corría despavorida" (20). De nuevo, la confrontación con la masa, y el miedo a separarse de los seres queridos, forman parte esencial de la figura del zombi como personaje literario. Germán es asesinado pero después mordido por zombis aztecas, que despiertan durante la confrontación del ejército con los estudiantes y se confunden con los jóvenes asesinados. Como "un autómata de carne y vísceras" (18), Germán atraviesa las ruinas arqueológicas de la Plaza de las Tres Culturas, siente las vibraciones

del edificio de ladrillo rojo y se une a un grupo de indigentes, que le ofrecen refugio (20). La verosimilitud del cuento se logra mediante continuos informes gubernamentales que relatan y dan evidencia del movimiento de Germán: su desaparición de la montaña de cuerpos, el traslado del soldado mordido al hospital, y el mandato de disparar para matar, como se hizo durante la manifestación del 68. Aquí las múltiples voces y registros de la cacofonía de la catástrofe coexisten con las voces inconscientes de los zombis. Al final del cuento hay un testimonio de otro personaje, que le brinda autoridad y legitimación histórica al relato: el arqueólogo Francisco González Rul presenta un reporte, que evidencia a los caníbales aztecas:

> Los huesos tenían marcas, indicios de que las partes más carnosas de los músculos habían sido desprendidas. La prueba del canibalismo ritual azteca. […] Cada tumba que se excava, cada fragmento de pirámide que sale a la luz, no hace sino confirmar que ellos nunca se fueron, que tan sólo han estado esperando el momento preciso para recuperar lo que les pertenece. Y para eso se requería de un sacrificio monumental. El gobierno cree que reprendió a los estudiantes, pero lo único que consiguió fue marcar el principio del fin. (22)

El cuento y las noticias descritas de Esquinca resultan extrañamente cercanas a las noticias actuales de osamentas encontradas y cementerios clandestinos en México de 2008 a la fecha (Karimi y Jones). La historia utiliza a los zombis, y en particular, la figura tropicalizada del "caníbal azteca" como un sujeto que elabora la justicia histórica. Si, como lo plantea Barthes, el mito es un habla (199) y se recurre a él como notificador, como designante, como aquello que "hace comprender e impone" (208), el regresar al mito por parte de la historia de Esquinca, también demanda la justicia histórica del lugar de la masacre.

Un último cuento, a manera de cómic que integra la compilación *Festín de muertos* es "Los Zetas", título que hace alusión al cartel del noreste *Zetas*, uno de los más

poderosos y sanguinarios de México, Bernardo Fernández, "Bef"[70], muestra la historia de Juanito como niño que llega a una nueva escuela. "Pero qué raro es Juanito" (Figura 7), nos muestra a un niño observando, con cuerpo esquelético, ojos en blanco (o huecos en los ojos) y cara de angustia, al lector. El escenario de la ciudad al horizonte está llena de edificios y muros anónimos. En la imagen, el cómic pone al lector en la posición de los demás niños mirándolo, lo cual nos permite reconocerlo como personaje. Posteriormente, los dibujos muestran un personaje alienado, ojos en blanco, una viñeta a la izquierda, cabizbaja y desolada, contrapuesta con los niños expresivos, con movimiento, tapándose la nariz y sacando la lengua "¡y huele tan mal!". El planteamiento de Juanito como un zombi lo llena de humanidad. El cuento continúa con una reunión de padres de familia y la dirección de la escuela, quienes resuelven expulsar al niño zombi.

Figura 23. "Los Zetas"

La mezcla de miedos, hibridez y parodia radicaliza aún más cuando observamos la figura final (Figura 5): "Otro pobre inocente queda a merced de los Zetas, ¡Ay, ay!". En la imagen, ya las otras figuras no son niños expresivos, sino zombis. La imagen está

[70] Escritor, diseñador gráfico e historietista de la ciudad de México, su novela más famosa ha sido *Tiempo de Alacranes* (2005) y forma parte de los movimientos de ciencia ficción en México, en particular, el Cyberpunk.

saturada, donde no vemos más la cara de Juanito, sino su nuca, cargando su mochila y enfrentándose a una masa de seres con ojos en blanco, o huecos en los ojos. Esta realidad y destino suena familiar, en un país donde se estima que 75,000 menores han sido reclutados en los carteles de la droga (Nájar 2013), desde el inicio de la lucha contra el narcotráfico en 2008 y la abundancia de la presencia de los desaparecidos en la región (incluyendo los desaparecidos por la confrontación armada entre el gobierno y el narco, Ayotzinapa y otros problemas nacionales).

Figura 24. “Los Zetas”

La resistencia en la ciudad se da por el optimismo inconsciente de los zombis de vivir en el estado de descomposición. Hay entonces este sentido de “condenados a la vida” más que “condenados a la muerte”. Los zombis mexicanos abordan el pasado y la memoria, rescatando los mitos de México. A decir de Díaz-Zambrana: “el *zombie* expone la fragilidad y cambio de módulos sociales a través del miedo a la pérdida de voluntad y raciocinio, el miedo al fracaso de las alianzas humanas y a la ausencia de respuestas satisfactorias frente a la crisis y por tanto, consolidando el triunfo del nuevo orden caótico” (18). La pérdida de voluntad y raciocinio son condiciones para mostrar el orden social, que se puede presentar como intolerable ante la impunidad y la injusticia, o, incluso, victimizar al zombi, pero siempre rescatando alguna historia del pasado.

2.3.2.2 *Zombie:* los huérfanos olvidados de la periferia apocalíptica

Zombie es una novela del autor chileno, Mike Wilson[71]. Publicada en 2010 pertenece a la *narrativa weird* chilena, un nicho que incluye a novelas gráficas, videojuegos, anime, textos y cine de horror y ciencia ficción, así como una atracción a marcos de referencia alternativos o subalternos como el mito de Ctulhu de H.P. Lovecraft o las mitologías budistas (Laraway 136). *Zombie* es la historia de varios niños huérfanos que encuentran refugio en La Avellana, el único suburbio que ha sobrevivido el bombardeo del fin del mundo. James es el personaje principal, un niño zombi que presenta a sus amigos del vecindario de La Avellana. Frosty puede caracterizarse como el personaje antagónico, el niño zombi con la cara derretida y que se dedica a cocinar metanfetaminas, el infectante de los otros. Los personajes femeninos son Ana y Emma—quienes tienen solo una intervención, aunque se habla a menudo de ellas –y Andrea y Fisher que son personajes con mayores intervenciones, con roles fuertes, pero que sufren también las consecuencias de la segregación y el abuso sexual en el contexto urbano.

La historia comienza con la descripción de James del fin del mundo, en un paisaje urbano hermoso: "El apagón llega con puntualidad. Vuelve a alzar la vista. Vienen a gran velocidad. Son cuatro…cinco misiles…El niño admira las líneas que trazan por el cielo, es un descenso parabólico, sincronizado, patriótico" (Wilson 6). Después de este momento de contemplación del apocalipsis, existe una obsesión por marcar el momento de la destrucción, hay un medio basado en el tiempo: "su reloj" y el apagón que llegará.

[71] Mike Wilson es un escritor que nació en Estados Unidos, de padre estadounidense y madre argentina. Radicó gran parte de su infancia y juventud en diferentes países como Paraguay, Argentina y Chile, para después radicar en Estados Unidos y luego regresar a Chile después como profesor de literatura. En la Universidad de Cornell conoció a Edmundo Paz Soldán y ambos se interesaron por la escritura fantástica y de ciencia ficción.

La línea que marca el inicio de la obra también marca el fin de la misma. El apocalipsis es espectacular en el sentido que creará una nueva identidad de los niños-jóvenes que quedan a la deriva y deciden establecerse en el suburbio de La Avellana. Esta nueva "patria" identitaria se verá marcada por la destrucción: auto-destrucción y el fin de lo "natural", prefiriendo lo plástico. Esta diferencia entre lo "natural" y plástico provoca la reflexión de James, quien no se explica el motivo por el que siguen ahí : "Persistir en un planeta muerto es algo poco natural…como lo es ser un zombie" (16). Lo "plástico" se verá reflejado nuevamente en el suburbio que los huérfanos habitan y en la imaginación acerca del pasado, así como en la cara de Frosty.

Para Laraway, la pregunta de ser sobrevivientes de un mundo muerto, así como ser los testigos del apocalipsis trae a colación el cuestionamiento de Žižek y Monsiváis, que nos podría plantear que quizás ya estamos viviendo en un mundo postapocalíptico, hemos pasado el fin del mundo sin darnos cuenta. La temporalidad de la escritura y el momento histórico de publicación de la novela en 2010, está marcado por el fin de la era Pinochetista, con su muerte en 1998, y diversos fenómenos naturales, incluido el devastador terremoto de 2010. Al mismo tiempo, la presencia de Michelle Bachelet la primera presidenta de Chile, tuvo que tener alguna influencia en su escritura, como una dirigente que marca un "sello social" en su gobierno, un renacimiento de la izquierda, y un interés a los problemas de salud mental y social, pero también fue un gobierno con serias críticas a las duras reformas a nivel tributario y laboral. Además, la crisis de la universidad pública, como una deuda pendiente, refleja una juventud huérfana, abandonada.

Zombie abre un punto de vista que combate, y que, como Jorge Volpi lo ha señalado, incluye "textos extraños e inclasificables que escapan del severo realismo—a veces naturalismo o costumbrismo que prevaleció en nuestras letras en la última década" (contraportada, *Zombie* 2010). En este sentido, el planteamiento de la juventud que no tiene futuro, y las luchas llevadas a cabo por los estudiantes en contra de la privatización de las universidades en Chile también nos remiten al performance de los jóvenes como zombis en las primeras fotos que presenté al principio de este capítulo.

La toma de conciencia *zombi*, el zombi como nueva herramienta de explicación, y el planteamiento de una "hermenéutica zombi" es un punto nodal, como lo define Laraway; es algo "profundamente ético" en su "presencia muda, su apego sin desvío a lo que no puede ser enteramente poseído o consumido en su devoción excesiva" (147). Los zombis en la novela de Wilson van de los jóvenes como James, que recuerdan el pasado y procuran la salud de los huérfanos de *La Avellana,* a los zombis monstruosos como Frosty, cuya cara se desfiguró en la noche que conoció a Andy, de quien se enamora:

> Tengo la cara derretida. Como en *El amanecer de los muertos.* A veces cierro los ojos y me palpo como lo haría un ciego para ver si armo algo distinto, otra imagen. Fracaso. Desde el accidente, nadie se acuerda del chico sin cicatrices, aquel Frosty apuesto, que tenía una sonrisa radiante y ojos simpáticos. Incluso, sospecho que antes me llamaba de otra manera, que tenía un nombre normal quizás algo como Martín, Pedro o Alejandro, cualquiera de esos nombres genéricos, pero da lo mismo. (45)

La historia de Frosty está condenada por su ser monstruoso, que cambia de ser un "chico apuesto, sin cicatrices" al cocinero del *meth*, el zombie infeccioso de la comunidad. De nuevo el hecho de palparse en la oscuridad para recordar la "normalidad", le regresa la humanidad y el dolor del rechazo ante la comunidad. Al final, Frosty será el causante del holocausto de La Avellana y el Pozo y el fin de la historia coincide con su

propio fin. La historia de Frosty trae a cuestas la historia del apocalipsis, al haber sido criado por su abuela, quien, perteneciente a un culto, registró el propio apocalipsis de su comunidad religiosa. Frosty evoca a Ctulhu, el monstruo de H.P. Lovecraft[72], cuya textura facial es como de plástico, y su interés es guiado por una pulsión de la muerte. La visión negativa y el mundo distópico es simplemente la revelación de una realidad imperante: la insatisfacción de la juventud chilena al ver el mundo consumido, la falta de estímulos en un mundo que solo favorece la vida capitalista de consumo salvaje y la toma de conciencia del *thanatos.*

La influencia del movimiento literario McOndo, una corriente literaria de la década de los noventa, se hace evidente. Liderada por el chileno Alberto Fuguet, rompiéndose con las corrientes que derivaban del boom, y en contra de las tradiciones del realismo mágico, prefería mostrar historias en un contexto urbano, de los círculos de pobreza de las grandes ciudades, de la vida ofrecida por la televisión, la liberación sexual o el narcotráfico.. Como lo mencionan Santiago Fillol, Gloria Salvadó-Correntger y Núria Bou i Sala, la escritura de los zombis no sólo es una pulsión caníbal, sino es un replanteamiento del sentido de la vida, una toma de conciencia de la vida sobreexplotada, y también el rechazo al control del poder (53-62). El regresar al imaginario de los zombis, constituido por tópicos y tropos comunes para un público a nivel mundial, pero en la coyuntura latinoamericana, se utilizan los patrones y tópicos del género para reinvertirlos políticamente. El final de *Zombie*, marcado por la explosión del mundo

[72] Inspirado por los cuentos de H.P. Lovecraft "The Rats in the Walls" y "The Call of Ctulhu", la presencia de Ctulhu mítico refleja el interés de Wilson en el monstruo "subterráneo" y el culto a Ctulhu como aquel culto a las cosas de la muerte. H.P. Lovecraft describe la estatua de Ctulhu como "A monster of vaguely anthropoid outline, but with an octopus-like head whose face was a mass of feelers, a scaly, rubbery-looking body, prodigious claws on hind and fore feet, and long, narrow wings behind" (Lovecraft, 1928). (MLA style—Lovecraft page number?)

causada por Frosty revela esta incapacidad de concebir un "mundo vivo". La única seguridad que existe es la alienación y el estado plástico como estado ideal, revelada en la voz de Frosty:

> Desde la abertura veo la orilla de La Avellana, sus casas se ven putrefactas, sus cuadras son un sacrilegio. Unas bandas de humo se alzan entre los pinos del bosque; pienso en los huérfanos patéticos, alrededor de sus fogatas, acercando las palmas y buscando exprimirle calor a un mundo enfermo. Mi mirada se desvía hacia la expansión de El Pozo…oscuridad sin mancha, purgada y preciosa. Las cicatrices del cráter son las heridas expiatorias de los primigenios….Consumo mis últimos cristales. Cierro los ojos y me vuelvo a palpar la cara, esta vez mis dedos sienten algo distinto, el rostro de un dios, el Dios Destructor.
>
> Soy el Omega, el Fin, el Caos y la Muerte.
> Existo para apagar el mundo.
> Me alzo y acerco las manos al circuito.
> …
> El sol se hunde en El Pozo.
> Enciendo la antorcha de mi abuela. (112)

A través de Frosty tenemos la conciencia de una existencia tanto en dirección al futuro, pero también–como proyecto individualizante–un proyecto hacia la muerte; es un lugar de posibilidad donde la completitud es posible. La relación que Frosty, como zombi fruto de una hibridez poscolonial, tiene con la muerte, determina también la manera de su existencia y la manera en la cual diseñan su proceso definitivo. El Armagedón causado por Frosty se vivirá como una muerte que se recuerda continuamente, una nostalgia por la pérdida, la imposibilidad del mundo fantaseado, que nunca existió. En su ansiedad de completitud, de ser entendido como "no-natural", no logra sino provocar una angustia más profunda, en la que los personajes únicamente logran ser unidos por el dolor del solipsismo. También en Frosty tenemos los efectos de la posmemoria de su abuela, que siguiendo un culto ha matado también a su comunidad. Los rituales derivados del duelo y de la devoción ante la muerte, causan la exclusión de todo lo demás. *Zombie* es una

novela reflexiva sobre la pérdida y también sobre la orfandad; Frosty se recrea en un monstruo destructivo, no redentor.

Hay en los personajes de *Zombie* una culpabilidad derivada de la memoria olvidada, del sentido de alienación que provee el mundo de las drogas y la sensualidad excesiva, un dilema ético de la responsabilidad de la juventud ante el pasado histórico del país. Fisher, en uno de sus monólogos habla de Frosty y dice:

> Me dijeron que Frosty podría aliviar mi dolor, no sólo por lo de Emma, también por el vacío de mis memorias, la culpabilidad de no poder recordar y el peso de las personas desamparadas por mi olvido (Wilson 61).

Esta demanda se ve repetida por los designios de los demás participantes, que en el deseo de calmar las ansiedades creadas por el trauma de la vida apocalíptica, consumen el *meth* que provee Frosty. La sensación de lo insalvable convierte la novela en un acto de duelo ante un mundo que no ha tenido salvación. Es, en definitiva, la creación de una nueva ficción que en su distopía evoca el realismo social, la decepción de la juventud, pero que permite releer la historia latinoamericana desde una conciencia del mundo cruzado, de la hibridez, cuestionando al final la impermeabilidad de la identidad.

2.4 Conclusión. Multiplicación y liberación de nuevos virus: Hacia la zombificación de América Latina.

En mis clases, cuando les pregunto a los estudiantes qué es lo que más temen de los zombis responden, por un lado “que son muchos” y por otro lado “ser tocados/comidos” por ellos. Como lo menciona Elías Canetti en *Masa y poder*, lo que más teme el hombre es ser tocado por lo desconocido. Existe una ansiedad por reconocer qué es lo que lo toca, o quererlo clasificar. En el análisis de este corpus encuentro que los imaginarios zombi no rechazan lo extraño, sino que representan una obsesión, una

búsqueda de metáforas dentro de lo monstruoso y lo *unheimlich*, para responder a circunstancias contemporáneas, recordar el pasado y encontrar formas de supervivencia. No solo son ejemplos de la modernidad tardía y el capitalismo salvaje, sino también los ejemplos más fundamentales de la cultura popular, que, a pesar de que han sido modificados por una importación estadounidense, conservan los tintes de la región, están señalados por la fuerte herencia mitológica y el sincretismo de la religión católica con el pensamiento indígena. Los zombis en Latinoamérica evidencian que la frontera entre la vida y la muerte siempre está abierta, no cerrada, y que existe en un ciclo interminable de reconstitución y de renovación. Siguiendo esa tesis, podemos reiterar lo que Jacques Derrida propone: que habitamos en un estado de "Twilight" o crepúsculo, demandando una consideración simultánea del tiempo en el que vivimos y el que vendrá (Derrida y Rudinesco ix). En América Latina siempre estamos pensando en lo que vendrá, pero este pensamiento está determinado por las memorias, por eso es que el futuro distópico no es tan inconcebible, por ello es que las narrativas de los zombis no hacen más que abrir un reconocimiento familiar.

De los performances en las calles, a la literatura y el cine, no hay duda del poder enunciador y constitutivo de los zombis, sean "muchos" o uno solo. Un duelo de una futura muerte del otro, un posible duelo, un apocalipsis encarnado de nuestra propia muerte. Los zombis visualizados en la cultura urbana contemporánea proyectan los afectos, los discursos y las máscaras con la que la sociedad se va transformando, pero también son símbolos del desgaste causados por la explotación de un sistema político y social insostenible, que denuncia también la pérdida del medioambiente y de los recursos que aseguran su existencia. Es por ello que los zombis en Latinoamérica no están hechos

para “entretener” solamente, pues llevan a cuestas la herencia y la oportunidad de una identificación con los zombis de “a pie”. Los zombis latinoamericanos son aquellos que se duermen de cansancio en el metro, que son niños vagando sin rumbo, adolescentes siguiendo sicarios, jóvenes pensando en la liberación, o disidentes emigrando de un sistema económico en descomposición. También son los responsables, como monstruos urbanos, de engullir las influencias externas para poder, mediante su destino antropofágico, digerir y producir la nueva cultura, esa que permitirá resolver creativamente los problemas contemporáneos.

La recuperación contemporánea de las narrativas zombis en Latinoamérica son necesarias para descubrir, a decir de Borja Crespo, “el verdadero peligro de una sociedad en descomposición: nosotros. Los cuerpos sin vida que se arrastran ante nuestra mirada son nuestra proyección” (22), proponen nuevos mitos. No solamente tiene el zombi como monstruo netamente latinoamericano una gran calidad hermenéutica, sino que también se puede mostrar como una herramienta con poder de deconstruir lo antropológico, hacer una nueva definición de lo humano y seguir cuestionando la identidad. Los zombis pueden sacar a nuestras narrativas de ese estado de confort, ya sea acercándose al asco, demostrando nuestra orfandad o nuestro miedo al contagio, observándonos como niños o jóvenes.

En este capítulo he explorado diferentes producciones culturales, de marchas a películas, novelas y poesía. En el caso de las películas zombi analizadas, he encontrado que tienen una capacidad de subversión y transgresión tanto de técnicas fílmicas, como de las convenciones artísticas establecidas por el mercado estadounidense. Mezclan rasgos del documental, de la película de autor, e incluyen una complicidad con el

espectador, posicionándolo en la posición del zombi. Tienen como objetivo provocar, mediante las figuras de personajes marginales, la reflexión acerca de los fenómenos políticos y sociales, mediante el uso de técnicas enfocadas en los afectos y el cuerpo, más que el hecho de entretener mediante el terror. Por otro lado, en la poesía y la narrativa zombi se propone descomponer un lenguaje para crear uno nuevo, que va evolucionando desde los temas políticos y sociales, hasta el cuestionamiento de la condición humana latinoamericana contemporánea, rescatando mitologías ancestrales, pero discutiendo temas comunes, mediante la inclusión de adultos, niños y jóvenes. No cabe duda que las producciones culturales acerca de los zombis son preocupaciones de y para los jóvenes. En este sentido, los autores y creadores oscilan entre el fin productivo de la narrativa zombi para descubrir problemas y el uso de la misma como síntoma de la descomposición, así como pronóstico de la catástrofe futura y real, evidenciada por científicos a lo largo del siglo XXI.

He iniciado el capítulo con la presentación de la Marcha Zombi, y corresponde ahora terminar hablando de la misma. Este evento en México cumplirá 14 años este otoño. Desde su comienzo ha sido una marcha pacífica y organizada, que gracias al apoyo de artistas locales y medios de comunicación, ha rescatado valores de solidaridad. Sus preceptos son los siguientes:

1. Tolerancia: Un zombie no ataca otros zombis
2. No discriminación: Un zombie mata por igual: no importa que seas niño, anciano, rico o pobre.
3. Integración: Un zombie no mata, solo hace nuevos zombis, nuevos amigos. (www.marchazombie.mx)

Y con su eslogan “DONA ALIMENTOS. Nutre a los humanos, ellos son nuestro alimento. Hay que mantenerlos sanos” (marchazombie.mx), la Marcha Zombi ha recogido comida para la organización “Alimentos para Todos IAP”, por más de una década. Esta meta benéfica parece contradictoria con los personajes que acuden a la marcha y con los objetivos que deberían tener: crear miedo, provocar a los observadores. El nuevo zombi que hemos analizado es una figura re-imaginada, que regresa a casa después de la marcha. El nuevo zombi actúa e interpreta y en su acto performático “consume cerebros”. Es, en su mayoría, una parte de la clase media, consciente del entorno. Es tolerante: no ataca. En un entorno de descomposición, el usar maquillaje y recrear las escenas de cortaduras son solo una manera de demostrar que esa clase media sigue existiendo y se puede ver empoderada por el consumo de los cerebros metafóricos. No discrimina. El objetivo de la marcha zombie es fomentar la solidaridad, que permite luchar y olvidarse de esa estructura de explotación, nepotismo, clasismo y corrupción fomentada por las instituciones arcaicas gubernamentales. Y finalmente, integra. El zombi latinoamericano permite a las personas reconocer su corporalidad, su conexión con los ciclos de la vida, de la naturaleza y la renovación. En un entorno inseguro, las mitologías que reconocen a la muerte como parte de un ciclo de vida *ad infinitum* permiten que el zombi trabaje para integrarse y reconocerse como parte de la misma esfera. *El siglo XXI es zombi en Latinoamérica,* como lo menciona Martín Camps, y éstas son solo algunas palabras muertas persiguiendo a los sobrevivientes incrédulos.

CAPÍTULO 3. Tecno-apocalipsis. *Glitch*:

La destrucción digital en la ciudad latinoamericana.

Todos hemos sido víctimas de un *glitch* en el sistema, que, de acuerdo al diccionario Merriam-Webster es un virus o algo que previene su correcto funcionamiento ("Glitch" def. 1). Para la teoría de la información, el *glitch* es un "ruido" que interrumpe la comunicación. En la animación, un *glitch* es la saturación del buffer de memoria. Esto significa que hemos pedido demasiado al *hardware*, la parte física de la computadora, de manera que necesita detener el flujo de la información o el uso de las diversas aplicaciones que tenemos abiertas. Y ¿qué es lo que hacemos cuando tenemos un *glitch* en nuestra computadora? La reiniciamos.

Etimológicamente, la palabra *glitch* deriva del *yiddish*, y significa "lugar resbaloso" (*slippery place*). Inconvenientes e indeseables, los *glitches* son, de acuerdo a la creadora del *Glitch Studies Manifesto*, Rosa Menkmann "states of aggression, unaccepted sounds, disturbances. They are not a message, they don't define, but, as silences, they can be used to re(define) its opposite, they exist as a regenerative device" (http://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf)

Su disrupción no es destrucción, pero tampoco es el mensaje. Existen como un "dispositivo de regeneración", es decir, reformulan y redefinen los mensajes. Así, existen dos tipos de *glitches*. El *glitch* natural, el que ocurre accidentalmente, como producto de un error de la programación y el *glitch* provocado, ese glitch que es creado por los productores culturales como un artefacto estético. Aunque el segundo sea un producto de alguna manera "manipulado", siempre hay una parte del glitch que escapa del creador,

quien solo tiene acceso a programas ajenos a él para realizarlo. Como artefacto postmoderno, el *glitch como herramienta estética,* es decir, manipulado por los artistas y creadores, es parte de una práctica distintiva y estilística que se enfoca en el rompimiento radical, antagonista a los preceptos de la Ilustración. El *glitch* nos hace enfrentar la era de la manipulación del conocimiento principalmente en el caso de la sociedad postindustrial, en los términos de Alain Touraine y Daniel Bell[73]. Otros teóricos, como Manuel Castells, hablan de una sociedad altamente conectada, la *sociedad red,* cuya estructura social está dominada por las tecnologías digitales de la comunicación e información (33). Es una sociedad globalizada, descentralizada y compuesta por redes. En este tipo de sociedades, y ante la llamada "acelerada circulación de signos" (Baudrillard 121), el *glitch* nos lleva a un nuevo dominio del simulacro. Los símbolos, los códigos, son más importantes que el mensaje que el programador ha formulado. El programador, emisario, o autor del mensaje pierde el control del mensaje cifrado, y éste es cambiado por la máquina, por el error, por sus ruidos y desajustes. El *glitch* subvierte nuestras expectativas, al señalar que la modernidad ha fallado en proveer la emancipación que prometió, el *glitch* es evidencia que nunca existe un control completo por parte de la modernidad. Una de las cualidades del glitch también radica en ser impredecible, pero que también tienen un sentido de nostalgia, al remitirnos a los errores de la tecnología que ahora se encuentra como obsoleta. El glitch también permite que la máquina se manifieste en la obra de arte, borrando así las fronteras del *high and low art* mediante la dependencia en la tecnología.

[73] Daniel Bell en *The Coming of Post-Industrial Society* (1974) y Alain Touraine en *La sociedad postindustrial* (1969) hablan ya acerca de una sociedad que ha dejado atrás los productos de la industrialización, que ya no tiene el protagonismo. Para Bell, los principales problemas son la centralidad y la codificación del conocimiento teórico, mientras que para Touraine, existe un nuevo tipo de sociedad, una sociedad programada, debido a los medios de acción o una sociedad tecnocrática, de acuerdo al poder que la domina. En este tipo de sociedad, los servicios han superado a la producción.

Llamado asimismo “arte de la destrucción”, el *glitch art* además permite a la máquina interferir en nuestra comunicación, revelando los propios defectos de la tecnología. El arte *glitch* provoca a la computadora realizar un acto performativo, señalando sus propias imperfecciones.

En la ficción, el tecno-apocalipsis ha sido una fuente de miedo frecuente, ya sea imaginado como el rápido avance de la tecnología (que domina el mundo, superando el poder de los gobiernos y las corporaciones), o como el desastre tecnológico posible (que provoque el colapso de los sistemas, destruyendo el mundo). La tecnología, como producto de la modernidad, ha fracasado en evitar las consecuencias negativas de los modelos neoliberales y capitalistas globales, desde la muerte de sitios web como MySpace, Napster y AOL, hasta las amenazas llevadas a la cultura popular como el Y2k, o los grandes hackeos a compañías importantes y entidades del gobierno. Los riesgos de ser hackeado y amenazado online, los virus que comercian con datos privados y, sobretodo, la falta de cualquier control gubernamental sobre la informática y el internet, provocan que el miedo a un tecno-apocalipsis se refleje en diversas producciones culturales de Latinoamérica. Slavoj Žižek, en su libro *Living in the End Times*, habla también de un apocalipticismo tecno digital o posthumanista, para estudiar en particular *Sixth Sense*, una interface que puede hacer del mundo una superficie *multi-touch.* Para Žižek, “this device imitates and materializes the ideological mechanism of (mis)recognition which overdetermines our everyday perceptions and interactions” (338). Además de este ejemplo, Žižek se acerca a la posibilidad de manipulación de ADN sintético, y la posible creación de una vida sintética, una clase sirviente de cyborgs, que puede llevar a una destrucción de la humanidad, mediante la destrucción del cuerpo.

Nuestra vida, cada día más mediatizada, nos ha dado prueba del dominio de la computadora y teléfonos inteligentes sobre la información, la comunicación y los recursos de conexión que tenemos como seres humanos. Existen más conexiones entre máquinas que conexiones entre seres humanos, lo que nos hace especialmente vulnerables y dependientes de su existencia. También nos ha hecho presas de sus errores, en particular del *glitch*, que nos hace perder documentos, frustrarnos ante la imposibilidad de programar, y, ante todo, perder comunicación.

En el caso de Latinoamérica, desde la última década de los años noventa hasta ahora, hemos participado en lo que Mónica Delgado llama una "cultura del glitch". Esto se debe a que la mayor parte de nuestro consumo de cine, desde México hasta Argentina, ha sido a partir del mercado informal, comenzando por los videos Betamax y VHS, los discos compactos, los DVDs clonados y las memorias USB, así como las reproducción de sitios y descargas ilegales de internet. El *streaming* o la reproducción de películas por internet ha hecho accesible un recurso que por mucho tiempo no lo fue, o que solo existía de manera defectuosa o ilegal. El *glitch* nos confronta con nuestra realidad de subdesarrollo, refleja nuestra ansiedad de participar en ese mercado, que está mal editado y defectuoso, a menudo lleno de sombras y silencios, ruidos perturbadores e imágenes borrrosas, y es, al mismo tiempo, la única manera que tenemos de acceder a ciertos films. El *cine glitch* ha surgido así de la necesidad, de la insuficiencia, para revelar las ansiedades del pueblo latinoamericano, en el que el *tecno-apocalipsis*, esa doble revelación de la destrucción del mundo y la conciencia de vivir en un estado permanente y posible de catástrofe, es causado por la tecnología o un problema en la tecnología, lo que provoca el colapso del sistema.

Algunos ejemplos de este cine *glitch* se pueden encontrar en la segunda década del siglo XXI como pruebas que juegan con y manipulan los filmes, haciendo una crítica social y política. Se manifiestan en parodias al subdesarrollo, herencia de la pornomiseria[74], el cine que revela las carencias de las producciones latinoamericanas, la creación de películas para un mercado extranjero, y, por otra parte, la experimentación como respuesta antitética al cine de Hollywood. Este cine se contrapone también a la presencia de los creadores latinoamericanos en los Óscares, o en *Cannes*, apoyados por las grandes industrias de Hollywood. El carácter lúdico y experimental de estos cortos reinterpreta la edición y recupera la pobreza de producción como una esencia del film distópico. Entre algunos ejemplos, existen reinterpretaciones del el archivo fílmico, como en el caso del corto *Volivia* de Sergio Pinedo de 2014, o el trabajo del peruano Illich Castillo en *Qué tan lejos está el triunfo de la voluntad* [75]. Otros cineastas experimentales toman imágenes de YouTube, ya sea para mostrar a los presidentes bailando, como en el corto venezolano de 2014, *Sə ⌊°s bΛï⌊Λʁ°N a t°doS - F°ll°w your ⌊eΛders* , por el dueto The Dataïsts, Maggy Almao y Antoine Marroncles**,** o incluso animan códices prehispánicos, como el caso del corto *Codex Remix* del mexicano Oscar Nodal, un corto inspirado por el *Códice Fejervary Mayer* que utiliza elementos de la cultura pop para recrear su significado.

[74] El manifiesto de la pornomiseria, realizado por Carlos Mayolo y Luis Ospina de 1978, declaraba que existían deformaciones que estában conduciendo al cine colombiano por una vía peligrosa, en la que la miseria y la pobreza era un espectáculo más, con el que el público privilegiado podía regocijarse y "lavar su conciencia", conmoviéndose ante las imágenes presentadas. La miseria latinoamericana se presentaba como un producto de consumo, un show mercantilizado del cine independiente que triunfaba a nivel internacional. La película *Agarrando pueblo*, de Luis Ospina y Carlos Mayolo presentaba a los vampiros de la cámara tratando de absorber las imágenes de pobreza en los contextos urbanos.

[75] En su corto, Illich Castillo desdibuja los créditos del film de propaganda, para mostrar las "palabras que se derriten" como el sistema autoritario que deshace.

En este capítulo discuto el lenguaje del *glitch* en el tecno-apocalipsis urbano latinoamericano. Considero que el arte *glitch* es una herramienta que utiliza los efectos estéticos de los datos como torcidos, manipulados, doblados, malformados, rotos o malinterpretados. A decir de Sean Cubitt, el *glitch* se acerca como una pequeña venganza, una revuelta táctica de lo material contra su organización, de materialidad contra la intención; mientras que el control pertenece al ideal de la perfección y la magistralidad de la modernidad, el glitch pertenece a lo decolonial (20). Para Cubitt, el sujeto neoliberal que ha reemplazado al sujeto colonial y anticolonial se forjó bajo los principios de libertad y razón, traídos por la modernidad, herencia de la tradición idealista alemana. Este sujeto universal moderno no permite la contradicción, ni mucho menos la ruptura y el fracaso. En Latinoamérica, la estética *glitch* es una reacción subversiva para forzarnos a aceptar el error, para vivir en él, para ofrecer la posibilidad de una contradicción interna, esa ruptura y fracaso que la modernidad no permite (Cubitt 21).

El énfasis del uso del *glitch* como dispositivo de destrucción en el tecno-apocalipsis es el punto central de mi discusión, relacionando estos conceptos con dos novelas latinoamericanas: *La invención de Morel* del argentino Adolfo Bioy Casares de 1940, y *Sueños digitales* del boliviano Edmundo Paz Soldán del año 2000. En una segunda parte analizaré la película peruana de Daniel Molero *Videofilia (y otros síndromes virales)* (2015). Parto de la perspectiva de que el glitch, como fenómeno estético en la literatura y en el cine, es un evento liminal, un punto clave entre lo interno y lo externo, que causa, mediante el polvo, el ruido, el desorden, una destrucción a la estructura de la modernidad que es inherente a las narrativas latinoamericanas del siglo XX y XXI. Este análisis está inserto dentro de los estudios trasmediales, que son únicos

en las diferentes ramas de los estudios de medios, en el sentido de que examinan mundos imaginarios que se extienden más allá de los medios individuales, las narrativas e incluso los autores. En la consolidación de las experiencias como parte de estructuras globales, analizo meta-narrativas, que se extienden por diversas décadas, diferentes personajes e infraestructuras interconectadas, revelando similitudes, diferencias y conexiones, llevadas a cabo por una convergencia tecnológica o por la ansiedad de lograr esta convergencia, de utilizar sus mecanismos que se dan de una manera transmedial, es decir, a través de diferentes medios de producción cultural y artística.

En *La invención de Morel,* destaco la narrativa tecno-apocalíptica como precedente para el *arte glitch*. Comparo el uso de la destrucción de la imagen (fantástica e inaccessible para 1940), la disolución del cuerpo humano sintetizado en la película del film y en el medio digital en la novela de Bioy Casares, con la fantasía del fin del mundo a través de la manipulación digital del cuerpo en *Sueños digitales* de Edmundo Paz Soldán. Después, exploro en el filme *Videofilia (y otros síndromes virales)* el uso experimental de técnicas visuales y auditivas del *glitch*: el ruido, el polvo, el pixeleado, los sonidos estridentes, los silencios, los ecos, las cámaras, el voyeurismo. El film señala los efectos alucinatorios derivados del tecnochamanismo, que confunden la imagen con la persona, lo real con el simulacro, la experiencia cibernética con la experiencia espiritual derivada del consumo de psicotrópicos y rituales chamánicos, ligados a rituales andinos de purificación. Estas creaciones literarias y audiovisuales, separadas casi por un siglo, evidencian que la inmortalidad de la imagen depende de la concepción Benjaminiana de la muerte de lo original. Así, en *La invención de Morel, Sueños digitales*, y *Videofilia (y otros síndromes virales)* para que el mundo pueda funcionar y la imagen pueda

sobrevivir, la persona y su mundo deben morir, sufriendo el *glitch* de una descomposición, resignados a la pérdida de lo físico, transformada en un sujeto digital fragmentado e incompleto: un sujeto *glitch*.

3.1 Tecno-apocalipsis urbano en Latinoamérica: *La invención de Morel*

La idea de la producción del cine como una captura fantástica de imágenes espectrales es el tópico central en *La invención de Morel*. Como lo menciona Susan Sontag en "On Photography" (1977), tomar una foto es apropiarse de la cosa tomada, las fotos guardan evidencia, dan lugar a una posesión imaginada de un pasado que es irreal, pero también toman posesión de un estado inseguro, permiten experimentar un acontecimiento ajeno y son, en general un acto de violencia que surge del encuentro del fotógrafo y el sujeto/objeto capturado en la lente. En el cine, este acto se multiplica, provocando un reflejo en el espectador de los movimientos, sensaciones y percepciones corporales del sujeto atrás de la lente.

En la novela, el sentido del *glitch* también está presente, ya que nos encaramos a un miedo al tiempo fijo y un miedo de la tecnología como forma de destrucción, en este caso, el miedo a la imagen y la presencia de la fotografía y cinematografía. Escrita en 1940 por Adolfo Bioy Casares, sigue, en primer lugar, la escritura de un diario de viaje. La escritura a manera de diario para descubrir un territorio nos remite a la conquista/invasión de América y también muestra, como lo señalo más adelante, la riqueza visual de la novela. Los diarios de viaje, así como las películas de viaje, son un tropo común en la configuración de la experiencia latinoamericana y la creación de una conciencia regional. En los diarios, tenemos la confrontación de los

narradores/protagonistas, con su existencia, en el caso de "el fugitivo", la soledad, el aislamiento y el escape.

La invención de Morel constituye también el más clásico ejemplo de la literatura fantástica, compartiendo, según Jorge Luis Borges "el rango de las historias más logradas de Edgar Allan Poe" (Bioy Casares 122). En el prólogo de la novela, realizada por el mismo Borges, las calificaciones del texto son de "novela perfecta" y un detallado recuento de su singularidad entre las letras latinoamericanas:

> Adolfo Bioy Casares, en estas páginas, resuelve con felicidad un problema acaso
> más difícil. Despliega una Odisea de prodigios que no parecen admitir otra clave que la alucinación o que el símbolo, y plenamente los descifra mediante un solo postulado fantástico pero no sobrenatural. . . . En español, son infrecuentes y aún rarísimas las obras de imaginación razonada. . . . La invención de Morel traslada a nuestras tierras y nuestro idioma un género nuevo. (15)

Borges reconoce en la obra de Bioy Casares la importancia de lo fantástico, que no encuentra paralelo en otras obras latinoamericanas. El énfasis en la "alucinación" y el "símbolo" reconoce que la obra se encuentra dentro del concepto del simulacro, que para él, no es "sobrenatural", sino "fantástico"; es un género nuevo, que reinterpreta la escritura y se distingue ante el realismo mágico. La "obra perfecta" con la que califica la novela surge precisamente de esta distinción, la creación de un género nuevo con conciencia latinoamericana.[76] Borges también contrasta la obra de Bioy Casares con la de San Agustín y Orígenes, quizás refiriéndose a la Ciudad de

[76]En 1965, Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares y Silvina Ocampo publican su *Antología de la literatura fantástica*, incluyendo cuentos de literaturas de occidente y del oriente, y sobre todo de literatura inglesa, combinados con autores locales de Latinoamérica. La compilación de traducciones, en su mayoría, surge del interés de Borges por practicar la escritura y la organización de libros. La antología tiene un carácter didáctico, transformando el género fantástico de literatura marginal a un lugar central en la literatura latinoamericana.

Dios de San Agustín, una de sus textos más famosos, o al libre albedrío de los hombres impulsado por él. El deseo utópico de alejarse de la ciudad para encontrar un lugar nuevo es el principio regulador de la novela de Bioy Casares. Otros críticos como Margaret L Snook, han trazado la historia de *La invención de Morel* como una búsqueda de inmortalidad, seguida por las teorías de Thomas Malthus, o la enajenación a partir de las imágenes y los principios de la utopía.

La invención de Morel es la historia de un hombre condenado, "El fugitivo*"*, un escritor frustrado, seguidor de Thomas Malthus, quien escapa a una isla abandonada. La afinidad del diario de viaje con el mapa se imagina en el escenario post apocalíptico de una isla, la cual propone un regreso a la naturaleza, una nueva vida a partir de las ruinas. El fugitivo llega a un viejo resort que existe en una isla abandonada. En este se encuentran los tres principales bastiones de la civilización moderna: 1) un museo, que ejemplifica la cultura y la conexión con el pasado; 2) una piscina, que señala el placer, el ocio, y el lujo de un lugar que imita la naturaleza, pero bajo la creación del hombre; y 3) una pequeña capilla, la proyección de la religión y un sistema de creencias. Para Margaret Snook, el narrador quiere presentar una creación visual en vez de algo escrito, y la novela completa toca la complejidad de la imagen a través de la narración. Por esta razón, desde las primeras ediciones, *La invención de Morel* se planeaba como un libro rico visualmente. En la edición de Losada, de 1940, un mapa dibujado por Norah Borges, hermana del célebre autor, ilustra la portada. La imaginación de un mapa con notas como "museo", "bote", "arenas", "pileta", "arrecifes" y "bajos inundables" crea en el lector la conciencia de su existencia y posicionamiento (Figura 25). Los mapas, como lo menciona Ricardo Padrón, son

instrumentos de representación del espacio que derivan de una conciencia moderna, naturalizando al espacio como una categoría epistemológica. El mapa le da autoridad a las abstracciones del creador del mapa, el arquitecto o cartógrafo, quien "racionaliza el espacio", presentando un mundo en el que se puede ejercer control y expansión política. Los mapas son así instrumentos de poder que "aparentan una transparencia ideológica" pero esconden una función política (Padrón 2014). En el caso del mapa de Norah, el imaginario de la isla sigue los preceptos de la rosa de los vientos, norte-sur-este-oeste, en una "utopía de la civilización" que se cristaliza en la descripción del mercader italiano que le ofrece al "fugitivo" la idea de la isla:

> —Para un perseguido, para usted, sólo hay un lugar en el mundo, pero en ese lugar no se vive. Es una isla. Gente blanca estuvo construyendo, en 1924 más o menos, un museo, una capilla, una pileta de natación. Las obras están concluídas y abandonadas (Bioy Casares 18).

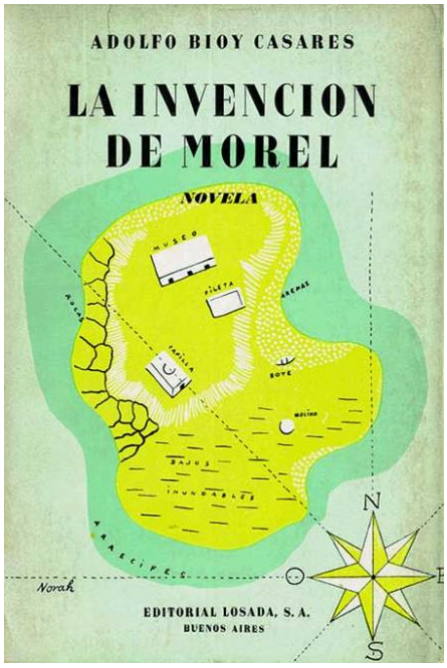


Figura 25. La invención de Morel, Editorial Losada, Buenos Aires, 1940

La imagen de la isla es una metáfora tanto del aislamiento como del confinamiento que, para Camilo Lozano-Rivera, "no es solo una idea, sino una concreción de determinada configuración de poder y una ilustración del modo como el poder se realiza a través de ejercicios de los cuerpos en el espacio" (3). El fugitivo busca, mediante su llegada a la "isla como su territorio" un lugar para ejercer el libre albedrío, alcanzando la libertad en un lugar aislado, pero contenido. Su vida se encuentra directamente conectada con su espacio y los instrumentos que tiene para poder dominarlos. Es por ello por lo que cuando llega un grupo de turistas su vida se interrumpe, se perturba, ante el descubrimiento de su fuga, y su libre albedrío invadido.

Entre el grupo, una bella mujer, Faustine, se convierte en su obsesión. El fugitivo crea para ella un jardín, le escribe mensajes y busca hablarle, pero siempre se encuentra con su indiferencia: "Señorita, quiero que me oiga. No fue como si no me hubiera oído o, como si no me hubiera visto; fue como si los oídos que tenía no sirvieran para oír, como si los ojos no sirvieran para ver" (Bioy Casares 44). El crear retratos de Faustine a través de las flores y no de las palabras, plantea el fracaso de la ilusión de profundidad, además de la presentación de una obra efímera, a diferencia de la palabra escríta. Este tema también ha sido tratado por José Javier Contreras Viscaíno, en particular, en relación al fetichismo y la enajenación a partir del tratamiento de la utopía en la obra. El espacio utópico como reflexión y guía solo se puede dar en el contexto del pensamiento moderno. Y el antagonismo social es planteado como determinante en *La invención de Morel*, desde dos principales relaciones, por un lado, la vida capitalista en soledad, que niega el mundo de fantasmagorías; y por otro, la enajenación que provocan las imágenes, causando a su vez una inadecuación de la historia.

Al principio, el fugitivo teme que esté enfermo y alucinando. Esta es la primera reflexión que puede relacionarse al uso del glitch en la obra. Eventualmente se dará cuenta que Faustine, como los otros personajes, son solo una imagen producto de la máquina elaborada por Morel, un científico, creador del que sabemos poco. En la búsqueda por la inmortalidad y la conexión, Morel captura las imágenes de sus amigos y los manipula, creando una especie de reproducción fílmica de ellos y su ambiente. Las alucinaciones o sueños que el fugitivo experimenta como consecuencia de estas manipulaciones de Morel forman parte de lo que Marc Olivier ha llamado "*glitch* gótico". El fugitivo reconoce una relación entre los fantasmas, pero no es hasta el final que la tecnología forma parte de la ecuación y cobra sentido. Para Olivier hay una afinidad supernatural entre la tecnología y la función del fantasma, que es parecida al marco žižekiano de virtualidad espectral (255). El *glitch* es la aparición y desaparición de la imagen, la reiteración de la imagen espectral. Esta imagen espectral es fundamental para el desarrollo de la historia. En el ejemplo arquetípico de lo que Laura Mulvey ha llamado la mirada masculina (el *male gaze*), el fugitivo inicia una fantasía aparentemente por su propia cuenta. La imagen es casi tan perfecta como para permitirnos observar la intimidad, pero el fugitivo se siente insatisfecho. Hay un sentido de preocupación y paranoia que lo invade, y el poder de Morel a través de la máquina lo desborda. Morel confiesa:

> Mi abuso consiste en haberlos fotografiado sin autorización. Es claro que no es una fotografía como todas; es mi último invento. Nosotros viviremos en esa fotografía, siempre. Imagínense un escenario en que se representa completamente nuestra vida en estos siete días. Nosotros representamos. Todos nuestros actos han quedado grabados. (Bioy Casares 99)

El secuestro de las personas dentro del film es lo que más preocupa al fugitivo, quien no puede concebir el sueño de Morel, debido a que "las imágenes no viven" (Bioy Casares 123), como él mismo lo revela. El encuadre de la cámara también representa la inquietud del narrador al trazar la imagen incompleta, un intento fracasado de la conciencia latinoamericana en la modernidad, obsesionada con la reproducibilidad. Walter Benjamin arguye que en el cine, el performance del actor era presentado por medio de la cámara, provocando así una identificación del público con la cámara, más no con el actor. Así, el performance era entonces incompleto. La fuente de la enfermedad entonces se convierte en "el foco", la tecnología en la que la película es presentada pero no el performance en sí mismo. El narrador fugitivo se enajena con las imágenes, espiando y llevando un registro de sus conversaciones. La confesión de Morel, "nosotros viviremos en la fotografía" (Bioy Casares 127), confunde al fugitivo, haciéndolo vivir en un estado de incertidumbre, incluso dudando de su propia existencia. Al principio, horrorizado, decide escapar, pero la incertidumbre de la existencia real lo confunde y lo lleva a un estado de pánico, pues empieza a dudar acerca de todo lo que está alrededor.

El fugitivo no puede soportar la existencia de estos glitches fantasmagóricos. Obsesionado con Faustine, él busca crear una nueva máquina, que le permita, en la realidad, acceder a los pensamientos y sensaciones de la imagen, aún la conciencia de su propia mortandad. El fugitivo entonces decidirá al final convertirse en parte de la invención de Morel, transformándose en su imagen perpetua. La vida con las imágenes, una vida de felicidad virtual, tiene una condición: el ser-humano-corporal se vuelve imposible. Convertirse en una imagen le permitirá interactuar con Faustine, y la novela termina como testimonio de su historia, así como el fin a través del film. Su muerte física,

la pérdida de su sentido de vista y tacto, se compensa por el acto de ser observado en un futuro, en una interacción con los otros. Los roles se verán entonces subvertidos, así como el *male gaze*, la captura de Faustine en imágenes en movimiento por Morel[77], y la observación de Faustine por el propio fugitivo que será reemplazada por su propia fetichización, dando su propia vida y corporalidad para convertirse en una imagen eterna, pero una imagen con *glitch*:

> Pierdo la vista. El tacto se ha vuelto impracticable; se me cae la piel; las sensaciones son ambiguas, dolorosas; procuro evitarlas.
> Frente al biombo de espejos, supe que estoy lampiño, calvo, sin uñas, ligeramente rosado.
> Las fuerzas disminuyen. En cuanto al dolor, tengo una impresión absurda: me parece que aumento, pero que lo siento menos.
> La persistente, la ínfima ansiedad por las relaciones de Morel con Faustine, me preserva de atender a mi destrucción; es un efecto inesperado y benéfico. (Bioy Casares 152-3)

El fugitivo reconoce el poder paliativo de la imagen ante su destrucción corporal. Sin embargo, su construcción virtual tampoco es una imagen ideal, sino una muestra de su realidad. La destrucción corporal en este caso no tiene un fin utópico, ideal, sino que es una copia infiel del simulacro. El fugitivo que previamente había despreciado a los "fantasmas artificiales" por "su incansable actividad repetida" (Bioy Casares 113) llega a darse cuenta de que su carácter inmortal prevalece sobre la "realidad". En el fugitivo existe la conciencia del tecno-apocalipsis, no solo por la captura de sí mismo, sino por su conversión en un sujeto glitch o por el mismo error de las máquinas. Al plantearse observa por toda la vida a Faustine, sin ser convertido en

[77] Para el momento en el que Bioy Casares escribe esta novela no hay tecnología de video de repetición o playback. Sin embargo, podemos argumentar que el autor ya pensaba en una manera de reproducción eterna de la imagen como una obra eterna.

imagen, siente una dicha solo pasajera, pues sabe que el error, y el desastre tecnológico, es posible:

> Si dejo las intranquilas esperanzas de partir en busca de Faustine, puedo acomodarme al destino seráfico de contemplarla.
> Pero la condicion de mi dicha, como todo lo humano, es inestable. La contemplación de Faustine podría—aunque no *pueda* tolerarlo, ni aun como pensamiento—interrumpirse: "Por una descompostura de las máquinas (no sé arreglarlas); Por alguna duda que podría sobrevenir y arruinarme este paraíso: Por mi propia muerte". (Bioy Casares 150)

El fin del mundo en *La invención de Morel* es un fin de sí mismo, un principio apocalíptico en presencia de la imagen. El fugitivo se somete a la modernidad, participa de este tecno-apocalipsis, participa del mismo glitch, recreándose en la imagen, y solo puede preservarse en la misma máquina, como un sujeto *glitch.* Como precursor del cine glitch, la invención de Morel refleja el sometimiento sin duda, sin lucha, de los personajes de las obras latinoamericanas, condenados por siempre en el mundo de la tecnología al rezago, la descomposición y la contradicción. Para ciertos autores, como José Javier Contreras Viscaíno, el fetichismo y la enajenación causado por la utopía en *La invención de Morel* tienen una relación directamente proporcional a las contradicciones del capitalismo. Por un lado, la decisión de la vida capitalista en soledad, por parte del fugitivo es una existencia sorda a la vida social, una enajenación con la técnica y un mundo fantasmagórico. Por otro lado, esta relación expone la inadecuación de las relaciones sociales en el capitalismo, promoviendo la desmesura que solo puede ser potenciada por la tecnología. En esta desmesura tecnológica, la dependencia, la incongruencia del desarrollo latinoamericano y la falsa esperanza en la técnica, comprometen al autor, que se encuentra, como el narrador y el personaje principal,

secuestrado en un espacio virtual, en el territorio glitcheado de la misma representación de su obra.

3.2 *Sueños digitales*: El glitch del cuerpo

La literatura *glitch* y el tecno-apocalipsis marcado por la influencia de *La invención de Morel* encontraría terreno fértil en la literatura del *cyberpunk,* un subgénero de la ciencia ficción surgido en la década de los años 80 en Estados Unidos. *Sueños digitales,* novela de Edmundo Paz Soldán del año 2001, se inscribe en este movimiento. Como fusión de la palabra cibernético y la rebelión de los jóvenes punk, el cyberpunk era un movimiento "visceral", surgido del posmodernismo:

> It is not the bottled genie of remote Big Science boffins; it is pervasive, utterly intimate. Not outside us but next to us. Under our skin; often, inside our minds…Cyberpunk comes from the realm where the computer hacker and the rocker overlap, a cultural petri dish where writhing gene lines splice. (Sterling xi)

Cuando este género se extendió a Latinoamérica, hubo una contradicción inherente ante el estado del desarrollo existente, y la falta de acceso a los medios de información avanzados, lo que provocó un "cyberpunk híbrido" (García 139). Esta forma de literatura, al mismo tiempo que presenta distopías y mundos manejados por computadoras, también erige un espacio urbano "como un lugar de descomposición moral y física" así como una "mirada nostálgica a un pasado tecnológico a través de un recurso clásico de la ciencia ficción: la llegada del Apocalipsis" (García 139). Los jóvenes de Latinoamérica en los años 80 no pueden negar la fascinación con el mundo de la ciencia ficción y la imposibilidad de obtener la tecnología representada por los medios de comunicación. Otros autores reiteran este conflicto del género en Latinoamérica, como en el caso de Ezequiel de Rosso, quien asume que "la ciencia ficción se torna entonces un

decorado para la catástrofe. Ya no hay mejor muestra del triunfo de esta concepción del género que el éxito del cyberpunk" (De Rosso 319). Así, el desastre tecnológico relacionado con un pasado mítico se cristaliza en la escritura del cyberpunk en Latinoamérica con las grandes influencias de las figuras del Boom. La presencia del mundo de un poder bipolar, marcado por el enfrentamiento entre Estados Unidos y la Unión Soviética, la posterior caída del régimen comunista y la imposición de las medidas de orden neoliberal y reformas económicas, fueron también factores determinantes para el desarrollo del cyberpunk. En esta generación se presenta una fascinación ante el futuro, pero conflictuada ante la situación política y social de los países de Latinoamérica, marcados por dictaduras e imposiciones económicas de austeridad.

La fascinación por el consumo de la catástrofe y las distopías moviliza una nueva narrativa que cuestiona el "ser" latinoamericano, que no se puede desprender de su realidad inmediata. El cyberpunk evoca lo popular, la cultura de la calle, y la valorización de los socialmente marginados, y esa sensibilidad "punk" (Hollinger 176). Como consumidores del mercado masivo de la ciencia ficción "dura" la generación que se acerca al cyberpunk combina una extrapolación del futuro y una exploración de la tecnología como una de las multiples estructuras que se intersectan relacionadas intímamente con la existencia humana. El ciberespacio puede representar esa espacialidad "nueva y descentralizada…que existe en paralelo (aunque fuera de) una realidad experiencial" (Bukatman 45). Pero otros autores como Marshall McLuhan, en lugar de caracterizar al ciberespacio como una nueva espacialidad, declaran el espacio de los dispositivos tecnológicos como una prolongación de la experiencia del ser humano que, "enamorado de los dispositivos", adapta su cuerpo a

distintas materialidades (68), intensificando su experiencia. Como precedente al cyberpunk, el fugitivo de *La invención de Morel* que adapta su cuerpo a la desmaterialización, o al mundo virtual, es antecedente directo de este movimiento. Según Javier Lorca, en su *Historia de la ciencia ficción y sus relaciones con las máquinas (de las naves espaciales a los cyborgs)* la era infotécnica de la tecnología "subsumió en un mismo conjunto a los animales, los vegetales, los hombres y las nuevas máquinas 'inteligentes': todos pasaron a ser concebidos como sistemas de comunicación y control" (53).

Si en *La invención de Morel* el *glitch* es la descomposición del cuerpo, en *Sueños digitales* el mundo digital que surge de los años ochenta se fascina con y maquilla el mundo "real". El espectáculo de la posmodernidad de los noventa permite "vivir tantas vidas posibles, dependiendo de la cámara que los captura" (Paz Soldán 59). Publicada en 2001, *Sueños digitales* es una novela del escritor boliviano Edmundo Paz Soldán. Llamada también "fábula electrónica" (Pedros-Gascón; Ramos González), se nutre tanto de tradiciones literarias precedentes, como de la representación poliédrica de la realidad. En la ciudad de Río Fugitivo, una "ciudad máquina" (Pedros-Gascón 393), Sebastián es un joven que desea crecer en su carrera. Como diseñador gráfico es "experto en manipulación de imágenes", y posteriormente será reclutado por Montenegro (la *sombra*, el presidente/exdictador), para maquillar historias y modificar imágenes que lo incriminan en terribles crímenes, o para presentarlo con mayor opulencia y prestigio. En ciertas ocasiones, la novela se intersecta con monólogos interiores de Nikki, la esposa de Sebastián y la presencia chusca de Píxel, el experto en Photoshop que trabaja en la revista *Tiempos PosMo*. La experiencia de Sebastián, un aparente tecnófobo, que ni siquiera

posee un teléfono celular, se contrapone con su vida como diseñador gráfico, fascinado con la creación de nuevos seres, con cuerpos y cabezas distintas. Para Ezequiel De Rosso,

> los héroes del cyberpunk [son] jinetes de la consola, traficantes de información, héroes de un futuro en ruinas… Esa heroicidad depende de un nuevo modo de concebir la forma de la política: el verdadero poder reside en controlar las redes. (320)

Al principio de la historia, este deseo de manejar la información digital y los cuerpos está basado en un erotismo de Sebastián: "Todo había comenzado con la cabeza del Ché y el cuerpo de Raquel Welch" (Paz Soldán 11). Sebastián comienza a combinar cuerpos sensuales con personajes políticos y empieza el concurso: "¿A quién pertenece el cuerpo?", en el que los lectores tienen que identificar a las personas representadas. Sebastián se sumerge en el espectáculo de la posmodernidad y su mayor obsesión: la imagen. Ya no solamente los cuerpos son modificables y "mejorables", acordes a los cánones de belleza, sino que su transformación también los puede hacer monstruosos:

> *Las Quimeras*…que creaba eran reconocibles a simple vista por el acoplamiento perfecto de los personajes empleados por los colores sobresaturados…Los objetos y los seres, para cobrar vida, debían adquirir colores hiperkinéticos, que inundaran las retinas de luminosidad, que sacudieran los nervios como cuando uno se apoyaba en una torre de alta tensión durante una tormenta. (Paz Soldán 38)

Sebastián reconoce que el juego de manipulación de imágenes que involucra al resto de la ciudad "Río Fugitivo" paulatinamente lo hará influir en sus decisiones. El control autoritario de la ciudad se manifiesta cuando se presenta un episodio terrorífico del "Puente de los suicidas" en un lugar cercano al "Portal de la realidad", el cibercafé donde otros háckers manipulan imágenes. El manejo de la ciudad y sus habitantes a través de las imágenes se esconde tras la opacidad de la creación. Sebastián no quiere ser

reconocido como el autor, porque eso le permite seguir siendo "un titiritero manejando los hilos de la acción" (Paz Soldán 38). Sebastián empieza a soñar con el dominio de Río Fugitivo, la ciudad que "era, a pesar de su aparente sofisticación urbana, muy pueblerino. El cambio tecnológico nos agarró en media res" (Paz Soldán 39). El reconocimiento de la dependencia y la falta de desarrollo tecnológico se ve como un aliciente para el dominio de la imagen. Para De Rosso, "en el cyberpunk lo que gana la escena es el orden global como conspiración" (320) y esta conspiración solo se puede realizar mediante la tecnología, o la falta de ella. Sebastián, que empieza como un "guerrero del teclado", intentando manipular a la sociedad e incluso destruirla, se convierte en un empleado-cyborg[78] al servicio del capitalismo. El dilema ético que enfrenta Sebastián a mitad de la novela es debido a Isabel, quien le ofrece trabajar en el gobierno del exdictador-presidente Montenegro, manipulando imágenes, borrando personas o recreando escenas que lo favorecían. Para Chela Sandoval, las personas colonizadas de las Américas ya han desarrollado las "habilidades cyborg" para sobrevivir bajo las condiciones tecno-humanas como un requisito para sobrevivir a la dominación desde hace 300 años (Sandoval 248). Pero en su deseo de reconocimiento y poder, Sebastián se convierte en un empleado-cyborg del maquillaje de la realidad.

De acuerdo a la novela de Paz Soldán, cada vez que Sebastián digitaliza la realidad hace una modificación no sólo de las imágenes del dictador, sino también las de su propia realidad, tanto modificando una imagen del "Narcogate" de Montenegro (Paz Soldán 43), encubriendo asesinatos con "suicidios" (175), pero también retocando su

[78] Para Donna Haraway, a cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction…Contemporary science fiction is full of cyborgs—creatures simultaneously animal and machine, who populate worlds ambiguously natural and crafted. (6)

historia con Nikki (59). Es ahí en donde Sebastián encuentra que manipular la imagen es manejar la memoria:

> Para Sebastián, el crear las quimeras, el manipular las imágenes, también representa que todas las memorias son manipulables. O quizás tener una memoria fotográfica significaba hoy tener una memoria maleable. Era una definición redundante: toda memoria era maleable. (138)

Al convertirse en una herramienta del control por medio de la manipulación de las imágenes, Sebastián es consciente del cambio y la reestructuración de esta memoria, mediante la transformación digital. Para Gina Waldman, el legado de los escritores del boom en las "Nuevas narrativas" como en la escritura de Edmundo Paz Soldán, incluye esta "nueva mirada crítica" que explicaba el atraso de los países latinoamericanos ante la explotación de otros países que se aprovechaban de los malos gobiernos (356). El boom presentaba expectativas optimistas con nuevas expresiones simbólicas, innovaciones estilísticas y estéticas, como la experimentación con las formas, las voces narrativas y el cuestionamiento a las memorias. Sin embargo, esta influencia en el mundo de Paz Soldán trasciende la escritura. Se inserta en las nuevas tecnologías y la cultura audiovisual, y, a diferencia de la escritura del Boom, existe un desarraigo que no surge del exilio, sino de los procesos de desterritorialización y trasnacionalización propios de su generación. La llamada generación McOndo a la que pertenece Paz Soldán representa este desencanto con la Latinoamérica imaginada, las imágenes que han sido creadas en relación a esta región. La idea de "manipular las imágenes" desde el subalterno se contrapone a la idea de quien produce las imágenes, imagina y dictamina la razón es quien posee las herramientas tecnológicas o la infraestructura. Edmundo Paz Soldán, a través de Sebastián, se da cuenta que "todas las imágenes" son "maleables", y por lo tanto también es maleable la comprensión del territorio y la región latinoamericana. En Sueños

digitales, la reescritura de Latinoamérica tiene que ser, entonces, una escritura fundamentalmente visual, obsesionada con los estímulos mágicos de la reproducción virtual.

Alienado en el mundo de imágenes, Sebastián contrasta su experiencia con la de Nikki, su esposa, una adicta a tomar fotografías y no modificarlas, a pesar de ser imágenes borrosas o cuerpos cortados por la cámara, glitches fotográficos. La escritura de Nikki en la novela contrasta con el resto de la narrativa, enriquecida por los diálogos y cambios de escenario (Figura 26):

sebas no me encontrará me buscará por to-
das partes cruzará puentes tras la pista húmeda me
buscará incluso en su cama al lado suyo me tocará
y no me encontrará corazón tan blanco está ciego
como yo lo estuve no es culpa suya no lo es de
quién es de nadie ni siquiera de guille mía en todo
caso pero ya no es la hora de ya todo ocurrió así
las cosas siguen su curso y ya está pulpito wawita
tanta ternura si da para bueno no tanto pero da
para conmoverse y no debería llamarlo guille nun-
ca más guillermo sí hijo de puta mejor la paz me

Figura 26. *Sueños digitales* (Paz Soldán 68)

La escritura de Nikki aparece como un *glitch* que regresa a lo análogo la virtualización de los espacios y la digitalización de la imagen. En contra del sometimiento de la tecnología, Nikki se presenta como una voz análoga que regresa a Sebastián al mundo de lo "real". Sebastián llega a un punto en el que su labor como manipulador de imágenes ajenas y propias empieza a hacer desaparecer su relación con Nikki, quien aparece en episodios de monólogos interiores. Para el final de la novela, Sebastián se dará cuenta que Nikki, su esposa, ha desaparecido de sus fotos de casados.

La desaparición de la imagen se transforma a continuación en la desaparición física y material, con la posterior desaparición de sus colegas, de Pixel, y la desaparición de su casa, que deviene en un territorio vacío de la Ciudadela. Deseando terminar consigo mismo, y obsesionado con no tener imágenes propias, Sebastián se suicida, tirándose del "Puente de los suicidas".

En *Sueños digitales*, el borramiento o creación digital a partir de la dominación de la imagen es también la consecuencia de una escritura *glitch*, así como la destrucción de las imágenes es la destrucción de los cuerpos o su *glitcheamiento*. La entrada de los cyborgs híbridos, como Sebastián, al servicio de la maquinaria capitalista, privilegia la virtualización de los espacios, creando un "ciberestado fuera de los límites de la realidad" (Irribarren Ortiz 143). La construcción de esta realidad cibersocial permite que la tecnología tenga una agencia sobre la escritura, la interacción, la supervisión o incluso la decadencia de los cuerpos que empieza a ser independientes de su programador. Al mismo tiempo, la novela presenta el miedo al fin, al tecno-apocalipsis causado por la captura de una máquina que ha rebasado los límites de lo humano, y la hiperrealidad.

La invención de Morel y *Sueños digitales* podrían caracterizarse como literatura *glitch*, que tiene mucho más elementos cinemáticos y digitales que los tradicionalmente narrativos. Existe un desencanto que marca las vidas de los personajes. En lo que ellos consideran su tecno-apocalipsis, también buscan la inmortalidad. Están conscientes de la experiencia final que están viviendo, y por ello buscan vivir en la imagen, aunque exista con *glitch* de la dependencia tecnológica. En este sentido, una esperanza de reencarnación futurista, de vivir en una memoria no-humana, será capaz de hacer que ambos personajes, el fugitivo y Sebastián, vivan para la posteridad:

> Mi alma no ha pasado, aún, a la imagen; si no, yo habría muerto, habría dejado de ver (tal vez) a Faustine, para estar con ella en visión que nadie recogerá.
> Al hombre que, basándose en este informe invente una máquina capaz de reunir las presencias disgregadas, haré una súplica. Búsquenos a Faustine y a mí, hágame entrar en cielo de la conciencia de Faustine. Será un acto piadoso. (Bioy Casares 155)

> Preguntó si los Seres Digitales le sobrevivirían. Si no lo hacían, habría algún otro creativo de la computadora como él, algún artista del Photoshop que se encargaría de sacar su visión de la zona de sombra, o instalarla en ella de una vez todas y para siempre. Era la hora de los sueños digitales. (Paz Soldán 240)

El desencanto con la modernidad y la conciencia de vivir en un lugar de dependencia no limita, por otra parte, la creencia en el poder que mantiene la herramienta tecnológica. Los dos hombres son capaces de crear nuevas situaciones, que los terminan devorando, encontrando la oposición simulación-representación de la que Baudrillard habla. No hay equivalencia entre el signo como valor y el signo como real. Ambos personajes están conscientes del reflejo de la realidad básica, de su simulacro puro (Baudrillard 3), de la industria de sueños de la que forman parte. La nostalgia, el mito, se funden con un nuevo lenguaje que demuestra el descontento y la distopía, solo resueltos por medio del tecno-apocalipsis. La desilusión que existe en América Latina por la modernidad se hereda de la falsa aspiración, como sueño, desde la "invención" del continente[79]. La dicotomía modernidad/colonialidad está llena de paradojas desde su inicio, queriendo replicar a los individuos europeos, pero ubicándose como alteridad al viejo mundo. Ante la destrucción del pasado pre-colombino, el apocalipsis, se vive en un mundo de posapocalipsis, reconstruido por la ilusión de la modernidad. En todo caso, la

[79] Como lo menciona Catherine Walsh, citando a Ánibal Quijano, existieron dos ejes centrales o patrones de poder fundacionales para la modernidad y el capitalismo en América Latina. Por un lado, la codificación de la diferencia entre conquistadores y conquistados en la idea de raza… el elemento constitutivo de las relaciones de dominación que impuso la conquista. Y por otro lado "la constitución de una nueva estructura de control de la producción y del trabajo, así como sus recursos y productos, que articularon la esclavitud, la servidumbre, los ejidos o pequeñas unidades de producción" (Walsh 23).

modernidad, como creación europea, no se puede dar en América Latina sin una fuerte carga de violencia, al ser un proceso que, como lo menciona Dussel, utiliza un concepto racional de emancipación al mismo tiempo que desarrolla un mito irracional:

> Modernity appears when Europe affirms itself at the "center" of a *World History* that it inaugurates; the "periphery" that surrounds this center is consequently part of its self-definition… Modernity includes a rational "concept" of emancipation that we affirm and subsume. But at the same time, it develops an irrational myth, a justification of genocidal violence. The postmodern criticize modern reason as a reason of terror; we criticize modern reason because of the irrational myth it conceals. (Dussel 65-76)

La modernidad del siglo XX se nutre de estos prejuicios culturales y los procesos modernizadores se extendieron a nivel económico y político. La ilusión de la modernidad promete un desarrollo económico y social, fomentando gobiernos tecnócratas nutridos por las imposiciones internacionales del Banco Mundial y el Fondo Monetario Internacional. Estos cambios también se dan con la conciencia en un futuro cibernético, que dará lugar a un beneficio económico. Pero para la generación McOndo, y escritores como Paz Soldán, en *Sueños digitales*, hay una toma de conciencia de que el mundo creado por la máquina ha fabricado una ilusión, y que esta ilusión ha fabricado fantasías, alrededor de las cuales se ejerce un poder basado en el mito de la modernidad.

A diferencia de *La invención de Morel*, donde todavía existe una creencia en la inmortalidad por medio de la imagen (el fugitivo pide que se construya una máquina que le permita vivir por siempre en la fotografía cinemática), en *Sueños digitales*, hay una intención decolonial al intentar controlar el poder y ser consciente del héroe que tiene en sus manos las fábricas de la ilusión de la modernidad, el hácker, el creador. Sebastián busca un artista "como él", un simulacro, que pueda convertirlo no en el "ser digital" sino en un "sueño". El desencanto que refleja Sebastián es el mismo desencanto de la

pseudomodernidad latinoamericana. Como lo presentan Fuguet y Gómez el desencanto de la generación de Edmundo Paz Soldán refleja la discordante influencia del boom, que sí trazaba, mediante innovaciones estilísticas y de forma "una nueva identidad y una voz al continente a través del mito, las búsqueda de las raíces, la conexión entre literatura y nación, la refundación de las utopías" (Wadman 358). Pero para la generación de Edmundo Paz Soldán la nueva realidad de América Latina está consciente de este desencanto de la modernidad, y sufre, por el contrario, los estragos ligados al capitalismo multinacional. Como lo mencionan Fuguet y Gómez:

> Esta es una nueva generación literaria que es post-todo: post-modernismo, post-yuppie, post-comunismo, postbabyboom, post-capa de ozono. Aquí no hay realismo mágico, hay realismo virtual…Si hace algunos años la disyuntiva del escritor joven estaba entre tomar el lápiz o la carabina ahora parece que lo más angustiante para escribir es elegir entre Windows 95 o McIntosh. (15-6)

La generación de escritores McOndo, son así, escritores que ven más allá de secuencia del realismo mágico. Han crecido decepcionados del mundo bipolar, frustrados ante las promesas del desarrollo económico o los alcances de un mundo capitalista (ya que el comunista fracasó). En la generación de la decepción, la vida al margen, solo provoca utilizar la tecnología que está *también al margen*. El sesgo que previamente dividió el desarrollo de la población rural y la población urbana ahora se ve en el sesgo entre quienes tienen acceso a la tecnología, la saben manejar, y quienes no. El utilizar la tecnología como "hackers" es la única solución. Los personajes de *Sueños digitales* actúan al margen de las reglas de la tecnología, pues han crecido y heredado los errores, los márgenes, y la piratería. Destinados a heredar la tecnología obsoleta, el hackeo es el único acto de resistencia, ante las desventajas del sistema inequitativo, donde los únicos dueños de la tecnología son otros.

3.3 Glitch, tecno-apocalipsis y tecnochamanismo en *Videofilia (y otros síndromes virales)*

Si *La invención de Morel* y *Sueños digitales* permiten una nueva escritura del tecno-apocalipsis en la narrativa, *Videofilia (y otros síndromes virales)* realiza una escritura cinemática del tecno-apocalipsis mediante el cine *glitch*, perturbador y disruptivo de una Lima de principios del siglo XXI. Como lo hemos señalado al principio, la utilización del glitch se ha dado en Latinoamérica de manera accidental o como producto de la dependencia tecnológica o el subdesarrollo, en el uso de películas piratas, copias descargadas de sitios ilegales en internet, o reproducciones mal hechas debido a la utilización de medios obsoletos o fallidos como los reproductores de mala calidad de VHS o DVDs. Los cineastas latinoamericanos de los últimos años de los noventa y principios del siglo XXI tuvieron un contacto directo con esta cultura del *cine glitch*, que también provocó una influencia en su manera de hacer cine. Este *glitch híbrido,* incluye el mercado de cine "pirata" que fue principalmente consumido en la década de los años 90. La red de distribución del mercado informal de películas (clásicas, comerciales, cine de arte…) obtenidas a un precio asequible para la mayoría de la población, fue demonizada por algunos. Pero Roque González en habla de esta piratería con su uso democratizador, como un mercado que desarrolló circuitos de cine alternativo y permitió el acceso al cine por parte de puestos callejeros en Latinoamérica (3). Joe Karaganis arguye también que la piratería llena el espacio no satisfecho por el mercado legal de cultura, y contribuye a una diversificación cultural en Latinoamérica. En este capítulo me centro en el hecho de que estas copias se basaban a menudo en descargas ilegales de archivos corruptos, con ruido, errores y *glitches*. La mayoría de los directores

latinoamericanos, no solo Daniel Molero, han crecido observando y consumiendo este tipo de reproducciones y esto es una gran influencia en la manera como ellos mismos conciben su cine. El cine latinoamericano no se puede concebir sin la existencia de la copia y el *glitch* en las películas, que circulan incluso por las escuelas más reconocidas de cine.

En el caso de *Videofilia (y otros síndromes virales)* el *glitch* es utilizado como una herramienta: la película es manipulada para provocar una reacción, y transmitir un mensaje. La película se inscribe, mediante su técnica cinemática y narrativa en un discurso decolonizador que parte directamente del cyberpunk. La película juega con el *glitch*, los espacios públicos, las texturas de las pantallas, y el cuerpo digital, contraponiendo lo vivo con lo muerto, para también representar el fin del mundo, un tecno-apocalipsis que solo se verá inscrito dentro de la estética de la destrucción. Para proyectar el fin del mundo, *Videofilia (y otros síndromes virales)* rescata ontologías indígenas, como la curación mediante el tecnochamanismo y la psicodelia provocada por la computadora, así como el uso de estupefacientes para alterar la percepción. Sólo es a través de una estética *glitch* que el mensaje de una población *millenial* puede aproximarse al público en general. Es una historia hecha por *millenials* y para *millenials,* esos jóvenes nacidos de 1981 a 1996 que han estado marcados con una mayor familiaridad con las comunicaciones, la cibernética y las tecnologías digitales.

Videofilia (y otros síndromes virales) se inscribe dentro del "Nuevo cine peruano", que según Emilio Bustamante, el "Nuevo cine peruano" es un tipo de cine que se ha desarrollado desde finales de los noventa hasta la fecha con un dramático aumento de la producción, por la "irrupción de la tecnología digital en el mercado doméstico"

(435). Esta tecnología ha permitido la realización, la distribución y la experimentación en nuevas películas, que él divide en: 1) el cine comercial de géneros; 2) el cine de autor; 3) el cine independiente limeño; 4) el cine regional; 5) el cine amazónico; y 6) el cine documental. *Videofilia (y otros síndromes virales)* forma parte del "cine independiente limeño", un grupo de películas auto financiadas que

> por lo general no tienen los estándares técnicos requeridos para la industria, ni aspiran a alcanzarlos (muy pocas han sido estrenadas en multisalas) emplean narrativas y estilos modernos o experimentales, y que encuentran sus espacios de exhibición en cineclubes y salas alternativas donde no suelen cobrar precio de entrada. Muchas pasan rápidamente a internet y pueden ser vistas en Youtube o Vimeo. (Bustamante 440)

La rareza y dificultad de su distribución realza aún más el éxito que llegó a tener esta película, pues, a pesar de sus limitaciones, llegó a obtener en 2015 el *Tigers Award* en Rotterdam, y fue la película candidata para la edición de los Óscares por parte de Perú. A decir de su director, Juan Daniel Molero, *Videofilia (y otros síndromes virales)* es una película de "guerrilla", de bajos recursos, hecho con cámaras como la Rebel XTi y cámaras de iPhone, lo que permite que la imagen tenga una alta textura. Es un film experimental que juega con diferentes medios de grabación, desde interfaces de messenger hasta planos desenfocados, para crear, en sus propias palabras, una película basada en "el desorden, un poco de anarquía….como en el internet, diferentes texturas, diferentes pantallas" (Videofilia booklet 2015). En *Videofilia (y otros síndromes virales)* Molero lleva el simulacro de la pantalla a un significado catastrófico que se podría reconocer como una distopía, a pesar de la familiaridad de los escenarios y los personajes con los paisajes comunes: la ciudad, el mercado, el negocio de películas piratas, el cibercafé, las ruinas incas en medio de la ciudad, los *raves*, *Sailor Moon* y el bebé bailarín de *Ally McBeal.* Molero busca continuar con la influencia del *cyberpunk* en Perú

para recrear la búsqueda por parte de los jóvenes de un lenguaje más moderno en un período más determinado; de acuerdo con Molero "a pesar de ser terminada en 2015, más bien parece una película de fines de los 90 y principios del 2000—algo así como del 2003" (Molero 2019). En este sentido, la película es apocalíptica, pues captura un "momento en el tiempo" muy específico. Ha sido también llamada una "tragicomedia psicodélica" (Ruiz Arreola s.p.), debido, principalmente a la presencia de efectos especiales que evocan un viaje de drogas. Molero no sólo se suscribe a un nuevo cyberpunk y cultura del glitch, sino que refleja la historia del Perú, el retorno a la democracia en 1980, la amenaza terrorista por los grupos de Sendero Luminoso y el Movimiento Revolucionario Tupac Amaru, así como el fin del Fujimorismo en el año 2000. La desaparición forzada de personas se convierte en el año 2000 en un tema fundamental para la transición democrática, que, junto con las oportunidades políticas también se convirtió en un lugar propicio para las protestas de políticas neoliberales como la privatización y venta de compañías estatales de luz, agua y consecuentemente, el aumento en el desempleo. La conversión de la juventud en una generación sin futuro, subsumida a empleos temporales y habitando los espacios públicos, se refleja en la narrativa, en donde los jóvenes se sienten confundidos, desolados, huérfanos de comunidades o de familias tradicionales. Hay un abandono inherente que solo la pantalla y el internet pueden llenar, convirtiéndose en cibercomunidades que permiten acoger a esa población joven, que ha crecido abandonada y resentida ante las promesas que hizo la modernidad.

Es en este contexto del desempleo que los personajes principales del filme se mueven. Después de una sobreposición de videos que arman un discurso de

dimensiones, noticias y colores estridentes, Junior se encuentra con su amigo Luis, un chico en silla de ruedas, en el techo de su edificio, mirando un paisaje de Lima, desenfocado y borroso. Bebidos, discuten las posibilidades del fin del mundo, confundiendo a los mayas y los aztecas. La visión que tienen los personajes, en su enfrentamiento al posible apocalipsis, es una combinación de teorías de conspiración, difundidas por internet, y una eterna conciencia de estar en Perú: la vida en la calle, la decepción por la estructura social y política, reflejadas en la presencia de denuncias en los muros—"Fujiratas", "A barrer con el capitalismo"—y, en general, un entorno de violencia y vulnerabilidad.

Figura 27. "A barrer con el capitalismo"
(*Videofilia[y otros síndromes virales]* 28:47)

Para Mónica Delgado, la historia de *Videofilia (y otros síndromes virales)* no puede existir sin la comparación entre los dos personajes principales, Luz y Junior y su acercamiento a la sexualidad mediante los dispositivos virtuales. Los espacios urbanos (Figura 27) se contraponen con los espacios interiores de las casas para presentar a los personajes que están confundidos sexualmente y obsesionados con el sexo, pero sin espacios privados para poder realizar sus pulsiones. Las transiciones en estas pulsiones

sexuales se realizan mediante las imágenes pixeleadas, que contrastan ambas experiencias. Por un lado Luz, es, una adolescente que discute con su amiga Rosa la obsesión por la imagen y el sexo. Luz se empieza a relacionar con Junior mostrándole sus pechos, mientras éste se masturba en la página *chaturbate,* un sitio de pornografía en vivo, donde comparte las imágenes de sus genitales. Junior, ve a la pornografía como un lugar esencial para conectar el deseo con su cuerpo, mientras que Luz la ve como una fuente de exploración, de conocimiento y de conexión afectiva con Junior. Nishant Shah ha hablado de los sitios de internet como una ventana hacia la pornografía, pero también como un lugar que facilita la formación de nuevas prácticas y géneros de pornografía en la que la intimidad y la exposición están continuamente negociadas. La computadora que permite fragmentar el cuerpo, haciendo planos cada vez más a detalle, provoca que éste se convierta en el medio de comunicación más importante, y la excitación sexual a través de la visión, el motivo más recurrente. El espacio del sexo virtual es así un espacio anterior al de una relación física. Shah dice que si observamos la arquitectura digital de internet podemos darnos cuenta que está hecha casi toda para observar directamente a las personas, para observar a personas observando a otras, y para observar a las personas viéndose a ellas mismas (539). Así, la autosatisfacción es al mismo tiempo producto del exhibicionismo y el voyeurismo, y la transformación del cuerpo en fetiche.

La amiga de Luz, Rosa, la alienta a compartir su imagen, y reproduce en sí misma los ideales de la imagen perfecta (está operada de la nariz), pero al mismo tiempo, esconde su cara mediante una máscara en casi toda la película. La imagen del cuerpo se convierte en el primer punto de conexión por un medio virtual, de Luz y Junior, quienes,

por parte de la muy gráfica exposición de sus genitales empiezan a establecer una relación.[80] Lo que en un principio para Luz es un acto de transgresión (mostrar su cuerpo, la superexposición), paulatinamente se convierte en un acto de afiliación e incorporación de la tecnología en sí misma. Luz busca seducir a Junior (o a cualquiera que la vea) mediante la exposición que no solo es ante los espectadores, sino ante la tecnología en la que interactúa. Para Sherry Turkle en *Life on the Screen* la observación de los espectadores de la pornografía provoca un borramiento entre lo virtual y lo real. Esta exposición, para Turkle, más que una transgresión, es una condición de crisis que cuestiona nuestro entendimiento de la relación humano-tecnología y refuerza las prácticas digitales como prácticas del cuerpo (Shah 545). En el caso de Luz y Junior, los personajes no sólo hacen performance mediante la tecnología, sino que también son *cyborgs-sexuales*. Luz reemplaza a su amiga Rosa en un restaurante que sirve sushi, vestida como caricatura japonesa. El film destaca la con el anime también en un fetiche *moé,* que en el argot japonés, se refiere a los fetiches por personajes ficticios de los comic japoneses del manga, anime o videojuegos—muchos de los cuales son chicas muy jóvenes e ingenuas—igual que el *shōjo,* anime especialmente dedicado a las adolescentes y prepubertas, asociadas con la indecisión. Así, Luz se convierte en imagen, al obsesionarse con las figuras que ve en pantalla, e incorpora, en su trabajo y su vida diaria, una extención de su teléfono celular y lo que observa a través del internet. Junior, obsesionado con la pornografía, desea convertirse en un pornógrafo profesional: se ayuda

[80]Shah cita al teórico alemán Friedrich Kittler, quien hace la clásica comparación entre el arma y la cámara fotográfica para hacer inmortal lo muerto. La noción de exposición para Kittler es la "habilidad para hacer hipervisible un objeto guardado y hacer invisible un objeto presente". La desaparición del campo de representación que la exposición larga puede ofrecer es ese "privilegio del campeón y un intento de escapara la muerte" (132).

de su amigo en silla de ruedas para filmar mujeres debajo de sus faldas. Pero para el vendedor que tiene un puesto en el mercado de películas XXX, esta película no es suficiente. Le pide grabar un nuevo video de "Sexo vivo, duro en forma, sin compasión", señalando una conciencia también del consumo de esta pornografía en otras partes del mundo.

Junior y Luz deciden encontrarse en persona después de sus encuentros online. Uno de sus pocos intercambios no sexuales es la difusión de un video viral de un hombre con síndrome de *Tourette* cantando. La integración de la discapacidad y nos invitan a explorar las transgresiones de los personajes, que se complacen en observar también esta imagen. La simple propuesta de reunirse persona a persona es un factor que abruma a Luz: "Ayer le vi la pinga en la computadora, y ahora está caminando hacia mí. ¡Es tan extraño verlo en persona!" (*Videofilia [y otros síndromes virales]* 29:52).

Luz y Junior se encuentran en un café en el centro de la ciudad, fuera del centro comercial o el cibercafé que son sus lugares comunes de relación y de convivencia con sus amigos. Existe un contraste entre los escenarios de la ciudad y estos espacios cerrados, dirigidos al consumo digital. La luz, el polvo, los ruidos de la calle se combinan para marcar una diferencia y atención hacia los centros de consumo análogos, como el bar y el puesto de revistas. La extrañeza de los espacios abiertos coincide con la extrañeza de la asociación cuerpo-imagen de la pareja. Luz recuerda mediante la frase "Es tan extraño verlo en persona" su incapacidad de relacionar la imagen digital con una persona real. En su encuentro sexual posterior, Junior graba el encuentro a través de los *google glasses* (ahora ya un medio que quedó en la obsolescencia), con las tomas retratando a Luz mediante los ojos de Junior. El *male gaze* proyecta la escena

masturbatoria de Luz en una toma amplia que hace un paneo sobre su cuerpo y después lo fragmenta: sus ojos, sus pies, sus pechos, su boca. La meta de esta grabación es mercantil: Junior pretende vender esta película a un vendedor de películas XXX en el mercado de la ciudad, pero cuando termina la grabación y la observa, resulta que el archivo está dañado. Junior busca capturar el placer, el deseo, pero este placer pasa por un *glitch*: está infectado, diluido y transformado por un virus digital. Junior, al final, no podrá vender el film, por su mala producción y su efecto de glitch. Cuando habla con el vendedor–su mentor en pornografía– éste le dice: "La realidad es como… como esta pantalla, está toda pixeleada, fragmentada, loco… Nunca le vas a encontrar un orden ni un sentido" (*Videofilia y otros síndromes virales* 01:09:46).

La fragmentación de la realidad, la falta del entendimiento de la vida juvenil es una confusión para Junior. Por un lado, el desencanto de la modernidad de Junior, el no ser capaz de "capturar" el placer. Por otro lado, la toma de conciencia de Luz, al verse mercantilizada, "capturada" por la lente de Junior, y posteriormente, al enterarse que la grabación iba a ser vendida. Para Junior, la imagen ya no es Luz, es su simulacro, es su fetiche. Para Luz, el darse cuenta de la conversión de su cuerpo en fetiche le causa un gran conflicto. Este concepto se puede discernir a través de la lectura de Allucquere Rosanne Stone, quien establece que en la pornografía virtual, el cuerpo siempre está presente, incluso en los sujetos "digitales" o "virtuales":

> No matter how virtual the subject may become, there is always a body attached. It may be off somewhere else—and that "somewhere else" may be a privileged point of view—but consciousness remains firmly rooted in the physical. Historically, body, technology and community constitute each other (93).

Stone recuerda a Judith Butler para hablar del “cuerpo culturalmente inteligible”, o los criterios y producciones textuales (incluyendo la escritura en el cuerpo, o el cuerpo en sí mismo) que cada sociedad usa para producir cuerpos físicos que reconoce como miembros. Stone contrasta este cuerpo “legible” con el cuerpo ilegible de Gloria Anzaldúa, el cuerpo de la *mestiza,* aquél cuerpo que vive en las fronteras y solamente está reconocido por su sociedad adyacente. Siguiendo estos lineamientos, el cuerpo de Luz se ve escrito o modificado por medio del glitch, para así poder participar de una comunidad virtual. El cuerpo de Luz, es a menudo, ilegible, por eso se ve modificado. Luz deambula entre un estado de fetichización y de creación afectiva virtual, la cual cree que solo puede lograr mediante su exposición. El desánimo de Junior, el desencanto, y posterior desencanto de Luz recrea las instancias de las comunidades virtuales del ciberespacio, que se encuentran continuamente en las fronteras de la cultura física y virtual. Estas fronteras, sin embargo, no se encuentran solamente divididas por la tecnología, sino por los errores de ésta, sus glitches. Para Stone, los participantes de las comunidades virtuales del ciberespacio viven en las fronteras de la cultura física y virtual (93-94). En el caso de la película de Molero, el *glitch híbrido*, que parte de una tecnología dependiente y con errores también se traslada a los sujetos que están siendo construidos como *sujetos glitch híbridos y digitales* por las pantallas. Las pantallas son el espacio de la pulsión sexual, de la comunicación y la construcción de la identidad. En la pantalla más grande, la que encierra la película, la presencia del virus irrumpe, haciendo borrosos los encuentros. Es por ello el continuo cuestionamiento de Junior hacia la realidad, y el utilizar al vendedor de pornografía como guía.

Figura 28. “La realidad es como esta pantalla, loco, está toda pixeleada y fragmentada. Nunca le vas a encontrar un orden ni un sentido”
(*Videofilia [y otros síndromes virales]* 01:09:46)

Para Junior, la imagen ha sobrepasado a la persona, se ha modificado a sí misma, la tecnología ha irrumpido en ella, la estética glitch reflexiona sobre la presencia de la tecnología en la realidad. El tacto se reproduce en la pantalla, y cada vez es más difícil desprenderse de la imagen. Cuerpo e imagen, como en los *Seres digitales* de Edmundo Paz Soldán están tan unidos que su reproducción es lo “natural” y su división es el producto artificial.

Figura 29 “Tu cuerpo me pertenece”(*Videofilia [y otros síndromes virales]* 1:06:04)

La película es altamente háptica, en el sentido de que el aspecto del tacto siempre está presente y es favorecido por el glitch. Para Laura Marks, la visualidad háptica consiste en la inclusión de las imágenes granulosas, sensuales, que evocan la memoria de los sentidos, la expresión de los personajes haciendo actividades de orden sensorial, como tocarse, oler o gustar, a veces provocadas por una cámara cercana al cuerpo, o por el empleo de los cambios de foco y la sobreexposición. Estas técnicas estimulan los efectos del espectador, y pueden crear nuevos sujetos cinestésicos que poseen una inteligencia corporalizada. En *Videofilia (y otros síndromes virales)* un punto clave es el minuto 39:41, cuando un Furby (una mascota electrónica de los años 90) confronta a Luz mientras ella se masturba. En la escena siguiente, con efectos de sombras, movimientos rápidos y un plano detalle a sus ojos, la visión del horror y posteriormente el *glitch*, Luz siente repulsión a hacia su cuerpo. Acto seguido, se cubre los pechos en la obscuridad, mientras que mira al juguete de la infancia y decide cubrir la cámara de su computadora con cinta adhesiva color negra. La viralidad, el contagio y el síndrome empieza a invadir la pantalla, provocando también en el espectador una repulsa por las imágenes rotas y descompuestas. La decisión de cubrir la pantalla, también será, posteriormente, la decisión por parte de Luz de desaparecer (física pero jamás virtualmente).

La experiencia fílmica en *Videofilia (y otros síndromes virales)* está enriquecida por una serie de renegociaciones entre la experiencia corporalizada de nosotros como espectadores y las personas involucradas en la filmación, haciendo una conexión entre nuestros sentidos y conocimientos, así como los de ellos. La película suple el diálogo con los largos silencios y sonidos estridentes, reemplazando la narrativa fílmica por el rompimiento de la misma por un medio digital. La estética glitch es efectiva como un

dispositivo que altera la comunicación, provocando nuevas interpretaciones y sacudiendo las emociones de los espectadores. El glitch, al ser impredecible e incontrolable, hasta cierto punto, permite el performance de la tecnología, que es nostálgico y novedoso a la vez.

Figura 30. *Glitch*
(*Videofilia [y otros síndromes virales]* 00:11:30)

Luz descubrirá su video y se verá envuelta involuntariamente en el mundo de la pornografía, en el que se ve mercantilizada, y planea entonces una escena final, que sorprenderá tanto a Junior como a los espectadores. Después de la relación que Junior filma, Luz se empieza a sentir desubicada, y busca alivio en su amiga Rosa y Mike, un hombre mayor que le ofrece drogas. Ellos van a un lugar de ruinas incas (min. 41:29) en donde empieza el viaje y una descomposición total de la escena. Mike reclama a la tierra, desde las ruinas donde hace su exploración psicodélica y dice: “los muertos se están levantando” (43:26) y empieza a escuchar a los muertos hasta tener una situación total de vacío, al minuto 47:40, en donde los acercamientos a la cara, y las imágenes de alto contraste también hacen participar al espectador de la experiencia psicodélica de las drogas.

Figura 31. Viaje tecno-psicodélico
(*Videofilia [y otros síndromes virales]* 00:45:30)

Figura 32. "No hay señal"
(*Videofilia [y otros síndromes virales*] 1:00:02)

Luz, mientras regresa a su casa, trata de tener conciencia y recapturar su cuerpo. Se masturba, piensa en sí misma, habla con su hermana recién llegada de México, una activista Punk cuyo eslogan es: "¡No hay señal!" (minuto 1:00:00). La hermana de Luz es parte de un movimiento anárquico. A pesar de ser muy tímida, y tener poco diálogo en la interacción con Luz, una fiesta-protesta la presenta como cantante de un grupo punk

donde populariza la frase “no hay señal” estableciendo “El fin de la Era”. Luz va a la fiesta en donde el grupo de punk hace su aparición. Sus pancartas que muestran con la imagen del Cristo del Corcovado y la frase “no hay señal” como una pérdida de comunicación virtual –señal de internet—permiten hacer un acto de transferencia de la circunstancia del dogma, o el milagro católico, hacia el grupo de jóvenes participantes del *rave.* El baile continúa hasta un estado en el que el psy-trance o psicotrance toman conciencia de su cuerpo y su presencia como “grupo”. Los participantes, así, se mueven en distintas direcciones mirando al techo o al piso. Podemos observar la fusión entre entre droga y música como un lugar de resonancia para las fantasías apocalípticas. El trance de los jóvenes alcanza altos niveles de sonido y la droga típica, el éxtasis, eleva a los participantes en un estado casi místico de delirio, que se puede representar como una alteración de conciencia que permite jugar con las fantasías acerca del futuro o del fin. El encuadre se llena del *glitch* de nuevo y la imagen granular se descompone en pixeles que son más similares a errores y rectificaciones que a una buena fotografía. El glitch pasa de los colores neones y los sonidos estridentes a estados profundos de depresión, de silencios y ecos. En este sentido, *Videofilia (y otros síndromes virales)* también transmite un lenguaje secreto que no tiene representación mediática en lo comercial en Latinoamérica. Los espectadores reciben así, ataques afectivos a la consciencia, en la búsqueda de la iluminación (La Luz, como el personaje) que aclare la imagen. Molero trabaja técnicamente con la fotografía digital, creando “fantasmas de la imagen” archivos sobrecargados que el archivo fílmico no puede soportar. Esto es diferente a la fotografía analógica, pues los marcos van sobreponiéndose uno al otro. Al igual que en el “viaje” de la droga, los archivos, las memorias, se van sobreponiendo unos a otros, causando una

sobreestimulación mediante los movimientos, sonidos y colores. En momentos, la máquina no puede procesar, así como la mente, que se queda en "blanco". Molero ha hablado de su sistema de descomposición de la película hecho también mediante programas "piratas" lo que encarna en sí mismo la creación mediante la destrucción, por medios "ilegales" o "subversivos" a los medios comerciales "imperialistas" (Filmadrid https://vimeo.com/428075858).

El conflicto cubierto por el glitch nos conduce también a la búsqueda de Luz de sí misma, de su materialidad e identidad, y del permanente conflicto sexual que surge de la sobreexposición de su cuerpo, así como del estado alterado de conciencia. En su búsqueda, encuentra la ayuda de una curandera en un mercado, que hace las veces de chamán. De acuerdo a Mircea Eliade, un chamán es "aquél que actúa como un enlazador de mundos, entre un plano visible o físico y otro invisible o etéreo, y que tiene acceso, o mejor dicho maestría, en prácticas que traducen ese enlazamiento en sanación, adivinación o manipulación de fenómenos naturales" (4-5). El chamanismo en Perú, coexiste con otras formas de magia y religión, y se utiliza como una manera de sanar, sobretodo, enfermedades que tienen un origen espiritual (Eliade 327). En el caso de Luz y su escena, Luz acude a la curandera del mercado para "curarse del susto", un síntoma psicológico de la ansiedad causada por sus experiencias. La curandera toma un cuy, recorriendo todo el cuerpo de Luz. Luz lo pone en su vientre, a lo que la curandera dice: "cuando se mueve, se está llevando las malas vibras. Es un susto que tienes que sacar"(1:23:57).

Figura 33. Ritual de curación
(*Videofilia [y otros síndromes virales]* 1:23:57)

De acuerdo a Eliade, en los rituales de curación cuando se presume que otro espíritu o fantasma ha entrado en el cuerpo de una persona se hace una limpieza mediante las fumigaciones con tabaco, canciones, oraciones, el mensaje del afectado en el área del cuerpo, la identificación de la causa de la enfermedad con la ayuda de los espíritus ayudantes (por eso el chamán entra en trance) y, finalmente, la extracción de la influencia patológica mediante la succión (329). El sacrificio de un animal como causa de la enfermedad es otra parte arcaica del ritual. El animal es abierto para dar a la persona un nuevo grupo de órganos y provocar su "renacimiento" (Eliade 330). Luz busca esa curación, que se combina con un tecnochamanismo, una combinación entre las drogas psicodélicas, la influencia de la tecnología y la curación andina. Luz reclama su cuerpo al verse envuelta en la mercantilización del mismo. Después de su curación tiene la visión de la pachamama, con la que rompe los lentes con la que fue grabada teniendo sexo. Esta escena es una toma de conciencia del personaje de Luz quien rompe la la cuarta pared cuando mira directamente a la cámara. Luz, al confrontar la cámara, observa también a los espectadores, poniéndolos en un nivel de igualdad, intentando controlarlos, o

haciéndolos testigos participantes de la historia. Es en este momento, que *Videofilia (y otros síndromes virales)* nos hace cuestionarnos lo que hemos visto, y tomar decisiones acerca del juicio de los personajes. Los espectadores han tratado recuperar, junto con Luz, su cuerpo, pero este se ha perdido: ella decidirá perderlo, perderse, para descontento del espectador.

Luz convencerá a Junior de realizar una escena de su propio asesinato "falso" seguido por una escena necrofílica. Llena condones con pintura roja, como sangre, se los pega al cuerpo, y graban una simulación de Junior siendo violento mientras tienen relaciones sexuales, todo esto ambientado con la música de un cantante de música cristiana que se encuentra afuera de la habitación del hotel. Luz busca recobrar su cuerpo al vengarse de la pornografía que Junior ha fabricado y diseminado. Ella misma publica el video de la falsa película estilo "snuff" en un sitio web, y en la última puesta en escena, todos los personajes van a una fiesta, donde intercambian música y drogas. Luz está cubierta por una máscara de una caricatura japonesa por lo que ni los personajes, ni los espectadores nos podemos dar cuenta en el momento en que desaparece. La siguiente toma inicia cuando Junior se encuentra borracho en la calle y despierta. Luz desaparece, y habrá una persecución de Junior, que es considerado el responsable de poner el video del asesinato online. Luz se suicida en la imagen y de manera performática, mediante el acto sexual, como un atrevimiento de resignificar el cuerpo, una transgresión violenta, un rechazo a su proyección sin su consentimiento. La escena termina en tomas continuas que se combinan con glitches, con desenfoques, escenas borrosas y voces con ecos a lo lejos. Las figuras se extienden, se derriten como plastilina y se pixelean. La cara de Luz se pierde en el paisaje urbano.

El acto de suicidio sexual y digital por parte de Luz constituye también un acto de transgresión, la violencia a su cuerpo es, como lo refiere Sheper-Hughes, un acto que rechaza las actitudes públicas y la intervención del estado (172). La superficie del cuerpo muerto de Luz se convierte en el escenario simbólico de la venganza de la mercantilación de su cuerpo sexual. El mensaje que acompaña al "no cuerpo" es también un signo discursivo de la lucha del poder y la manipulación. Como el cuerpo muerto de Luz en video desestabiliza el orden social, el cuerpo ausente de Luz causa una búsqueda de la responsabilidad. La desaparición de Luz y su cuerpo rechaza las normas sociales y culturales que idealizan un cuerpo completo, que establecen el mausoleo o el lugar de sepultura como pertenencia a la comunidad y a la necesidad de las personas (familiares y seres queridos) de preocuparse de su estatus social, el cuerpo que no se separa de la persona, la subjetividad corporalizada (Sheper Hughes 175-80).

Como el narrador/fugitivo en *La invención de Morel*, Luz y Junior también están obsesionados con las imágenes. Pero la vergüenza de Luz ante su exposición, cuando su video pornográfico es posteado online, indica su desaparición. La ansiedad que Junior presenta, al estar desconectado de Luz, de su pulsión, sexual, al vivir en la pantalla, lo convierte en un fugitivo; como en *La invención de Morel*, es el fugitivo que ha decidido su propio apocalípsis. Los cuerpos se han convertido en glitches también; el cuerpo se convierte en datos malformados y manipulados por el mercado, son mercancías. Como una profecía apocalíptica y revelación, como el legado de la obra de arte, *Videofilia (y otros síndromes virales) y otros síndromes virales* expone una nueva escritura de la ansiedad latinoamericana tecnoapocalíptica, que solo puede estar fragmentada, desmembrada y proyectada por el *glitch* del pixel. Subdesarrollado, con errores y

alucinatorio, el film revela la violencia de la cotidianidad en América Latina, en el que la cultura *glitch* refleja un deseo de más películas de la destrucción. El tecnochamanismo es un intento de fusionar y plasmar los trastornos tecnológicos, y revitalizar las relaciones vitales. El glitch funciona como una especie de rompimiento, un enlace entre los planos visible y otro etéreo, utilizando mecanismos de magia o manipulación de fenómenos. Debido a que el futuro en internet no existe como un lugar físico nos permite reimaginarlo y manejarlo, permitiendo también la agencia de la máquina. En *Videofilia (y otros síndromes virales)*, como lo menciona el director,

> Las pantallas son caníbales de nuestros deseos y no anhelamos más realidad que aquella que está dibujada por la electricidad y la luz. La infección no tiene cura y solo reclama nuestra adicción y la falla profunda de nuestros sentidos… Videofilia es Luz y Junior, Rosa y Mike, Luis y Chiripa, y muchos más que viven en esta historia sobre el fin de la historia, la muerte del sujeto y la carne, la resurrección psicotrópica, el apocalipsis y el nirvana virtual. Pero si usted es adicto a las historias visuales con un orden y un fin, con un destino y un rumbo, pues prepárese para conocer el caos y lo inacabado, el azar y la perdición. (*Videofilia (y otros síndromes virales)* booklet)

En *Videofilia (y otros síndromes virales)* la tecnología se ha apropiado lentamente de nuestra "logística de la percepción", y así ha llegado a mediar en todo entendimiento que tenemos de la realidad" (Otero-Pailos 104). El glitch, o la falla tecnológica, no tiene otro motivo que seguir provocando la repetición del fin del mundo, del deseo de más fallas, del error de la dependencia. El hablar de *Videofilia (y otros síndromes virales)* es hablar de la fisura tecnológica, que puede también ser un lugar productivo para la (ir)realidad de la posmodernidad.

Como lo señala Ezequiel De Rosso, el futuro no solo ha dejado de ser acogedor, sino que también ha dejado de ser futuro (321). El apocalipsis tecnodigital nos demuestra no solo que el cyberpunk ha convertido los objetos en marcas, que circulan como

categorías osificadas en el relato (Jameson “Fear and Loathing” 386-7), sino que también las fantasías conspiran con el producto de un mundo incomprensible, de una cultura impotente para el cambio político (Zizek 182-6). La digresión causada por el *glitch* consolida las historias fragmentadas, tiene un fin violento, precipitado e inesperado, que para *La invención de Morel* y *Sueños digitales*, la desaparición o manejo de los cuerpos es dirigida por un interés gubernamental, obediente al sistema, con una final subversión del personaje. En ambas historias constituye un acto de terrorismo tecnológico causando el fin de los personajes. En *Videofilia (y otros síndromes virales)* la experiencia del *glitch* al ser inesperado, también constituye una experiencia efímera, y por lo tanto apocalíptica. La decisión de acabar literalmente con la “Luz”, del creador de utilizar la destrucción de su obra como forma de creación y muestra del mensaje, constituye en sí mismo un mensaje subversivo y decolonial. Así como la ruina es la evidencia de un mundo que terminó o la fotografía del mundo por terminar, el *glitch* es la muestra de la descomposición, la toma de conciencia de la falla de la tecnología, la evidencia del mundo en destrucción. Es descubrir la belleza en el fallo, pero también es tomar en las manos propias del creador, el fin de su obra.

En este sentido, podemos considerar que el *glitch* contraviene el discurso elitista que trata de ver el cine de arte como cultura refinada en Latinoamérica, en contra de una narrativa decolonial. El *glitch* es el simulacro, la copia, la obsolescencia de los movimientos de arte que llegan tarde a Latinoamérica. En contra de la nitidez y la limpieza, el *glitch* promueve una “narrativa del ruido” en el que el poder y la memoria son incapaces de reproducirse. Los *glitches* son paradójicos, como la creación decolonial. Por un lado, hay una repetición del imaginario de la metrópoli, el deseo de lograr el

estatus colonizador, que no se alcanza, y, por el contrario, se desarrolla un *glitch híbrido,* una "forma de comunicación emergente que marca, hace eco y compensa la economía lógica del internet, normalmente oculta para los consumidores finales" (Kane). El *glitch* es el artefacto que da la retroalimentación de "la falla en el sistema", literal y metafórica. Pero e*l glitch* no quiere rechazar el ruido, no es un arte del rechazo, sino un arte de incorporación falsa, o una incorporación visibilizando los problemas de raíz. La estética *glitch* es una estética del subdesarrollo, que, a diferencia del cine latinoamericano de los años 60, que llevaba una carga de lucha política y una condena al capitalismo y al proyecto modernizador, ahora está basado en el pesimismo, el desencanto, y podemos incluir, incluso la resignación, mediante el arte lúdico de la creación de errores. Molero, en *Videofilia (y otros síndromes virales)*, es consciente de las limitantes de su proyecto, tanto financieras como técnicas, y las abraza, las acoge. Para Gastón Lillo y Albino Chacón, "las cosas ya no tienen sentidos, son pasajeras, las jerarquías de los valores se han caído y los modelos de 'autoridad' –estética, política, del saber—ya no existen o no son respetados" (54). Los personajes de *Videofilia (y otros síndromes virales)* no solo no se encuentran y se pierden en el tecno-apocalipsis, son seres que se "vacían", como han vaciado la historia. Ya no se propone devolver un sentido histórico de existencia en la creación, se es consciente de la irrealización de los proyectos, ideológicos, políticos, sociales y modernizadores. Se vive en un estado de apocalipsis, en el que no es posible regresar ni obtener un sentido de la historia o la identidad, ni siquiera por el acercamiento a las ontologías indígenas o métodos de curación ancestrales.

Por otra parte, el *glitch* también se puede considerar como un trabajo, y por ello una forma alternativa de conciencia. En este sentido, los teóricos de la globalización

piensan en las "políticas cyborg" como surgidas por la tecnología electrónica solamente y no como un requisito de conciencia en oposición, como el desarrollado bajo otras formas de dominación. Para Chela Sandoval, hay un "lenguaje cyborg". Este lenguaje, ha sido principalmente desarrollado en las personas de color, amerindios e inmigrantes en Estados Unidos, aquellos cuyos ancestros fueron traídos como esclavos o sirvientes, los que inmigraron por una vida mejor, integrados en una sociedad jerarquizada por raza, género, sexo, idioma y posición social. Aunque Sandoval se refiere a una condición particular en Estados Unidos, el estado de dependencia en América Latina, hace que se replique en todo latinoamérica, como colonia comercial de Estados Unidos y de Europa: "Cyborg life: life as a worker who flips burgers, who speaks the cyborg speech of McDonalds, is a life that workers of the future must prepare themselves for in small, everyday ways" (248). Para Donna Haraway la conciencia cyborg puede ser entendida como la encarnación tecnológica (technological embodiment) de una forma particular de conciencia que ella determina como el "US third world feminism" (citada en Sandoval 248). Es solo mediante la toma de consciencia en el tecno-apocalipsis que podemos confrontarnos a las nuevas tecnologías opositoras al poder, que fusionan las tecnologías internas, externas, o incluso sus prácticas sociales. En las obras que he analizado, hay esta fuerte reflexividad, una toma de autoconciencia y metaproductividad en los discursos y las historias que hacen "hablar" al error en la tecnología. El *glitch* permite hablar desde la fisura tecnológica de la dependencia, la dependencia estética y estructural, además de la dependencia en la reproducción de patrones tecnológicos en América Latina. Pero solo es mediante un *glitch híbrido y decolonial,* producido por una realidad tecnoapocalíptica, que podemos regresar al principio del objetivo tecnológico, en la humanización del

hombre. Para Bioy Casares en *La invención de Morel*, el objetivo de la tecnología de la imagen es capturar un momento de esperanza, transformando a la persona en inmortal. Para Paz Soldán, en *Sueños digitales* el placer está en la modificación de la imagen y su transformación en una monstruosidad. En *Videofilia (y otros síndromes virales)* la desaparición del cuerpo mediante el glitch es un lugar de producción y cuestionamiento respecto a la realidad y la modernidad latinoamericana, esa modernidad irrealizable, incompleta, jamás terminada, esa modernidad contrastante y que abre el discurso a un nuevo conocimiento reflexivo donde tanto la máquina como la magia puede tener una agencia y labor sobre la obra de arte. Encontramos que mediante el *glitch*, la destrucción digital permite realizar procesos diferentes a la "materialidad" tangible. Los videos borrosos y viejos, los bordes cortantes, los colores neón, los contornos curbeados y derretidos, los pixeles que se expanden, y la superficie granulosa en ruido, polvo, son más que evidencia de una memoria insoportable, mezclada, híbrida, rota desde un principio. La obra artística puede mejorar si está rota, por el hecho de estar rota y reconocer el error. El glitch también permite reconocer que hay un borramiento entre lo real y lo virtual ya existente desde la creación de Latinoamérica como región, como consciencia, como fruto de un apocalipsis, que refuerza las prácticas de la tecnología en el cuerpo, de la fantasía de un futuro que es presente, pues ya se encuentra fragmentado.

II. Conclusiones. América Latina ante el fin del mundo.

Nos han enseñado que, por ley del mercado, lo que no tiene precio, no tiene valor,
Y sabemos que nuestra cotización no es muy alta.
Llevamos quinientos años aprendiendo a odiarnos entre nosotros y a trabajar
con alma y vida por nuestra propia perdición, y en eso estamos;
pero todavía no hemos podido corregir nuestra manía de andar soñando despiertos y chocándonos
con todo, y cierta tendencia a la resurrección inexplicable.
"Latinoamericanos", Eduardo Galeano.

El acercamiento a los imaginarios apocalípticos desde una disertación tan poco convencional como la presente plantea una serie de cuestionamientos futuros. Reitero que los imaginarios apocalípticos en las ciudades latinoamericanas siempre son vigentes, se recrean, y se desentierran, como discurso perenne del desarrollo de la región, como muestra de la "resurrección inexplicable" a la que estamos acostumbrados los latinoamericanos. Así, he explorado la relevancia del apocalipsis como mito fundacional de las ciudades de América Latina para el desarrollo de la región que se debate entre la tradición judeocristiana, las ontologías indígenas, la resistencia a la modernidad y la dependencia, creada por los regímenes neoliberales a partir de los años ochenta. De igual manera, podemos observar cómo los imaginarios apocalípticos se insertan en los discursos globales y políticos contemporáneos para discutir crisis nacionales, desastres naturales e inclusive el terrorismo y la violencia del estado o grupos criminales. Los imaginarios apocalípticos como "elaboraciones simbólicas de lo que observamos o de lo que nos atemoriza" (García Canclini 90) indagan las situaciones que afectan a la humanidad, pero también la destrucción de su ambiente, que puede ser percibidas tanto por la ciencia (como en el caso de los sismos), o las percepciones subjetivas que crean textos ficcionales (zombis y tecno-apocalipsis). Los imaginarios apocalípticos vinculan el pasado imaginado y predicen un futuro imaginado, tratando de humanizar la muerte colectiva, oscilando entre los cierres definitivos (Kermode), y los principios

organizadores de la vida humana (Berger). Los imaginarios apocalípticos no se representan siempre negativos, pues también hay un aspecto positivo en ellos: la renovación, el comienzo *tabula rasa* de un mundo nuevo que no está supeditado a las necesidades de los sistemas imperantes. Adicionalmente, los imaginarios apocalípticos emiten un mensaje de resiliencia y resistencia. Mediante ellos es posible imaginar situaciones de desastre o examinar las experiencias pasadas, para así, promover nuevas respuestas a las situaciones de desastre o imaginar qué se haría en dadas circunstancias.

En esta disertación he analizado los imaginarios apocalípticos en América Latina como una respuesta subversiva que a través de la destrucción permiten revelar y desvelar los problemas imperantes por un medio urbano nocivo, corrosivo, y nutrido por las injusticias del sistema neoliberal. Uno de los aportes del presente análisis es relacionar textos canónicos con aquellos no canónicos y poco convencionales, cerrando la división que existe entre los conceptos de "high culture" y "low culture", y poniendo a un mismo nivel las producciones audiovisuales, el arte plástico y el comic con las grandes obras literarias y canónicas de renombrados autores latinoamericanos como Juan Rulfo, Sabina Berman o Adolfo Bioy Casares. Resalto que la mayoría de los imaginarios apocalípticos son textos creados por y para los jóvenes, como un lenguaje común contemporáneo. Estas creaciones a menudo trazan líneas en la ficción especulativa, se alejan de un enfoque centrado en el estado nacional o la región latinoamericana, para establecer una relación de influencia con producciones globales y otras ideologías. La ventaja del internet, de las comunicaciones globales casi inmediatas y el gran poder simbólico de las imágenes ha provocado el auge de estas producciones y la atracción en el público joven. Abogo por la apertura del campo de los imaginarios apocalípticos como nuevas formas de reinterpretar

la memoria y el efecto terapéutico tanto para los creadores de las obras como para los lectores, espectadores y quienes reciben las obras.

Uno de los aportes teóricos de esta tesis es contrastar diversas clasificaciones de las narrativas apocalípticas, y esbozar tres versiones del apocalipsis para el caso latinoamericano: el eco-apocalipsis, el socio-apocalipsis y el tecno-apocalipsis. Son categorías amplias y contemporáneas que también se pueden aplicar a otros análisis en regiones similares a Latinoamérica, es decir, países en vías de desarrollo, con un origen colonial y una clara dependencia económica, social y cultural con otras regiones. A diferencia de otras aproximaciones que se enfocan en contraponer el fin del mundo por causas religiosas, sobrenaturales, científicas, o extinción masiva o solamente estudiar mediante un género de ficción apocalíptica, esta triada puede favorecer y permitir el análisis de muchos productos desde distintas perspectivas. Esta clasificación favorece una aproximación interdisciplinar, en particular al realizar una conexión entre las ciencias y las humanidades, y en el caso de Latinoamérica, al concebir una lectura que engloba a la comunidad, más que centrarse en los individuos como héroes.

En el eco-apocalipsis, la causa del fin del mundo es en su origen un desastre natural, pero sus consecuencias empeoran por la estructura social y estatal favorecida por un régimen neoliberal. En el caso del socio-apocalipsis basado en los imaginarios zombi, los orígenes del fin del mundo son por causas ficcionales, pero con raíces culturales en un entorno discriminatorio político y social, cristalizando los miedos a la inmigración, el racismo, la explotación y el contexto colonial. En el tercer caso, el tecno-apocalipsis, la creación ficcional de un fin del mundo está basada en las fallas causadas por la

tecnología, y en particular el *glitch*, que surge de la herencia y desarrollo de los cineastas latinoamericanos y el consumo de cine popular.

En el capítulo 1 he explorado el Eco-apocalipsis basado en los imaginarios sísmicos en la ciudad de México. Los imaginarios sísmicos como imaginarios eco-apocalípticos son laboratorios de análisis del estado de desastre, causados por la conciencia del temblor permanente: "lo fuera-que-está dentro también" (Bennett 10), la sensación de temblor del cuerpo, que es temblor de la tierra. He demostrado que son una pieza clave identitaria y producto de la memoria y posmemoria, ya sea desde la fragmentación y la corporalización de los glifos prehispánicos (*Tlal-ollin/ Yuk-(ul)-aj kab*), el recuento religioso corporal del sismo; la escritura sísmica, caracterizada por su letanía ("El puño en alto", Juan Villoro), el escombro, el quiebre y el inventario de las piezas ("Las vueltas a la normalidad", Luigi Amara), y la conciencia sísmica como regreso al eco-apocalipsis ("Elegía del retorno", José Emilio Pacheco); el cine y otras obras visuales, obsesionadas con los quiebres, la asfixia, el silencio, las oposiciones entre la obscuridad y la luz, y el entierro (*7:19 La hora del temblor*, "La Grieta", "Escombros"); y las obras plásticas y gráficas, que, fascinadas con las estructuras tratan de fundir o agrupar los pedazos ("Lo que el viento le hizo a Juárez", *Septiembre, zona de desastre*, "Apuntalamiento para nuestras ruinas modernas"). En su relación con obras contemporáneas encontramos que las ciudades son creadas como microcosmos del poder, y también siguen un sistema corporal que se destroza, tuerce y entierra mediante el sismo, pero también revela, desentierra y surge de las profundidades. Las estructuras son los huesos, las calles rotas similares a la piel, las fachadas de los edificios, caras con sonrisas macabras: "muelas". Las réplicas del sismo son los ecos de la destrucción eco-

apocalíptica que ha tratado de ser enmascarada, por un decreto de amnesia histórica, una "programación del olvido" (Padilla 13), dirigidas por la autoridad que monopoliza el espacio público. Los imaginarios sísmicos recuperan ese espacio público mediante el desastre, desafían la solidez aparente de la tierra, abren espacios y permiten "experimentar el tiempo puro" (Augé 38) de caminar entre las ruinas de una civilización pasada, (re)significando la memoria.

En el capítulo 2 "Socio-apocalipsis: Imaginarios zombi latinoamericanos", evidencié que el zombi se consolida como el monstruo preferido del siglo XXI para representar la conciencia socio-apocalíptica latinoamericana. Los zombis han desafíado flagrantemente las divisiones que existen entre los vivos y los muertos, confrontando a los espectadores con realidades disturbadoras, escatológicas, asquerosas. Los zombis como figuras híbridas forman cuerpos incoherentes, que no se pueden clasificar fácilmente, por eso son "otros" y representan esta "otredad". En el cine latinoamericano, el duelo anticipado por la muerte se ve expresado por los sujetos engullidos por las ciudades caníbales. También existe una la identificación de los zombis como ciudadanos comidos por la ciudad, como en el caso de *Halley*, en el que un zombi urbano, Beto, intenta unir sus heridas, representando el asco, el llanto y la depresión. El exceso de representación del cuerpo se convierte en carencia en *Solos*, en donde los escenarios sobreexpuestos a la luz, la voz en off, acompañan lúgubremente a Camille, la niña zombi-vacunada que guía a un grupo de niños perdidos en el mundo post-apocalíptico chileno. Los verdaderos monstruos no son los zombis, sino los adultos, médicos y soldados que persiguen a los niños a través de la historia.

En este capítulo también analicé la poesía zombi como una manera de manifestar la otredad. "¿Por qué me culpas de hacer lo que tu harías en las mismas circunstancias y con hambre?" (Marré 49) cuestiona el zombi-poeta Alejandro Marré, que usa el cuerpo del escritor como herramienta en *Sagrada Carne* y *Poemas de un zombi.* Los zombis acriollados latinoamericanos revelan no sólo un monstruo, sino una víctima, un engañado que perpetúa el mal, de acuerdo a Rosario Díaz Zambrana (19). La burla y la parodia es un arma de defensa en los zombi poetas, que lamentan su abandono y reclaman ser la "incubadora de gusanos", la "maquinaria carnívora" forzada por un poder colonial. En *Poemas de un zombi*, de Martin Camps, los zombis latinoamericanos son los más representativos de un sujeto fronterizo, y también una "metáfora de la afectividad cercenada, la automutilación emocional que determina las negociaciones infructuosas con nuestra propia subjetividad confusa" (Fernández Gonzalo 13); el sujeto latinoamericano que se viste elegante usa palabras en inglés y vive de la imitación, ocultando la condición putrefacta del interior. Camps toma préstamos de la cultura pop, del *Zest que vuelve a la vida* e inclusive de Pedro Páramo, simulacro de vida, pero también simulacro de muerte.

En cuanto a la narrativa zombi, demostré en la tercera sección de este capítulo la influencia de la generación McOndo, el cyberpunk, que se ve fundido con las herencias de los escritores del boom. En el caso de los cuentos cortos *Festín de muertos. Antología de Relatos Mexicanos de Zombis* y la novela *Zombi* de Mike Wilson hemos observado cómo la literatura infantil y juvenil de zombis expone la fragilidad de los módulos sociales a través de la pérdida de conciencia. Los zombis han recuperado los hechos señalados por la historia para marcar una emancipación de la "memoria oficial" y resignificar la memoria histórica, acercándose a las figuras marginales, como los niños

capturados por el narcotráfico, las momias aztecas de la conquista española, los jóvenes de los movimientos estudiantiles, o la juventud que vive en los cinturones de pobreza, las comunidades marginales que se tratan de insertar en las "islas de modernidad del océano posmoderno latinoamericano" (Edmundo Paz Soldán). Tanto en la narrativa, el cine y la poesía zombi he encontrado que el "nuevo zombi" latinoamericano "consume cerebros" pero de manera positiva. Hay una complicidad del espectador o el lector de las historias de zombi latinoamericanas, pero esta complicidad es con el mismo zombi, el esclavizado, marginalizado y contenido, consumido por esa ciudad caníbal. En su entorno de descomposición el zombi latinoamericano se reconoce como apocalipsis encarnado y dependiente de una estructura colonial carnívora.

En el último capítulo, el "Tecno-apocalipsis. Glitch: La destrucción digital de la ciudad latinoamericana" analicé el *glitch* como un dispositivo de destrucción de las imágenes, la "estética del error" como una acción subversiva que hace una conexión directa entre el fin de la vida/fin del mundo y la pérdida de conciencia conectada con la pérdida de la imagen. Destaqué que esta fantasía tecno-apocalíptica incursionó en momentos fundamentales de creación de Latinoamérica, derivada de la destrucción del cuerpo y la inmortalidad de la imagen. Como texto originario de la literatura fantástica, analicé el legado de *La invención de Morel* de Adolfo Bioy Casares. En su novela, el fugitivo quiere rehacer su vida en un mundo post apocalíptico que se erige sobre las ruinas de un hotel, microcosmos de la ciudad. Por otro lado, el creador de la obra, Morel, está obsesionado con la utopía del cine como la captura de imágenes, y la vida en un mundo espectral. El énfasis en la alucinación reconoce que la obra se encuentra dentro del simulacro que contrasta la conexión supernatural entre tecnología y la función del

fantasma, la virtualidad espectral de Žižek y el *glitch gótico* que ha señalado Marc Olivier. El fugitivo reconoce el poder paliativo de la imagen ante su destrucción corporal, pero su construcción virtual también existe solo en su realidad, con errores. Sostengo, entonces, que la desmesura tecnológica de la novela, la incongruencia del desarrollo latinoamericano y la falsa esperanza en la técnica, comprometen al autor, que se encuentra, como el narrador y el personaje principal, secuestrado en un espacio virtual, en el territorio glitcheado de la misma representación de su obra.

Para los escritores del siglo XXI, particularmente los influidos por el cyberpunk como Edmundo Paz Soldán, el *glitch* se presenta también como una pequeña venganza ante el régimen neoliberal. Este régimen que descentralizó la producción, limitando el poder que tenían los estados en dar fondos a su propio cine, provocó la emergencia de diferentes formas de producción, consumo y difusión del cine, al verse desmantelado el estado de bienestar. Al mismo tiempo el estructuralismo latinoamericano entró durante los años 80 al comercio internacional, con pocas o ningunas herramientas de competencia. La privatización y el entusiasmo por el libre mercado también causó el entusiasmo por el consumo de películas, sobretodo de origen estadounidense. El cine que se consumió, sin embargo, fue el extendido por las salas de cine, o el incipiente mercado informal dominado por los formatos VHS, Betamax, y posteriormente DVD. Las promesas de la modernidad han resultado infructuosas en Latinoamérica, y la estética *glitch* fuerza a los creadores a vivir en el error, en la ruptura y el fracaso que la modernidad no permite.

En el caso de *Sueños digitales*, de Edmundo Paz Soldán, el personaje principal, Sebastián, un hacker, parte del cyberpunk híbrido, que se erige en el medio urbano como

lugar de descomposición moral y física, mientras que consume la catástrofe. Arguyo que Sebastián es un ciborg al servicio del capitalismo, que transforma los cuerpos mediante las imágenes, y sublima sus pulsiones eróticas. Su esposa, Nikki, es en la novela la muestra del *glitch* literario, que intenta regresar a lo análogo, ante la perversidad de la virtualización de los espacios y la digitalización de las imágenes. Sebastián es fruto también de la violencia del *glitch.*

La escritura del glitch es así una escritura del desencanto. En la generación de la decepción, la vida al margen solo provoca utilizar una tecnología que también se encuentra al margen, trazando al mismo tiempo el sesgo de una alfabetización digital en contra de los personajes urbanos inexpertos. La escritura *glitch* se consolida, así como un acto de resistencia, ante los dueños de la tecnología, ajenos a los consumidores latinoamericanos.

En el último ejemplo, *Videofilia (y otros síndromes virales)* el fin del mundo no solo es deseable, sino que se vive en él. El *glitch*, como herramienta violenta, corta los sentidos, pero también permite un enlace entre los planos visibles y otro etéreo, utilizando mecanismos de manipulación de la imagen. En la película, la tecnología se adueña de la "logística de la percepción" y la narrativa de jóvenes millenials se proyecta como es, una digresión, una fisura tecnológica donde personas obsesionadas con el cuerpo viven polarizados y tienen pulsiones de destruirlo. La fantasía del fin del mundo difundido por el internet y los sueños pornográficos del personaje principal "Junior", se contraponen por su realidad de tecnologías obsoletas, piratería, falta de recursos y la conciencia de una sociedad urbana altamente jerarquizada en términos de género, sexo, raza y posición socioeconómica. La explotación del cuerpo mediante la pantalla lleva a su

destrucción digital, como en el caso de Luz. El *glitch* permite recobrar la fuerza de la fragmentación en la fantasía apocalíptica, que en Latinoamérica no se limita a la venganza de los robots, pues los cyborg-sirvientes somos nosotros mismos.

Existen varias intersecciones temáticas en los capítulos por la naturaleza del tema, principalmente en las dicotomías abierto/cerrado, la realidad/la virtualidad, la luz/la obscuridad, lo humano/no humano, la vida/muerte, individualidad/comunidad, centro/metrópoli, mente/cuerpo, que pueden ser analizadas en proyectos futuros. Los imaginarios apocalípticos son un tema (irónicamente) perpetuo, pues el proyecto inacabado del fin del mundo se recrea a cada momento. Será muy interesante analizar en un futuro cómo es que los temas de la infección, la destrucción, la violencia y el fin del mundo llegan a constituir un campo de estudio lo suficientemente prevalente para encontrarse en un lugar reconocido dentro de los estudios culturales.

En cuanto a los desafíos de esta disertación, en primer lugar, la diversidad de productos culturales y el archivo vastísimo, siempre cambiante y en aumento hicieron muy difícil la selección, que no se puede aislar del aspecto subjetivo. Esta es una disertación muy personal, que surge de una inquietud y una elaboración propia del terremoto de 1985, pero también, de la posterior pandemia que aqueja ahora, en el verano del 2020 al mundo. Otro de los desafíos ha sido reconocer la relevancia de las obras y el elaborar nuevas teorías hilvanadas de distintas disciplinas, aplicables al caso latinoamericano, permitiendo profundizar en él.

Espero que este estudio pueda abrir nuevas posibilidades de investigación, incorporando o recreando los corpus de los imaginarios apocalípticos. En particular, los estudios del desastre, a pesar de ser un objeto de interés y un fenómeno presente

constantemente en la región, no han sido explorados como un fenómeno cultural específico. Como remanentes de la conquista española, muchas de las capitales de América Latina se encuentran situadas en zonas de alto riesgo, áreas volcánicas, altamente sísmicas, vulnerables a huracanes e inundaciones. Propongo que esta investigación contribuirá al diálogo entre las disciplinas como la ingeniería del riesgo, las humanidades, las humanidades ambientales, la memoria, el trauma, y los movimientos trasnacionales que responden a las catástrofes naturales y otras provocadas por el hombre, incluyendo las epidemias (pandemias), el bioterrorismo y tecno-terrorismo, integrándolos en un plano global. En los estudios culturales, reafirmo que los imaginarios apocalípticos representan los desafíos que la región latinoamericana enfrenta, al mismo tiempo que son una herramienta catártica. El estudio de diversas producciones culturales favorecen el diálogo y las conexiones entre la experimentación en técnicas fílmicas, formas de escritura, artes visuales, así como una nueva observación a géneros tradicionalmente discriminados como el horror, la ciencia ficción, el cine de género, entre otros.

En cuanto a estudios comparados, considero que esta investigación puede tener eco en otras regiones. En primer lugar, los imaginarios sísmicos pueden ser analizados no solo mediante producciones de la región (en países como Chile, Perú, Guatemala, Haití, Puerto Rico), sino a lo largo de un estudio continental y transcontinental, conectándolo con otras producciones de países del Cinturón del Fuego del Pacífico. En cuanto a los imaginarios zombi, las producciones son también abundantes y presentes en diversos países de la región, pero análisis futuros podrían incorporar conexiones con otros monstruos imaginados en Latinoamérica y el mundo. En momentos de la pandemia, la

metáfora zombi deviene particularmente importante en políticas de contagio, invasión, discriminación e inmigración. Por último, otro campo de investigación fructífero es el análisis del cine, el video y otros medios audivisuales, para investigar más a fondo el glitch y su uso en la constitución o manipulación de la memoria histórica, así como su uso experimental en otros medios.

Considero que esta investigación contribuirá a la formulación de un área de estudios innovadora, que apreciará los estudios de los imaginarios apocalípticos latinoamericanos no solo como tangenciales, o como apropiaciones de la cultura pop estadunidense, sino como un área legítima de investigación que relaciona los desafíos globales políticos, del medio ambiente y tecnológico trazados por las geografías trasnacionales y los estudios urbanos.

III. Fuentes consultadas

Acosta, Virginia Garcia, and Gerardo Suarez Reynoso. *Los sismos en la historia de México*. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, 1996.

Agustín, José. "Está temblando" en *Cuentos completos.* Debolsillo, 2007, pp. 224-8.

Alazraki, Benito. (dir.) *El santo contra los zombies.* Azteca, 1961.

Anderson, Mark D. *Disaster Writing.* University of Virginia Press, 2011.

Anzaldo González, Demetrio. *Género y ciudad en la novela mexicana.* UMI, 2003.

Antze, Paul, and Michael Lambek. *Tense Past: Cultural Essays in Trauma and Memory*. Routledge, 1996.

Arce, Moisés. "La repolitización de la acción colectiva tras el neoliberalismo en el Perú". *Debates en Sociología,* No. 36, 2011, pp. 56-83.

Arendt, Hannah. *The Human Condition*. University of Chicago Press, 1958.

---, and Susannah Young-ah. Gottlieb. "French Existentialism". *Reflections on Literature and Culture*, Stanford UP, 2007.

Argüelles, Hugo. "La tarántula 'art nouveau' de la calle de El Oro". *Teatro vario IV,* Fondo de Cultura Económica, 2005, pp. 21-77.

Aridjis, Homero. *La leyenda de los soles.* Fondo de Cultura Económica, 1993.

---, *Gran teatro del fin del mundo.* Fondo de Cultura Económica, 1994.

Augé, Marc, *El tiempo en ruinas.* Gedisa Editorial, 2003.

---. *Futuro.* Adriana Hidalgo editora, 2012.

---. *Los no lugares. Espacios del anonimato: Una antropología de la sobremodernidad.* Gedisa Editorial, 2008.

---. *¿Por qué vivimos? Por una antropología de los fines.* Gedisa Editorial, 2013.

Autoboutique ¼ de Milla. "Terremoto México DF Desde Xochimilco CDMX. 19 Sept 2017". Youtube,19 Sept. 2017, www.youtube.com/watch?v=nCecdOGlFnU.

Avendaño, Ezzio. (dir.) *Otro ladrillo en la pared.* Perros jugando al billar productora, 2004.

Bachelard, Gaston, and John R. Stilgoe. "House and Universe." *The Poetics of Space*, Beacon Press, 1994.

Balam, Enid. "Territorio" *Heavy Metal, Cyberpunk Meets Magic Realism,* no.275, 18 Junio 2015, p. 91.

Barajas, Rafael. *Posada: mito y mitote. La caricatura política de José Guadalupe Posada y Manuel Alfonso Manila.* Fondo de Cultura Económica, 2009.

Barthes, Roland. *Mitologías*. Siglo XXI, 2010.

Bartra, Roger. *Anatomía del mexicano*. De Bolsillo, 2015.

---. "Los Superhéroes Que Salvan a México." Letras Libres, 6 Mar. 2008, www.letraslibres.com/mexico-espana/los-superheroes-que-salvan-mexico.

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation.* The University of Michigan, 1994.

Bauman, Zygmunt. *La sociedad sitiada*. Fondo de Cultura Económica, 2004.

Bazin, Andrè. *What Is Cinema?* University of California Press, 2005.

Becker, Kuno.(dir.) *El día del temblor o El día de la unión.* Teté films, (por Estrenarse, 2020)

Bell, Daniel. *The Coming of Post-Industrial Society*. Harper Colophon Books, 1974.

Berman Golberg, Sabina. "La grieta" *Puro Teatro.* Fondo de Cultura Económica, 2004,

pp. 268-325.
Bioy Casares, Adolfo. *La invención de Morel.* EMECÉ Editores S.A., 1970.
Bishop, E. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, McFarland, 2010.
Borges, Jorge Luis, Adolfo Bioy Casares y Silvina Ocampo. (ed) *Antología de la literatura fantástica.* Edhasa, 2015.
Bowie, José Antonio Pérez. "Teatro y cine: Un permanente diálogo intermedial." *Arbor*, CLXXVII, no. 699/700, 2004, pp. 573–594.
Braham, Persephone. *From Amazons to Zombies: Monsters in Latin America*. Bucknell University Press, 2015.
Brown, J. Andrew. *Cyborgs in Latin America*. Palgrave MacMillan, 2010.
Brugués, Alejandro (dir.) *Juan de los muertos.* Prod. La Zanfoña, la 5ta. Avenida, España-Cuba, 2011.
Buell, Frederick. *From Apocalypse to Way of Life: Environmental Crisis in the American Century*, Routledge, 2004.
Bukatman, Scott. "The Cybernetic (City) State: Terminal Space Becomes Phenomenal" *Journal of the Fantastic in the Arts 2*,1989, pp.46-63.
Campos, Álvaro C. "Coctelmarx." *Relación intensidad y magnitud de un sismo, reflejados en sus sistemas de medición como caso epistemológico.* Coctelmarx, 5 Mar. 2010, coctelmarx.blogspot.com/2010/03/relacion-intensidad-y-magnitud-de-un.html
Camps, Martín. *Poemas de un zombi/Zombie poems.* Samsara, 2012.
Canetti, Elias. *Masa y poder.* Alianza, 2010.
Carballido, Emilio."85. Una crónica" en *D.F. 52 Obras en un acto.* Fondo de Cultura económica, pp. 566-78.
Caruth, Cathy. *Trauma: Explorations in Memory*. Johns Hopkins Univ. Press, 1995.
Castells, Manuel. "El poder en la sociedad red". *Comunicación y poder.* Alianza, 2010.
Castillo, Illich. (dir.) *Qué tan lejos está el triunfo de la voluntad.* Vimeo, 17 Jul. 2012, vimeo.com/45901553
Castro, Raquel, and Rafael Villegas. *Festín de muertos: Antología de relatos mexicanos de zombis*. Océano, 2015
Castro, Rocío. "La literatura del temblor". *Tierra Adentro.* No. 195, Sept. 2014, pp. 26-33.
Certeau, Michel de. *The Practice of Everyday Life*. University of California Press, 1988.
Chambliss, Julian C., et al. *Ages of Heroes, Eras of Men: Superheroes and the American Experience*. Cambridge Scholars Publishing, 2014.
Chimal, Alberto. "Arte" *Los atacantes.* Páginas de espuma, 2015.
---. *La ciudad imaginada.* El Conejo Mix, Arte Gráfico, 2017.
Chomsky, Noam. *Latin America: From Colonization to Globalization*, Ocean Press, 1999.
Chun, Wendy Hui Kyong, et al. *New Media, Old Media: a History and Theory Reader*. 2nd ed., Routledge, 2016.
Coen, Deborah R. *Earthquake Observers: Disaster Science from Lisbon to Richter*. Univ. of Chicago Press, 2014.
Cohen, Jeffrey Jerome. *Monster Theory: Reading Culture*. University of Minnesota Press, 1996.

Cohen Alexander H., Chase Pielak. *Living with Zombies. Society in Apocalypse in Film, Literature and Other Media.* McFarland & Company Inc. Publishers, 2017.

Corominas, Joan. *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana.* Gredos, 1990.

Crespo, Borja. *Una aproximación al zombie en el cine: Rasgos característicos en la producción española.* Tesis doctoral. Universidad Rey Juan Carlos, Facultad de Ciencias de la Comunicación. Junio 2013.

Cubbitt, Sean. "Glitch". *Cultural Politics*, Volume 13, Issue 1, Duke University Press, 2017.

Dahlberg, Rasmus, Olivier Rubin, and Mortne T. Vendelo. *Disaster Research.* Routledge, 2016.

Datta, Ronjon P. "Zombie Capitalism and the Collective Conscience: Between Bataille and Agamben." *2017 Interdisciplinary Approaches to Surviving the Zombie Apocalypse.* University of Windsor, 15 May 2017 ojs.uwindsor.ca/index.php/iasza/article/view/4916.

Dávila Yeo, Carlos, director. *Bajo los escombros.* CONACULTA e IMCINE, 2005.

---. *El sueño de Luisa*. IMCINE, 2010.

Davis, Michael**.** *City of Quartz*. Vintage, 1991.

De Lara, María del Carmen, directora. *No les pedimos un viaje a la luna.* IMCINE, 1986.

Dendle, P. "The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety." In N. Scott (Ed.), *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*. Rodopi, 2007, pp. 33-43.

De Rosso, Ezequiel. "La línea de sombra: literatura latinoamericana y ciencia ficción en tres novelas contemporáneas" *Revista Iberoamericana,* Vol. LXXVIII, Enero-Junio 2012, 238-9.

Díaz-Zambrana, Rosana. *Terra Zombi: El fenómeno transnacional de los muertos vivientes*. Isla Negra Editores, 2015.

Drezner, Daniel W. *Theories of International Politics and Zombies*. Princeton University Press, 2011.

Dumoucel, Caroline. "Paul Virilio" *Cultura.*Vice. 30 Nov. 2010, www.vice.com/es/article/vd8ay9/paul-virilio-506-v4n9

Duran, Javier. "Virtual Borders, Data Aliens, and Bare Bodies: Culture, Securitization, and the Biometric State." *Journal of Borderlands Studies*, Routledge, 21 Nov. 2011, journals.uvic.ca/index.php/borderlands/article/view/5988.

Dussel, Enrique. "Eurocentrism and Modernity (Introduction to the Frackfurt Lectures)" *Boundary* 2 20, no. 3, 1993, 65-76.

Eliade, Mircea, and Willard R. Trask. *Shamanism: Archaic Techniques of Ecstasy*. Pantheon Books, 1964.

Fernández Gonzalo, Jorge. *Filosofía zombi.* Anagrama, Barcelona. 2011.

Fothergill, Alice. "The Neglect of Gender in Disaster work: An overview of the Literature". *International Journal of Mass Emergencies and Disasters,* 1996, pp.14-21

Freud, Sigmund, Alix Strachey, and Alan Tyson. "Mourning and Melancholia." *The Standard Edition of the Complete Psychological Work of Sigmund Freud.* 1914-1916 ed. Vol. XIV. Hogarth Press, 1917.

Garratt, Ernesto. "El director de cine Jorge Olguín: El terror me ayudó a controlar mis propios miedos", Entrevista Nerd News, 18 Aug. 2020,

www.nerdnews.cl/el-director-de-cine-jorge-olguin-el-terror-me-ayudo-a-controlar-mis-propios-miedos/

Garner-Prazeres, Julia. *After the Earthquake: Literary Responses to Catastrophe in Mexico City, 1985-2000.* PhD Dissertation, Brown University, 2012.

Gemetto, Jorge. "Entrevista a Joe Karaganis: La piratería llena el espacio no satisfecho por el mercado legal de cultura #encirc13." *Ártica*, Centro Cultural Online, 2 Oct. 2013, articaonline.com/2013/10/entrevista-a-joe-karaganis-la-pirateriallena-el-espacio-no-satisfecho-por-el-mercado-legal-de-cultura-encirc13/

Glantz, Margo. "México: el derrumbe" *América sin nombre*, no. 5-6, 2004, pp. 94-103.

González, Roque. "Una de piratas. Cine digital en América Latina". *XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología*. *VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires*, Asociación Latinoamericana de Sociología, 2009.

González May, Maricruz. "Cine de zombies latinoamericano no busca entretener, sino tratar temas sociales" NOTIMEX. 14 de Agosto de 2017. www.masnoticias.mx/cine-de-zombies-latinoamericano-no-busca-entretener-sino-tratar-temas-sociales/

Grau, Jorge Michel. *7:19, La hora del temblor.* Velarium Arts / Alameda Films / Alebrije Cine y Video / Zamora Films, 2016.

Greene, Doyle. *Mexploitation Cinema: a Critical History of Mexican Vampire, Wrestler, Ape-Man, and Similar Films, 1957-1977*. McFarland & Co., 2005.

Gritzner, Karoline and David Ian Rabey (eds.) *Theatre of Catastrophe.* Oberon Books, 2006.

Grosman, Carla "Zombis utópicos", *Cinémas d'Amérique latine*, 14 April 2014, 2 Sept. 2018, journals.openedition.org/cinelatino/250

Grosz, Elizabeth. "Bodies-Cities." *Sexuality and Space*, Princeton Architectural Press, 1996, pp. 241–255.

---. *Space, Time, and Perversion. Essays on the Politics of Bodies.* Routledge, 1995.

Gueiltburt, Matías. *Terremoto en México,* The History Channel, 2000.

Guerrero, Francisco, *Trágico terremoto en México.* Películas Mexicanas, 1987.

Gustafson, M. "The Tattoo in the Late Roman Empire and beyond" In *Written on the Body: The Tattoo in European and American History*, (ed) J. Caplan. Reaction Books, 2000. pp. 17-31.

Haraway, Donna. *A Cyborg Manifesto. Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century.* University of Minnesota Press, 2016, ebookcentral.proquest.com/lib/warw/detail.action?docID=4392065

Heffernan, Teresa. *Post-Apocalyptic Culture: Modernism, Postmodernism, and the Twentieth-Century Novel*. University of Toronto Press, 2014.

Hoagland, Ericka. *Science Fiction, Imperialism and the Third World.* McFarland, 2010.

Hoffman, Sebastián.(dir.) *Halley.* Mantarraya Producciones. México, 2013.

Hoffman, Susanna. *Catastrophe and Culture.* School of American Research Press, 2002.

Hollinger, Veronica. "Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism" in Wolmark, Jenny, editor. *Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory, Cyborgs, and Cyberspace*. Edinburgh University Press, 2011.

Hopenhayn, Martín. *No Apocalypse, No Integration: Modernism and Postmodernism in Latin America.* Durham, Duke University Press, 2001.

Howe, Neil and William Strauss. *Millennials Rising. The Next Great Generation.* Vintage

Books, Random House, 2000.
Hubner, Laura. "Love, Connection and Intimacy in Zombie Short Fiction" in *The Written Dead. Essays on the Literary Zombie.* Ed. By Kyle William Bishop and Angela Tenga. Contributions to Zombie Studies. McFarland and Company, 2017.
Jameson, Fredric. "Progress vs. Utopia; Or, Can We Imagine the Future?" *Science Fiction Studies,*1982, pp. 147-158.
---."Fear and Loathing in Globalization". *Archeologies of the Future.* Verso, 2007. pp. 384-392.
Jáuregui, Carlos A. *Canibalia: Canibalismo, calibanismo, antropofagia cultural y consumo en América Latina,* Iberoamericana, 2008.
--- y Juan Pablo Dabove. *Heterotropías: narrativas de identidad y alteridad latinoamericana*. Universidad De Pittsburgh, 2003.
Johansson, Christer y Sonya Petersson. "Introduction." in *The Power of the In-Between: Intermediality as a Tool for Aesthetic Analysis and Critical Reflection,* edited by Sonya Petersson, Christer Johansson, Magdalena Holdar, and Sara Callahan, Stockholm University Press, 2018. pp. 1-21.
Kane, Carolyn L. "GIFS that glitch: eyeball aesthetics for the attention economy" *Communication Design.* Routledge, 2016.
Karimi, Faith, and Julia Jones. "Encuentran más de 250 cráneos en México en 'Una enorme fosa común'." *CNN*, Cable News Network, 15 Mar. 2017, www.cnnespanol.cnn.com/2017/03/15/encuentran-mas-de-250-craneos-en-mexico-en-una-enorme-fosa-comun/
Kermode, Frank. *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction*. Oxford University Press, 1967.
Kristeva, Julia. *Black Sun: Depression and Melancholia*. Columbia UP, 1989.
Lacroix. S. *Ce que nous disent les ruines. La fonction critique des ruines*. L'Harmattan, 2007.
Laraway, David. "Teenage Zombie Wasteland: Suburbia after the Apocalypse in Mike Wilson's *Zombie* and Edmundo Paz Soldán's *Los vivos y los muertos*" in Latin American Science Fiction: Theory and Practice, edited by M. Elizabeth Ginway and J.Brown, Palgrave, Macmillan, 2012.
Lazzara, Michael J., and Vicky Unruh. *Telling Ruins in Latin America*. Macmillan, 2009.
Leñero, Estela. *Las máquinas de coser,* Universidad Autónoma Metropolitana, 1989.
Leverette (Ed.), *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead.* Scarecrow Press, 2008, pp.71-86.
Liang, Lawrence. "Porous Legalities and Avenues of Participation" in Chun, Wendy Hui Kyong, et al. *New Media, Old Media: a History and Theory Reader*. 2nd ed., Routledge, 2016, pp. 472-81.
Lipovetsky, Gilles. *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Editorial Anagrama, 2012.
Lomnitz, Cinna. El próximo sismo en la Ciudad de México. 1ra. Ed. Dirección General de Divulgación de la Ciencia, UNAM, 2005.
Lorca, Javier, *Historia de la ciencia ficción y sus relaciones con las máquinas (de las naves espaciales a los cyborgs).* Capital Intelectual, 2010.
Lozano-Rivera, Camilo. "*La invención de Morel:* Anotaciones sobre el territorio y la obsolescencia" Acta literaria, no. 54, Julio 2017. http://dx.doi.org/10.4067

Luckhurst, Roger. *Zombies: A Cultural History*. Reaktion, 2015.
Magaña, Rocío. "Dead Bodies. The Deadly Display of Mexican Border Politics". *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment.* Frances E. Mascia-Lees. (ed). Blackwell Publishing, 2011.
Marks, Laura U. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press, 2000.
Marré, Alejandro. *Sagrada carne: poemas zombis.* Editorial del Gabo, 2013.
Mascia-Lees, Frances E. *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*. Wiley-Blackwell, 2011.
McLuhan, Marshall. Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano Trad. Patrick Ducher. Paidós, 1996.
Meli, Roberto. "El sismo de 1985 en México" en José Lugo Hubp y Moshe Inbar. *Desastres Naturales En América Latina*. Fondo De Cultura Económica, 2002. pp. 125-146.
Mendoza, Alejandro. "Halley, Una Metáfora De La Soledad y La Muerte." Vice, Cultura, 17 Mayo 2013, www.vice.com/es_latam/article/8gjp5g/halley-una-metafora-de-la-soledad-y-la-muerte
Menkman, Rosa. "Glitch Studies Manifesto". *Digital Manifesto Archive,* 2010, amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf.
Merleau-Ponty, M. "The body as a sexed being". *Phenomenology of Perception,* Routledge. pp. 156-178, 2012.
Merriam-Webster Dictionary "Glitch" https://www.merriam-webster.com/dictionary/glitch
Metz, Christian. "The Imaginary Signifier", *Screen 16:3,* Summer,1972.
Meza Pavis, Jorge Orlando. "Hacia Un Estudio De Géneros Cinematográficos: Cine De Terror e Identidad En Chile." *Academia.edu,* 2009, www.academia.edu/10249741/HACIA_UN_ESTUDIO_DE_G%C3%89NEROS_CINEMATOGR%C3%81FICOS_CINE_DE_TERROR_E_IDENTIDAD_EN_CHILE.
Milenio Digital. "¿Cuántos Muertos Causó El Terremoto De 1985?" *Milenio*, 19 Sept. 2017, www.milenio.com/cultura/cuantos-muertos-causo-el-terremoto-de-1985.
Miles, Scott. "What Is Seismic Culture?" *ResilScience*, 9 Nov. 2017, resilscience.com/what-is-seismic-culture/
Miodrag, Hannah. *Comics and Language: Reimagining Critical Discourse on the Form*. University Press of Mississippi, 2013.
Molero, Juan Daniel. (dir.)*Videofilia y otros síndromes virales.* Perú, 2015.
---. Q&A y entrevista con el director. "Uchronias and Dystopian Futures: Latin American Science Fiction Cinema of the 21st Century Series". The Museum of the Moving Image, 9 de Jun. de 2019.
Monge, Emilio. "No oyes ladrar los perros" *El país,* 23 de Sept de 2017.
Monsiváis, Carlos. *A ustedes les consta: antología de la crónica en México,* Era, 1981.
---. *Entrada libre: crónicas de la sociedad que se organiza,* Era, 1987.
---. *No sin nosotros. Los días del terremoto 1985-2005,* Era, 2005.
---. *Los Rituales Del Caos.* Era, 1995.

---. *Apocalipstick*. Debolsillo, 2011.
Moreman, Christopher M. y Cory Rushton. *Race, Oppression and the Zombie: Essays on Cross-Cultural Appropiations of the Caribbean Tradition.* McFarland, 2011.
Moreno, Teresa. "Preguntan niños a Aurelio Nuño por 'Frida Sofía'". *El Universal,* 29 Sept, 2017, https://www.google.com/search?q=aurelio+nuño+confirmo+frida+sofia&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-1-ab
Mumford, Lewis, "What is a city?" *Architectural Record,* 1937.
Muñoz, Boris, and Silvia Spitta, editors. *Más allá de la ciudad letrada: crónicas y espacios urbanos*. Biblioteca De América, Instituto Internacional de Literatura Iberoamericana, Universidad de Pittsburgh, 2003.
Nájar, Alberto. "¿Por Qué El Narco Recluta a Miles De Menores En México? - BBC Mundo." *BBC News*, BBC, 17 Dec. 2013, www.bbc.com/mundo/noticias/2013/12/131217_mexico_menores_adolescentes_reclutados_narcotrafico_chapo_guzman_zetas_sinaloa_an
Narváez Tijerina, Adolfo Benito. "Ciudad, procesos territoriales y cultura pop en América Latina: zombis, alienígenas e imaginarios maléficos" *ACE: Architecture, City and Environment.* 2016.
Nodal, Óscar. (dir.) *Codex Remix*. https://www.oscarnodal.com/works, 2014.
Olguín, Jorge (dir.) *Solos /Descendents.*Chile Films S.A., Chile, 2008.
Olmos, Carlos. "Después del terremoto" *Teatro completo.* Fondo de Cultura Económica, 2007. Pp. 591-632.
Ortíz, Ruben. "Lo que el viento a Juárez", Oil canvas, 1986. www.rubenortiztorres.com/?view=section&id=7322&y2=27468
Otero-Pailos, Jorge. "Living or Leaving the Techno-Apocalypse: Paul Virilio's Critique of Technology and Its Contribution to Architecture" *Journal of Architectural Education.* Vol. 54, No. 2, *Association of Collegiate Schools of Architecture, Inc. Taylor and Francis,* 2000. p.p. 104-10
Pacheco, Cristina. *Zona de desastre,* Océano, 1986.
Padilla, Ignacio. *Arte y olvido del terremoto,* Almadía 2010.
---. La imagen contra el olvido: a treinta años del terremoto." *Ir a la portada del diario,* La Jornada, 20 Sept. 2015, www.jornada.unam.mx/2015/09/20/sem-terremoto.html.
Padrón, Ricardo. "Mapping Plus Ultra: Cartography, Space, and Hispanic Modernity" *Empires of Vision: A Reader*. Edited by Martin Jay and Sumathi Ramaswamy. Duke University Press Books, 2014.
Pagano, David. *The Space of Apocalypse in Zombie Cinema,* Scarecrow Press Inc., 2008.
Paz, Octavio. *El laberinto de la soledad ; Postdata ; Vuelta a el laberinto de la soledad*. Fondo de Cultura Económica, 1967.
Pérez Quitt, Ricardo. "Escombros ." *Círculo De Poesía*, 1 Oct. 2017, circulodepoesia.com/2017/10/teatro-mexicano-escombros-de-ricardo-perez-quitt/
Pinedo, Sergio. (dir.) *Volivia,* 2014, https://vimeo.com/105923299
Pinto, Oscar, et al. "Superman. Imán! El Muerto! Acrata! The Newest Heroes South of the Border!" *Superman Annual,* 2000 DC Comics, 12 Aug. 2000.

[81] En este corto, una grabación de un partido de futbol se mezcla con archivos de la película *La nación Clandestina* de 1930.

Podalsky, Laura. *Politics of Affect and Emotion in Contemporary Latin American Cinema: Argentina, Brazil, Cuba, and Mexico*. Palgrave Macmillan, 2016.

Poniatowska, Elena. “Terremotos de 1985 y de 2017” *La Jornada*, 24 Sept. 2017, www.jornada.com.mx/2017/09/24/cultura/a03a1cul.

---. “Nada, nadie: Las voces del temblor, 20 años después”. *La Jornada.* 14 Sept, 2005, “Terremotos De 1985 y De 2017.” *La Jornada*, 24 Sept. 2017, www.jornada.com.mx/2017/09/24/cultura/a03a1cul.

---. *Nada, Nadie: Las voces del temblor,* Era, 1988.

Potter, Sara. “Postcolonial Pandemics and Undead Revolutions: Contagion as Resistance in *Con Z De Zombie* and *Juan De Los Muertos.” Alambique Revista Acadèmica De Ciencia Ficciòn y Fantasia / Jornal Acadêmico De Ficção Científica e Fantasía*, vol. 6, no. 1, 2018, pp. 1–16., doi:10.5038/2167-6577.6.1.5.

Rascón Banda, Víctor Hugo. “El edificio” *México en el arte 21*,1989.

---. *El nuevo teatro.* El milagro, 2012.

Real Academia Española. “Resiliencia” def. 10 mayo 2018, http://dle.rae.es/?w=resiliencia

Richards, Keith John. *Themes in Latin American Cinema: A Critical Survey*. McFarland, 2020.

Ruiz Arreola, Israel. “Videofilia (y otros síndromes virales)” *Revista Icónica. Pensamiento Crítico.* http://revistaiconica.com/videofilia-y-otros-sindromes-virales/

Ruétalo Victoria, and Dolores Tierney. *Latsploitation, Exploitation Cinemas, and Latin America*. Routledge, 2011.

Rulfo, Juan. *Pedro Páramo: y El llano en llamas*. Editorial Planeta Mexicana, 2000.

Russek, Dan, “From Buñuel to Eimbcke: Orphanhood in Recent Mexican Cinema” in *Representing History, Class and Gender in Spain and Latin America: Children and Adolescents in Film*. Ed Carolina Rocha and Georgia Seminet. Palgrave, 2012.

Rust, S. A., and C. Soles. "Ecohorror Special Cluster: "Living in Fear, Living in Dread, Pretty Soon we'll all be Dead"." *Interdisciplinary Studies in Literature and Environment*, vol. 21, no. 3, 2014, pp. 509-512.

Ruvalcaba, Patricia. “Una urbe trepidante” *Km. Cero. Noticias del centro histórico de la ciudad de México.* No. 86, Septiembre 2015.

Sartre, Jean-Paul, and Hazel Estella. Barnes. *Being and Nothingness: A Phenomenological Essay on Ontology*. Washington Square, 1992.

Scann, “Entrevista a Joe Karaganis: La piratería llena el espacio no satisfecho por el mercado legal de cultura” Ártica, Centro Cultural Online. 2012. https://www.articaonline.com/2013/10/entrevista-a-joe-karaganis-la-pirateria-llena-el-espacio-no-satisfecho-por-el-mercado-legal-de-cultura-encirc13/

Schaefer, Eric. *“Bold! Daring! Shocking! True!” A History of Exploitation Films, 1919-1959*. Duke University Press, 1999.

Schoenek, Kalleb, “Cómo se vivió el sismo en el Colegio Rébsamen. Video completo”. YouTube, 20 Sept. 2017, www.youtube.com/watch?v=0c0AsqR4uI4

Schulteiss, Michel. “Narrar la catástrofe: las representaciones literarias del terremoto de 1985 en México” en Kunz, Marco et al. *Acontecimientos históricos y su productividad cultural en el mundo hispánico* , LIT, 2016, pp. 51-72.

Seed, David. *Imagining Apocalypse: Studies in Cultural Crisis*. Macmillan, 2000.
Serrano, Pedro (editor) "Testimonios Sobre El Temblor." *Periódico De Poesía*, 30 Sept. 2017, www.periodicodepoesia.unam.mx/index.php/4825.
Servicio Sismológico Nacional. "El Sismo De 1985 En Cifras." *Sitio Web del Sistema Sismológico Nacional*, Centro De Geofísica, UNAM, 8 Apr. 2008, www.ssn.unam.mx/website/jsp/Carteles/sismo85.jsp
Shah, Nishant. "Exposed Net Porn: Penetrating Regulation, Bodies and Sexuality in the Age of Internet" Chun, Wendy Hui Kyong, et al. *New Media, Old Media: a History and Theory Reader*. 2nd ed., Routledge, 2016. 539-51
Shiel, Mark and Tony Fitzmaurice. *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context.* Blackwell, 2004.
Shields, David. *Reality Hunger: A Manifesto,* Knopf, 2010.
Sobchack, Vivian Carol. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, University of California Press, 2004.
Soja, Edward W. "14. Postscript: Critical Reflections on the Postmetropolis." *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions*, Lightning Source UK, , 2015, pp. 397–417.
Soto Antaki, Maruan. "Gracias a ustedes" *Nexos.* 23 septiembre de 2017.
Sterling, Bruce. Preface. *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology.* Ed. Bruce Sterling, Arbor House, 1986.
Stone, Allucquere Rosanne. "Will the Real Body Please Stand Up?" in Wolmark, Jenny, editor. *Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory, Cyborgs, and Cyberspace*. Edinburgh University Press, 2011. p.p. 68-98
The Dataïsts, Maggy Almao y Antoine Marroncles. (dirs.) *Sə ⌊°s bΛï⌊Λʁ°N a t°doS – F°ll°w your ⌊eΛders,* https://vimeo.com/100649085
Torres Yllán, Irving. "Cine B en México" *Biosstars México.* 12 de Marzo de 2008. https://web.archive.org/web/20080316154348/http://www.biosstars-mx.com/news/200803/cine_b_en_mexico.html
Touraine, Alain. *¿Podremos vivir juntos? Iguales y diferentes.* Fondo de Cultura Económica, 1997.
Turkle, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of Internet.* Weidenfeld and Nicolson, London, 1996.
United Nations, Department of Economic and Social Affairs. "The World's Cities in 2016." *Data Booklet, Population Division*, www.un.org/en/development/desa/population/publications/pdf/urbanization/the_worlds_cities_in_2016_data_booklet.pdf
Universidad Autónoma Metropolitana. "Memoria del sismo" *Casa del tiempo.* UAM, Año XXXV, época V, Vol. II, No. 20, Septiembre, 2015.
Universidad Nacional Autónoma de México. "Edición especial sobre sismos. La física, la historia, los mitos y el impacto psicológico" *¿Cómo ves?* Año 19. No. 122. Noviembre 2017.
Valdés, Carlos. "El triángulo de la vida no aplica en CDMX" *Hello D.F.* 5 Septiembre, 2018, https://hellodf.com/el-triangulo-de-vida-no-aplica-para-la-cdmx-carlos-valdes-director-del-cenapred/
Vázquez, Guillermo L. *19-17* Documental. 23 de Octubre de 2017. https://vimeo.com/236039829

Vázquez, Jimena Eme. *El polvo.* Inédito.
Villegas, Mariana, *Se rompen las olas.* Inédito.
Villoro, Juan. *Materia dispuesta,* Alfaguara, 1996.
---.*8.8: El miedo en el espejo,* Puntocero, 2011.
---.*Tiempo transcurrido,* Fondo de Cultura Económica, 2015.
Wallace, Dan."El Muerto", in Dougall, Alastair, The DC Comics Encyclopedia, Dorling Kindersley, 2008.
Walsh, Catherine E. "The Decolonial *For.* Resurgences, Shifts and Movements" *on* Mignolo, Walter and Catherine Walsh. *On Decoloniality. Concepts Analytics Praxis.* Duke University Press, 2018.
Wolmark, Jenny, editor. *Cybersexualities: A Reader on Feminist Theory, Cyborgs, and Cyberspace*. Edinburgh University Press, 2011.
Zamora, Lois Parkinson. *Writing the Apocalypse: Historical Vision in Contemporary U.S. and Latin American Fiction*. Cambridge, Published by the Press Syndicate of the University of Cambridge, 1989.
Zavala, Lauro. "Una ciudad especial: México". Sassen, Saskia et al. *Las ciudades latinoamericanas en el nuevo (des)orden mundial.* La Casa, 2004.
Žižek, Slavoj. *Living in the End Times.* Verso, 2011.