

Ecatepunk de Joshua Hernández y Shingeki no Kyojin de Isayama Hajime Modernidad y resistencia en la ciencia ficción

Amadís Ross

Cómo citar: Ross, A. (2005). Ecatepunk de Joshua Hernández y Shingeki no Kyojin de Isayama Hajime, Modernidad y resistencia en la ciencia ficción. *Vitral. Revista de Teoría y Creación de Arte*.

Resumen

Resulta ya imposible negar la creciente presión ejercida por la crisis climática y ambiental, factor que cada año condicionará con mayor ímpetu el desarrollo de la humanidad. A esto se suma el final del orden geopolítico conocido como *pax americana*, un cambio histórico ante el que naciones como Japón y México son especialmente sensibles. Si no desean sufrir la peor parte de este declive, ambos países están obligados a limpiar sus miradas y trazar nuevos patrones de conducta. En este sentido, resultan útiles estudios comparativos enfocados no sólo en cotejar fenómenos similares sino en urdir vías de comunicación sobre las que puedan diálogos significativos. El objetivo de este ensayo es mostrar cómo la ciencia ficción, al tener como base un lenguaje universal profundamente enlazado con el discurso tecnocientífico, es una herramienta privilegiada para comprender los procesos de incorporación y resistencia ante la modernidad en países no occidentales. Para presentar este argumento se examinan dos obras actuales de ciencia ficción: el cómic mexicano *Ecatepunk* y la animación japonesa *Shingeki no Kyojin (Titán de Ataque)*, señalando tanto las similitudes como las diferencias entre las concepciones de modernidad, ciencia y tecnología en Japón y México.

Palabras clave

ciencia ficción, modernidad, resistencia, México, Japón

Abstract

It is now impossible to deny the growing pressure exerted by the climate and environmental crisis, a factor that will condition humanity's development with greater impetus every year. On top of this comes the end of the geopolitical order known as the *Pax Americana*, a historic change that nations such as Japan and Mexico are particularly sensitive to. If they do not wish to suffer the brunt of this decline, both countries are obliged to wipe their slate clean and chart new patterns of behavior. In this sense, comparative studies focused not only on comparing similar phenomena but also on devising avenues of communication on which meaningful dialogues can take place are very useful. The aim of this essay is to show how science fiction, having as its basis a universal language deeply entwined with technoscientific discourse, is a privileged tool for understanding the processes of incorporation and resistance to modernity in non-Western countries. To advance this argument, two contemporary works of science fiction are examined: the Mexican comic *Ecatepunk* and the Japanese animation *Shingeki no*

Ecatepunk de Joshua Hernández y Shingeki no Kyojin de Isayama Hajime
Modernidad y resistencia en la ciencia ficción
Ross

Kyojin (Attack Titan), pointing out both the similarities and the differences between the conceptions of modernity, science and technology in Japan and Mexico.

Keywords

science-fiction, modernity, resistance, Mexico, Japan

Para el presente texto no se utilizaron herramientas de inteligencia artificial (IA), con excepción de apoyo para la traducción de algunos textos de referencia.

No artificial intelligence (AI) was used for this text, except for the translation support of some reference texts.

“Un proceso no puede entenderse deteniéndolo. La comprensión debe moverse con el flujo del proceso, debe unirse y caminar con él”.

(Herbert, 2005, p. 50)

Introducción: ciencia ficción para la nación

En capítulo introductorio de la colección de ensayos *H. G. Wells and Modern Science Fiction*, Darko Suvin [1930], tras definir en qué consiste la ciencia ficción,¹ cita una línea de *Hamlet* para redondear su idea: "hallar el camino mediante rodeos".² El último cuarto de del siglo XX era todavía temprano para que la academia tomara en serio a la ciencia ficción como una herramienta para la producción de conocimiento, por lo que resulta comprensible que Suvin, uno de los primeros en sistematizar el estudio de lo que entonces se consideraba un género literario, recalcará el carácter exógeno de su objeto de estudio, una exterioridad evidente que en vez de jugarle en contra servía como un vehículo natural para explicarse a sí mismo.³

Poco después Edgar Morin [1921] (2005) pidió abrazar el pensamiento complejo, un modo de entender el mundo “animado por una tensión permanente entre la aspiración a un saber no parcelado, no dividido, no reduccionista, y el reconocimiento de lo inacabado e incompleto de todo conocimiento” (p. 23) en contraposición a las formas de saber que rebajan la avasalladora complejidad de lo real a conceptos simplificadores producto de las “ideas claras y distintas” que pedía Descartes. Dicho de otra manera,

¹ La definición de Suvin (1977) es la siguiente: “género literario [que] utiliza un aparente extrañamiento del espacio y el tiempo cotidianos como una posición ventajosa desde la que ver, con mayor claridad de lo que sería posible de otro modo, los dilemas históricos y las angustias existenciales del hombre” (pp. 11 y 12).

² "By indirection find direction out", que también podría traducirse como "descubrir la verdad por medios indirectos".

³ En el libro, por cierto, aparece un texto de Komatsu Sakyō [小松左京, 1931-2011]: “H. G. Wells and Japanese Science Fiction”, en el que afirma que la ciencia ficción japonesa propiamente dicha comenzó en la década de 1960, aunque ni entonces ni cuando escribió el ensayo encontraba especial favor entre los críticos serios.

Morin aseguraba que resultaba ya caduca el modelo de aproximación directa,⁴ y que más nos valía hallar el camino mediante rodeos.

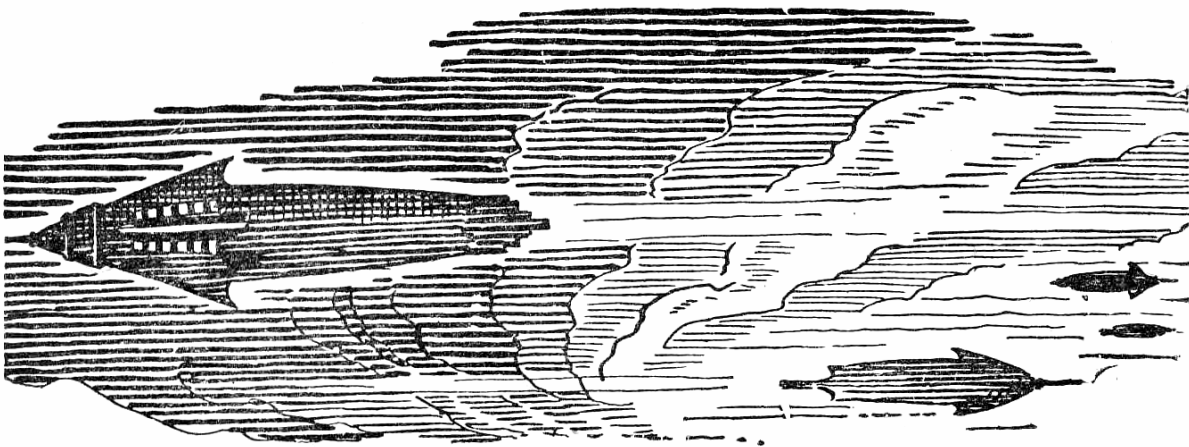
Las maneras de entender el mundo desde el rigor de la academia se diversificaron con la llegada del nuevo milenio. La inmensidad de un universo en el que resulta imposible trazar separaciones efectivas entre fenómenos, sujetos y objetos, ha impulsado una transformación de los saberes, presión que ha puesto en crisis las disciplinas que tradicionalmente han estudiado la dimensión cultural de la vida humana. “La noción de totalidad, la convicción de que ‘todo tiene que ver con todo’ en el mundo de lo humano”, dice Bolívar Echeverría [1941-2010] (2010), ha puesto en un dilema a los saberes especializados y “ha desdibujado el objeto peculiar de cada uno de ellos mostrándolo incompleto, referido a otros similares a él pero heterogéneos” (p. 12). El descubrimiento de que a través de los instrumentos de la razón el humano sólo puede acceder a la realidad simbolizando la realidad, es decir, interponiendo entre sí y lo real un intermediario abstracto, sacudía los cimientos de los aparatos occidentales de conocimiento. Y digo “occidentales” porque en otras culturas esta realidad se conocía milenios atrás. Las poderosas herramientas forjadas en la Ilustración concluyeron que si “la historia de la cultura es la historia de los modelos expresables de una realidad siempre inexpresable” (Pániker, 2006, p. 11), debían acercarse de otras formas a los objetos de estudio.

Es así como llegamos a la ciencia ficción, capaz de ideas claras y distintas y a la vez experta en extrañamientos y paradojas. Al formar parte de la esfera del arte habita los abismos del misterio humano, y al pertenecer al discurso tecnocientífico es una manifestación prototípica de la racionalista modernidad. Esta doble naturaleza ha llamado la atención de algunos pensadores, y aunque la mayoría se ha ceñido al ámbito

⁴ Morin (2005) criticaba la pulcritud racionalista, obsesionada con la coherencia interna de los argumentos más que en adaptar sus modelos a la realidad: “La causa profunda del error no está en el error de hecho (falsa percepción), ni en el error lógico (incoherencia), sino en el modo de organización de nuestro saber en sistemas de ideas (teorías, ideologías)” (p. 27) que desdeñan el hecho de que el mundo “obedece a una organización compleja y rica, que no puede ser reducida a leyes lineales, a principios simples, a ideas claras y distintas, a una visión mecanicista” (p. 52).

literario debido a que buena parte del corpus de la ciencia ficción se encuentra en novelas y relatos, son cada vez más las voces que la señalan como un vehículo privilegiado para explorar la dimensión humana contemporánea. Por citar uno de los ejemplos más conocidos, en su célebre *Manifiesto cibernético* de 1985, Donna Haraway [1944] utiliza la figura del cibernético para cuestionar los conceptos tradicionales de identidad, género y tecnología. Si la ciencia ficción une el mito con la ciencia en un campo discursivo, si es capaz de sostener en el mismo lugar lo poético y lo matemático, entonces, nos dice Haraway (2016), “las fronteras entre ciencia ficción y realidad social son una ilusión óptica” (p. 6), lo que queda demostrado porque en nuestra era “todos somos quimeras, híbridos teorizados y fabricados de máquina y organismo; en una palabra, somos *cyborgs*” (p. 7). Las palabras de Haraway pueden o no tomarse de forma literal, pero dejan claro que una era cargada de tecnofilia, que ha reemplazado la religión con el progresismo y lo matérico rige sobre lo metafísico, la hibridez de la ciencia ficción posee un potencial indiscutible para comprender el mundo y producir conocimiento, ya sea analizando las obras creadas bajo su signo o, como Haraway, echando mano de sus temas, imágenes y metáforas para elaborar nuevas reflexiones.

Figura 1



Virgil Finlay, *The Ship of Ishtar*, ilustración, *Astounding Science Fiction*, enero de 1950.

Por supuesto, junto a monumentales obras maestras la ciencia ficción conviven infames *pulps* estadounidenses de la primera mitad del siglo XX, franquicias cinematográficas sin un ápice de creatividad y montones de novelas ligeras que se olvidan apenas se pasó la última página. Sin embargo la calidad no es el punto, sino el alcance que tiene lo cienciaficcional y las razones que lo mantienen vigentes dos siglos después de *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley [1797-1851], considerada la primera obra de ciencia ficción. Sostengo que debemos de dejar de pensarla como un género o subgénero de la literatura y sus derivados, y entenderla como una manifestación que atraviesa la dimensión cultural. Existen obras de ciencia ficción en todas las artes, pero a través de lo estético y lo discursivo también está presente en la moda, la decoración, el comportamiento y el mundo de las ideas. No sé si incluso se pueda hablar de filosofía de ciencia ficción, pero autores como Michel Foucault [1926-1984], Carlos Monsiváis [1938-2010], Frederic Jameson [1934-2024], Slavoj Žižek [1949], McKenzie Wark [1961] o Azuma Hiroki [東浩紀, 1971] la han utilizado en sus sistemas de pensamiento, sin hablar de obras de corte filosófico como *Los tres estigmas de Palmer Eldritch* (1965) de Philip K. Dick [1928-1982], *Ghost in the Shell* (攻殻機動隊, 1995) de Oshii Mamoru [押井守, 1951], *The Matrix* (1999) de las hermanas Wachowski [Lana, 1965 y Lilly, 1967] o *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン, 1995-1996) de Anno Hideaki [庵野秀明, 1960].

La ciencia ficción puede entenderse como una reacción de la esfera sensible y estética del ser humano ante la preeminencia del discurso tecnocientífico, el racionalismo, el maquinismo y el progresismo de la modernidad.⁵ Es, por ponerlo de otra forma, una manera en la que los humanos intentan explicarse a sí mismos la modernidad. Se diferencia de la fantasía en que parte de bases racionales, y se separa de la realidad a través del extrañamiento cognitivo o *novum*, término acuñado por Darko Suvin que

⁵ En palabras de Darko Suvin (2010), la ciencia ficción no trata sobre la ciencia, sino que es correlativa a la madurez del método científico (p. 195)

puede entenderse como el desplazamiento o la dislocación de uno o más elementos del discurso tecnocientífico.⁶ Debido a su cercanía con lo científico y tecnológico, a veces se considera que la ciencia ficción tiene la capacidad de anticipar el futuro. Tal vez algunas veces acierta, pero esta no es su función ni su intención. En todo caso, retomando una célebre frase de Frederik Pohl (1968), “una buena historia de ciencia ficción debería ser capaz de predecir no el automóvil, sino el tráfico” (p. 6). Para ser más precisos, la ciencia ficción habla del presente *desde el futuro*, como diría Antonio Córdoba (2022, p. 29), aunque para ello sea imposible —e indeseable— olvidar o ningunear el pasado. Como veremos más adelante, las ciencias ficciones mexicana y japonesa otorgan al pasado un espacio prominente a sus historias.

Que forme parte de la órbita del discurso tecnocientífico le asigna otra particularidad a la ciencia ficción: es indisociable de las cargas ideológicas que conlleva el desarrollo, la aplicación y la comercialización de la ciencia y la tecnología. Por ejemplo, John Rieder (2008) lee en muchas obras las consecuencias del colonialismo, el saqueo, el racismo y “el impacto cognitivo de las diferencias culturales radicales en la cultura de origen” (p. 21).⁷ Está también el caso de la conquista del espacio y la búsqueda de la última frontera, temas muy presentes sobre todo en la ciencia ficción anglosajona que pueden leerse como la expresión ficcional del hambre expansiva y colonial de los poderes occidentales, en especial Estados Unidos y su Destino Manifiesto. Ursula K. Le Guin

⁶ Para Suvin (1979), el extrañamiento cognitivo es la diferencia fundamental entre la ciencia ficción y “el utopismo no ficcional, la literatura naturalista y otros tipos de ficción no naturalista” (p. 4). Así, “la tensión esencial de la ciencia ficción se da entre los lectores, que representan a ciertos tipos del Hombre de nuestra época, y el incluyente y al menos equipolente [equivalente] Desconocido u Otro, introducido por el *novum*” (p. 64). Ursula K. Le Guin (1996) lo dice de otra manera: la ciencia ficción “puede tratarse de relaciones entre personas —el gran tema de la ficción realista—, pero también de la relación entre una persona y otra cosa, otro tipo de ser, una idea, una máquina, una experiencia, una sociedad” (p. 4).

⁷ El racismo fue una consecuencia inevitable de la expansión que permitió la modernidad: “El hecho de que los europeos occidentales imaginaran ser la culminación de una trayectoria civilizatoria desde un estado de naturaleza, les llevó también a pensarse como los *modernos* de la humanidad y de su historia, esto es, *como lo nuevo y al mismo tiempo lo más avanzado de la especie* [...] al mismo tiempo atribuían al resto de la especie la pertenencia a una categoría, por naturaleza, inferior y por eso anterior, esto es, el pasado en el proceso de la especie” (Quijano, 1993, p. 212).

(1996) critica que cierta ciencia ficción confunda ventaja tecnológica con superioridad moral, y que incluso considere únicamente tecnológico lo creado en los años recientes:

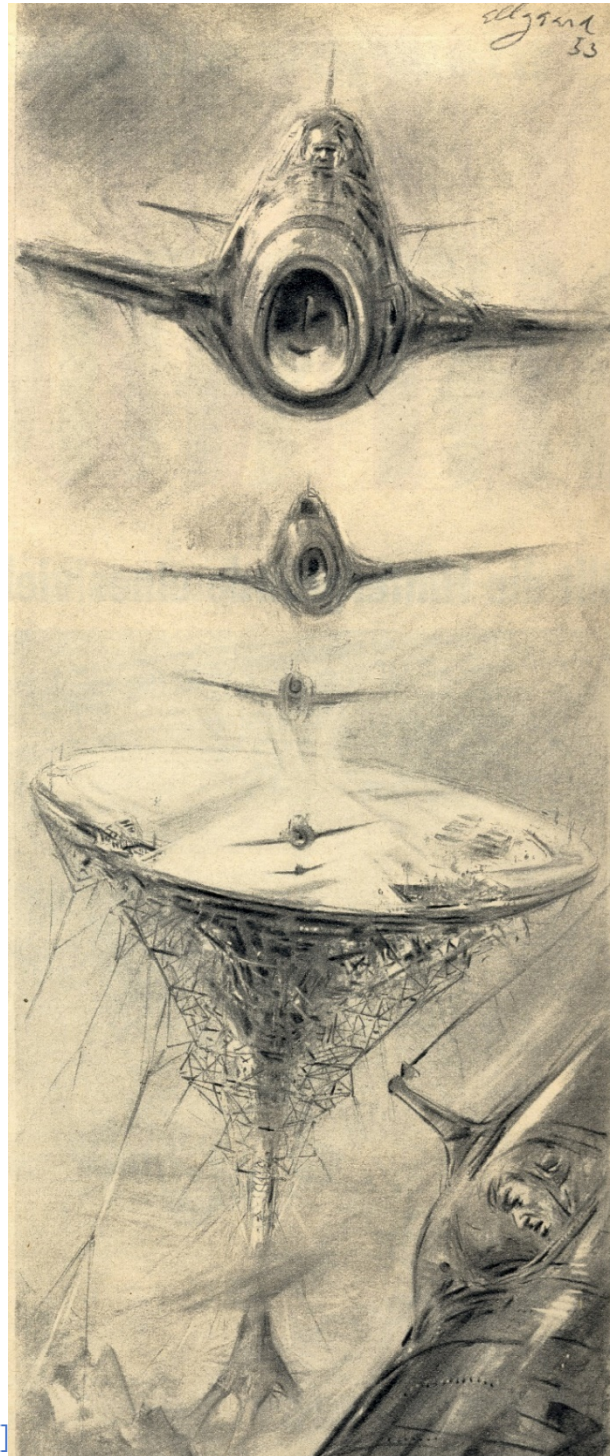
El imperialismo de la alta tecnocracia iguala al viejo imperialismo racista en su arrogancia. Para los tecnofílicos [...] la historia trata de los niños con los juguetes más bonitos y caros [...], aquellos que tienen acceso a una tecnología industrial extremadamente elaborada y de rápido crecimiento. La propia “tecnología” se limita a ese tipo (p. 3).

Lo que instaura una jerarquía entre países o culturas “superiores” e “inferiores” al reducir su valor a la producción y uso de tecnología de vanguardia. Un reflejo de este pensamiento se da en México, donde muchas personas sostienen que no puede existir ciencia ficción en naciones que no inventan o desarrollan ciencia y tecnología. Esto explica, en parte, por qué la ciencia ficción es diametralmente distinta en diferentes regiones del mundo.

Figura 2

Ecatepunk de Joshua Hernández y Shingeki no Kyojin de Isayama Hajime
Modernidad y resistencia en la ciencia ficción

Ross



Helmuth Ellgaard, *Lanzamiento y aterrizaje en la estratosfera*, ilustración, 1953.

Es fuera de Occidente donde la utilidad de la ciencia ficción como herramienta de conocimiento resulta más eficaz porque, para que exista por ejemplo una ciencia ficción mexicana o una ciencia ficción japonesa, se necesita forzosamente un proceso de asimilación que, al examinarse y contrastarse con las características sociales, culturales e históricas de cada nación, resulta una fotografía precisa del punto en el que se encuentra en relación consigo misma y con el poder hegemónico occidental. La ciencia ficción ostenta dos grandes ventajas: el código básico de su narrativa y de su estética está dado, es decir, es un lenguaje universal, y al estar proyectada hacia el futuro a través de la tecnología y la ciencia alude a ámbitos delimitados de la experiencia humana. Estas particularidades la vuelven ideal para el estudio comparado entre producciones artísticas de países tan disímolos como Japón y México, que es el objetivo del presente texto.

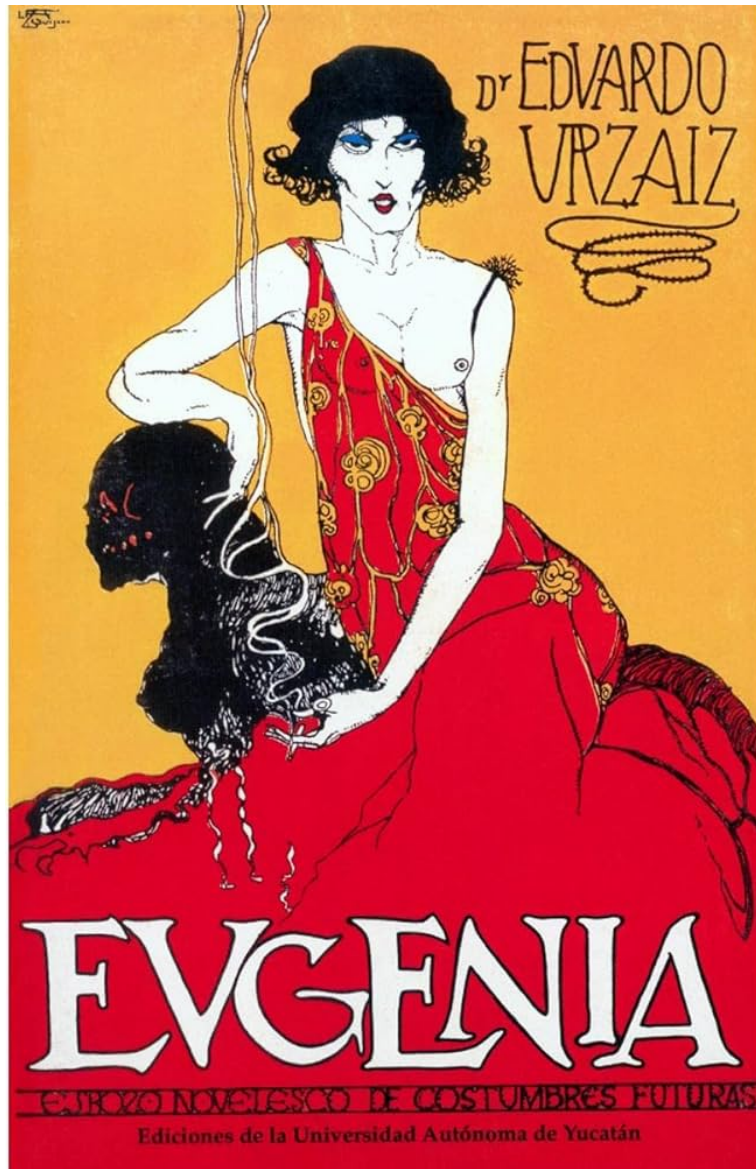
Según el consenso, la primera novela formal de ciencia ficción en Japón fue *Buque de guerra submarino: un relato fantástico de aventuras isleñas* (海島冒險奇譚 海底軍艦, 1900) de Oshikawa Shunrō [押川春浪, 1876-1914], historia influenciada por Julio Verne [1828-1905] que habla sobre un submarino que lucha en una guerra entre Japón y Rusia, conflicto que se haría realidad cuatro años después. Poco después apareció en México la primera novela considerada de ciencia ficción: *Eugenia. Esbozo novelesco de costumbres futuras* (1919) de Eduardo Urzaiz Rodríguez [1876-1955], que describe un futuro casi utópico en el que gracias a la eugenesia son los hombres quienes se embarazan para así dejar más tiempo a las mujeres para su desarrollo personal. Desde su arranque pueden leerse las diferencias y los paralelismos entre las idiosincrasias de ambos pueblos y su visión de qué significa y cómo se utiliza lo tecnocientífico. Entraré en más detalles a lo largo de este artículo, baste por ahora que la inclinación bélica e ingenieril de la obra de Oshikawa en contraposición al interés en lo humano de la novela de Urzaiz puede enseñarnos mucho sobre las sociedades japonesa y mexicana de las primeras décadas del siglo XX.

Figura 3



Edición contemporánea de *Buque de guerra submarino* de Oshikawa.

Figura 4

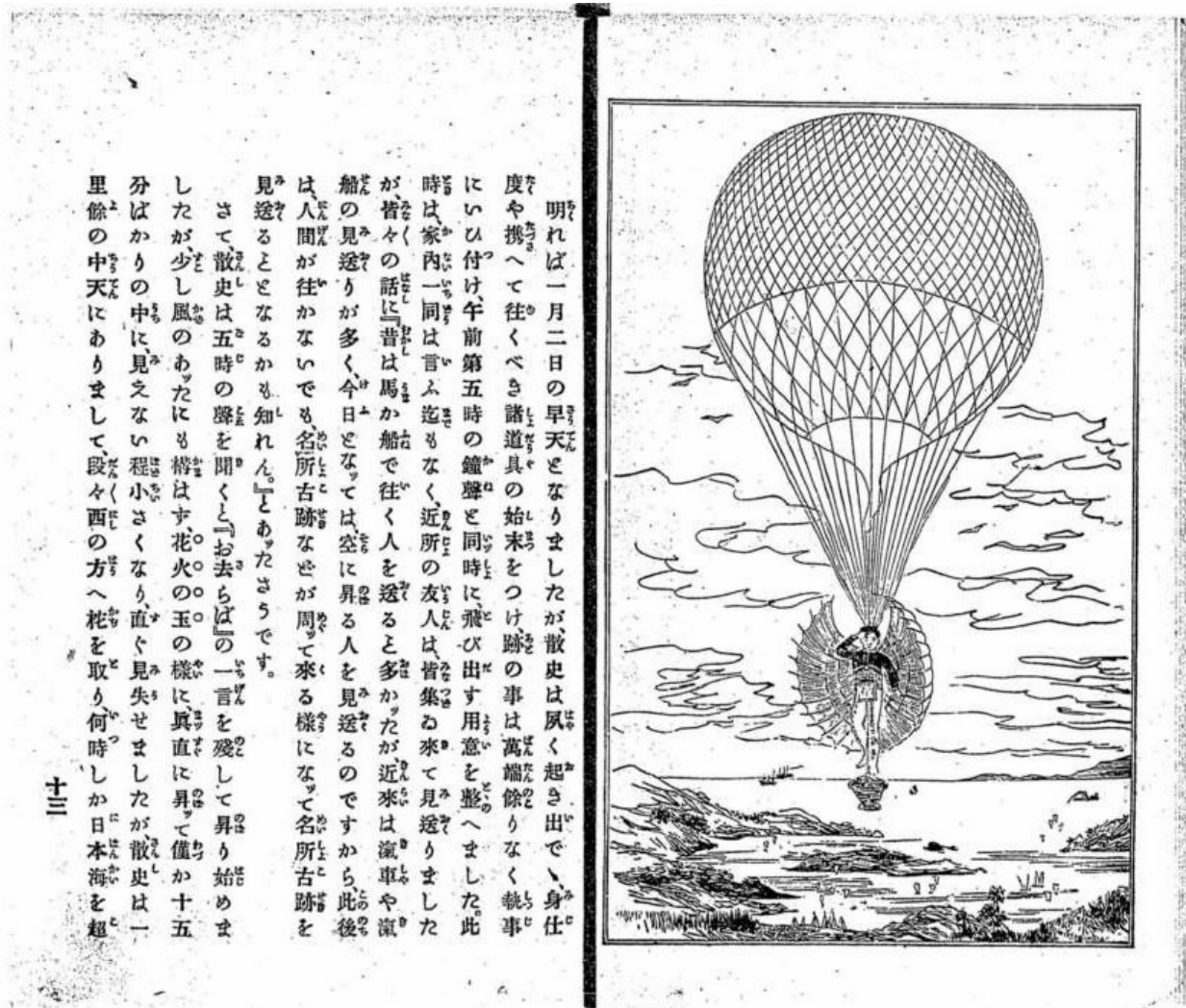


Primera edición de *Eugenia* de Urzaiz.

La especialista Tanaka Motoko [田中素子] (2014) identifica cuatro etapas de la ciencia ficción japonesa de la posguerra: la aceptación de la derrota (1945-1970), la idealización del futuro (1971-1994), la ruptura de las ilusiones (1995-2011) y la individualización acentuada tras el desastre de Tōhoku [東北地方太平洋沖地震] de 2011 (actualidad). En la primera etapa tiene como obras destacadas la película *Godzilla* (ゴジラ, 1954) de Honda

Ishirō [本多猪四郎, 1911-1993], la novela *Edad del hielo 4* (第四間氷期, 1959) de Abe Kōbō [安部公房, 1924-1993] y el manga (1952-1968) y serie animada (1963-1966) *Astroboy* (鉄腕アトム) de Tezuka Osamu [手塚治虫, 1928-1989]. El siguiente periodo se distingue por la novela *Japón se hunde* (日本沈没, 1973) de Komatsu Sakyō, la serie *Space Battleship Yamato* (宇宙戦艦ヤマト, 1974-1979), el manga (1982-1994) y la película (1984) *Nausicaä del Valle del Viento* (風の谷のナウシカ) de Miyazaki Hayao [宮崎駿, 1941], y el manga (1982-1990) y película (1988) *AKIRA* (アキラ) de Ōtomo Katsuhiro [大友克洋, 1954]. En la tercera fase resaltan la mencionada serie *Neon Genesis Evangelion* de Anno Hideaki, la película *Battle Royale* (バトル・ロワイアル, 2000) de Fukasaku Kinji [深作欣二, 1930-2003], la novela *All You Need Is Kill* (2004) de Hiroshi Sakurazaka [桜坂洋, 1970] y la película *Summer Wars* (サマーウォーズ, 2009) de Hosoda Mamoru [細田守, 1967]. En la era actual podemos hablar de la serie *Psycho Pass* (PSYCHO-PASS サイコパス, 2012–2013), la película *Shin-Gojira* (シン・ゴジラ, 2016) de Anno Hideaki y Higuchi Shinji [樋口真嗣, 1965] y, por supuesto, el manga (2009-2021) y serie (2013-2023) *Titán de Ataque* (進撃の巨人) de Isayama Hajime [諫山創, 1986].

Figura 5



. Ishii Kendō [石井研堂], 「十日間世界一周」 (*Diez días alrededor del mundo*), 1889, Gakureikan [学齡館].

Mientras tanto, en México podemos hablar de al menos cuatro grandes etapas en la ciencia ficción (Fernández Delgado, 2011; Ruiz, 2023): los precursores (1775-1918), la edad a contracorriente (1919-1967), la lenta ascensión (1968-1990) y el auge (1991-actualidad). Entre las obras precursoras encontramos solamente literatura: *Sizigias y cuadraturas lunares* (1775) del fraile franciscano Manuel Antonio de Rivas, *Un cuento* (1810) de Carlos María de Bustamante [1774-1848], *México en el año 1970* (1840) de

Ecatepunk de Joshua Hernández y Shingeki no Kyojin de Isayama Hajime
Modernidad y resistencia en la ciencia ficción
Ross

Sebastián Camacho y Zulueta [1822-1915], *El Monedero* (1861) de Nicolás Pizarro [1830-1895] y *La última guerra* (1906) de Amado Nervo [1870-1919]. La siguiente fase arranca con *Eugenia* de Eduardo Urzaiz, a la que se le unen los cuentos *Troka, el poderoso* (1939) de Germán List Arzubide [1898-1998], la novela *Su nombre era Muerte* (1947) de Rafael Bernal [1915-1972], la revista *Crononauta* (1964) dirigida por René Rebetez [1933-1999] y Alejandro Jodorowsky [1929], y las películas *La momia azteca* (1957) de Rafael Portillo [1916-1995] y *La nave de los monstruos* (1960) de Rogelio A. González [1922-1984]. El tercer periodo incluye las novelas *Mejicanos en el espacio* (1968) de Carlos Olvera [1940-2013], *Cristóbal nonato* (1987) de Carlos Fuentes [1928-2012] y *La destrucción de todas las cosas* (1992) de Hugo Hiriart [1942], así como la película *México 2000* (1983) de Rogelio A. González. En la era actual destacan la novela *La primera calle de la soledad* (1993) de Gerardo Horacio Porcayo [1966], los libros de cuentos *Un tlacuache salvó este libro del fuego* (2021) de Daniela L. Guzmán [1991] y *La canción detrás de todas las cosas* (2024) de Gabriela Damián Miravete [1979], las películas *El incidente* (2014) de Isaac Ezban [1986] y *La región salvaje* (2016) de Amat Escalante [1979], así como el cómic *Ecatepunk* (2020) de Joshua Hernández [1989].

Figura 6



. Julio Prieto, ilustración en *Troka, el poderoso* de Germán List Arzubide, 1939.

La estela dejada por tantas décadas de ciencia ficción facilita el análisis de *Ecatepunk* y *Titán de Ataque*. Considero que ambas obras son representativas del momento histórico que vivimos, pero que además en ellas puede leerse la tradición de resistencia y asimilación de la modernidad de cada país. Para guiarme no sólo echaré mano de la teoría de la ciencia ficción sino de pensadores en su mayoría mexicanos y japoneses. Elegir este marco teórico referencial se debe a que el presente trabajo se desarrolló dentro del Seminario Permanente de Investigación de Arte y Cultura México-Japón (メキシコ日本芸術文化研究常設セミナー), colectivo académico que tiene entre sus fines la generación de estructuras teóricas que dependan en lo menos posible de intelectuales y obras occidentales, ya que para los estudios comparados esto significaría triangular el diálogo en vez de hacerlo de forma directa. Quien esté interesado en este punto, escribí en paralelo a este ensayo un texto titulado “Takeuchi, Bonfil, Echeverría y Sakai. Modernidad y resistencia: afinidades y divergencias entre México y Japón” que puedan encontrar en el presente dossier.

El filo del apocalipsis

“Somos los hijos de la generación que no quiso salvar al mundo”. Así inicia *Ecatepunk*, cómic postapocalíptico de Joshua Hernández publicado en 2020, el año de la peste, mientras nos muestra cerros de basura y a Tlacuache, el protagonista de la historia, un niño con extremidades fabricadas con desechos y tecnología remendada. La obra se sitúa en un mundo destruido por el cambio climático y la corrupción propia de la nación mexicana. Queda claro que la generación que no quiso salvar el mundo somos nosotros, los que vivimos en la primera mitad del siglo XXI.

El ataque brutal que presenciamos en el primer capítulo de *Titán de Ataque* (también conocido como *Shingeki no Kyojin*, su nombre en japonés),⁸ no sirve sólo para

engancharnos con la historia: es una declaración de principios que deja poca duda del mensaje que le interesa al autor: la guerra es a la vez inevitable y terrorífica, y cuando se hace presente ocupa cada aspecto de nuestras vidas. Una primera lectura parece señalar que Isayama se refiere a, o al menos se inspira en el pasado bélico de su país. Un análisis más minucioso arroja otras interpretaciones.

Concibo estas obras productos de nuestra época en el sentido no sólo histórico o ideológico sino intuitivo: en ellas se percibe la angustia y desazón que imprime la incertidumbre contemporánea, el saber que vivimos un interregno entre una época de certezas que ahora parecen evanescentes y un futuro que amenaza con castigar a las generaciones más jóvenes por los excesos y errores de sus antepasados. Sin importar lo inimitablemente japonesa que sea *Titán de Ataque* o lo tremendamente mexicana que nos resulte *Ecatepunk*, las unen líneas narrativas e incluso estéticas que pueden explicarse en parte porque ambos autores son de la misma edad y perciben acercarse la misma tormenta.

Desmenuzaré con puntualidad *Ecatepunk* y *Titán de Ataque* páginas abajo, baste por ahora mencionar que escogí el cómic mexicano porque, más allá de la calidad que posee, resume en sí mismo tanto la actitud prototípica de los mexicanos ante la tecnología y las desgracias que llegan de fuera, como un irreductible optimismo, una convicción de que no importa qué tan feroz sea el apocalipsis lo sobreviviremos y después volveremos a construir un hogar que resulta curiosa ante el pesimismo abierto o enmascarado de buena parte de la ciencia ficción mexicana y latinoamericana. Mi hipótesis es que la confianza en el futuro que subyace a *Ecatepunk* proviene de que México ya vivió un apocalipsis: la Conquista de hace medio milenio, una herida que aunque no ha terminado de cerrar tampoco nos ha matado. Esta obra parece decir “si sobrevivimos nuestra casi aniquilación en el pasado, lo que viene será superable”. A

⁸ El título japonés, 進撃の巨人, que se refiere al personaje principal de la obra, se traduce literalmente como “titán de ataque”, denominación que elegí para este ensayo a sabiendas que el autor nombra a su obra en inglés *Attack on Titan*, traducido como *Ataque de los titanes* en América Latina. Prefiero *Titán de Ataque* porque describe de mejor manera la intención general de la historia.

pesar de su brevedad y estilo gráfico desenfadado, *Ecatepunk* es una joya rica en significados, crítica social y dilemas morales, capaz de contener temas de larga tradición en México y al mismo tiempo referirse al momento actual sin despeinarse en el intento. Si el cómic de Joshua Hernández es un cuento, las 6,500 páginas del manga de Isayama Hajime y los 85 capítulos de la serie animada constituyen una novela. Dicha extensión permite al autor desarrollar a profundidad gran cantidad de temas, aunque sus preocupaciones centrales se mantienen a lo largo de la obra. Me incliné por *Titán de Ataque* debido a que me parece una obra poco común en la ciencia ficción japonesa porque habla con inquietante claridad sobre uno de los temas tabú en esa cultura: la violencia del pasado colonial del Imperio Japonés (1868-1947) y las consecuencias que eso tiene en el presente y sobre todo en el futuro. Comparte con la mayoría de la ciencia ficción de su país temas como el belicismo, una amenaza venida del exterior, la posición de constante desventaja de los protagonistas o la trascendencia de lo tecnológico, pero no los usa para sublimar el pasado sino para acentuar sus contradicciones.

Figura 7



Composición que une a Tlacuache y Eren Yeager, protagonistas de *Ecatepunk* y *Titán de Ataque* respectivamente.

Ya que hay quien la considera una obra de fantasía, me siento obligado a aclarar por qué pienso que *Titán de Ataque* se trata de ciencia ficción. El componente fundamental de la historia son los titanes, gigantes humanoides más cercanos a las historias míticas que a la racionalidad de la ciencia ficción. Sin embargo la obra busca dar una explicación

científica o al menos racional a la existencia de estos seres y, todavía más importante, el resto de los elementos que maneja Isayama forman parte de un inconfundible discurso tecnocientífico que pone el acento en el desarrollo de nuevos aparejos bélicos, el progreso de la navegación y muchos otros inventos que rara vez forman parte del ámbito fantástico.

Como lo señalé arriba, tanto como *Ecatepunk* como *Titán de Ataque* comparten la pesada atmósfera del cambio de etapa histórica, una que a diferencia de las sucedidas en el pasado tiene un regusto apocalíptico que proviene de una combinación de factores. No sólo vivimos el epílogo de la supremacía occidental o la explosión de la cibernética autogestiva en forma de inteligencia artificial, sino una degradación brutal de las condiciones que mantienen la estabilidad de los organismos vivos en el planeta. Algunos consideran que este cúmulo de trastornos se debe a la irracionalidad que anidó siempre en el corazón del proyecto de la modernidad: “la convicción racional de que todas las cosas pueden ser extraídas [y explotadas] es aterradora. O más bien, lo que es aterrador es la presión de lo irracional que subyace esta convicción racional” (Takeuchi, 2005, p. 63), una falta de claridad de los motivos por los que se desarrollan la ciencia y la tecnología:

Los problemas a los que se enfrenta el mundo hoy no están causados por nuestra incapacidad para alcanzar nuestros objetivos, sino que son el resultado directo de nuestro éxito. Son el resultado de lo destructivos que somos en la persecución de nuestros objetivos (The Consilience Project, 2024, p. 12).

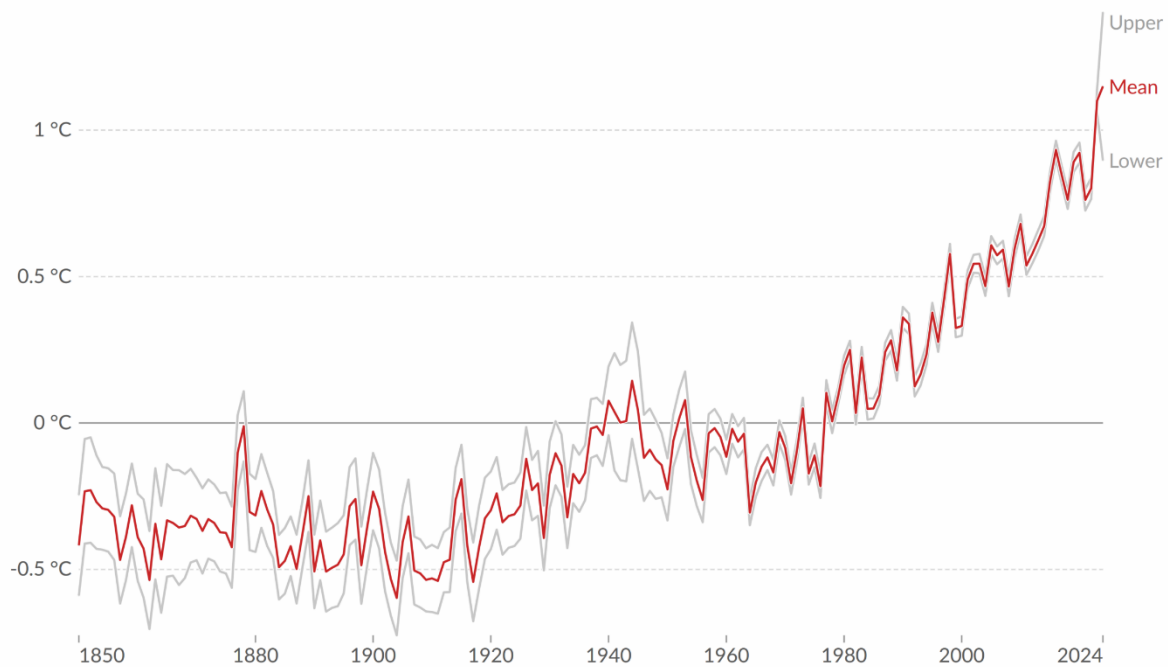
Desde mi perspectiva, la más peligrosa y urgente faceta de la crisis múltiple que estamos viviendo es la ecológica, que “ha seguido acelerándose de diversas formas, como el colapso del clima, la oxidación del océano, la alteración del ciclo del nitrógeno, la desertificación, la erosión del suelo y la extinción de especies” (Saitō, 2022, p. 10). La devastación de las condiciones necesarias para nuestra existencia resulta evidente, lo

que puede corroborarse en el estado de ríos, bosques, océanos y selvas, así como la alarmante disminución de animales, plantas y hongos en prácticamente todos los territorios. Lo más preocupante es que la inmensidad del problema es ignorada por la mayoría, embebida en las pequeñas esferas de sus vidas personales, explotada hasta el agotamiento por un sistema insaciable, y mantenida en una estimulación permanente que deviene en irritación gracias cómo se maneja la omnipresente red de información y comunicación.

Figura 8

Average temperature anomaly, Global

Global average land-sea temperature anomaly relative to the 1961-1990 average temperature.



Data source: Met Office Hadley Centre (2023)

OurWorldInData.org/co2-and-greenhouse-gas-emissions | CC BY

Note: The gray lines represent the upper and lower bounds of the 95% confidence intervals.

Our World in Data, *Anomalías anuales de temperatura en relación con el periodo preindustrial*, 2025.

De alguna forma, nuestra era está marcada por un fetichismo del vértigo, una actividad incesante que proviene de un imperativo “de optimización y rendimiento [que] no permite finalizar nada” (Han, 2021b, p. 41), incrustado en una lógica superior de producción y consumo que nos impide el auténtico descanso. Las pausas no están permitidas porque somos seres que son en sí mismos mercancías siempre en venta en las redes sociales, espacios donde ofertamos no sólo nuestras ideas sino nuestros sentimientos y emociones. “Hoy consumimos no sólo las cosas, sino también las emociones de las que ellas se revisten. No se puede consumir indefinidamente las cosas, pero sí las emociones” (p. 15).

A la vez, el actual modelo de comunicación humana, mediado por los dispositivos conectados al Internet y guiados por algoritmos —cajas negras cada vez más sofisticadas— ha sustituido el intercambio por la información, figura que tiene “un intervalo de actualidad muy reducido. Vive del estímulo que es la sorpresa. Ya por su fugacidad, desestabiliza la vida. Reclama hoy permanentemente nuestra atención” (Han, 2021a, p. 14). Es por ello que “Hoy corremos detrás de la información sin alcanzar un *saber*. Tomamos nota de todo sin obtener *conocimiento*” (p. 20). Todavía es difícil sopesar las consecuencias del cambio de modelo comunicacional, pero resultaría ingenuo no considerar a este factor como uno de los más definitorios de nuestra era.

Existen muchas críticas hacia considerar que vivimos al filo de la crisis más grande que haya enfrentado el ser humano. El historiador Niall Ferguson [1964], por ejemplo, arguye en uno de sus libros más conocidos (2011) que nos sentimos atraídos hacia la idea del desastre medioambiental “no tanto por los datos sino por la familiaridad de la predicción” porque “la idea de que estamos condenados, de que el declive y la caída son inevitables, de que las cosas sólo pueden ser peores, está profundamente conectada con nuestra propia sensación de mortalidad” (pp. 292 y 293). Steven E. Koonin [1951] va más allá, y nos tranquiliza afirmando que aunque la opinión popular atribuye al cambio climático una catástrofe por venir que incluye “muerte y destrucción,

enfermedades, colapso agrícola y ruina económica”, por suerte “los datos históricos no respaldan tales afirmaciones” (p. 167).

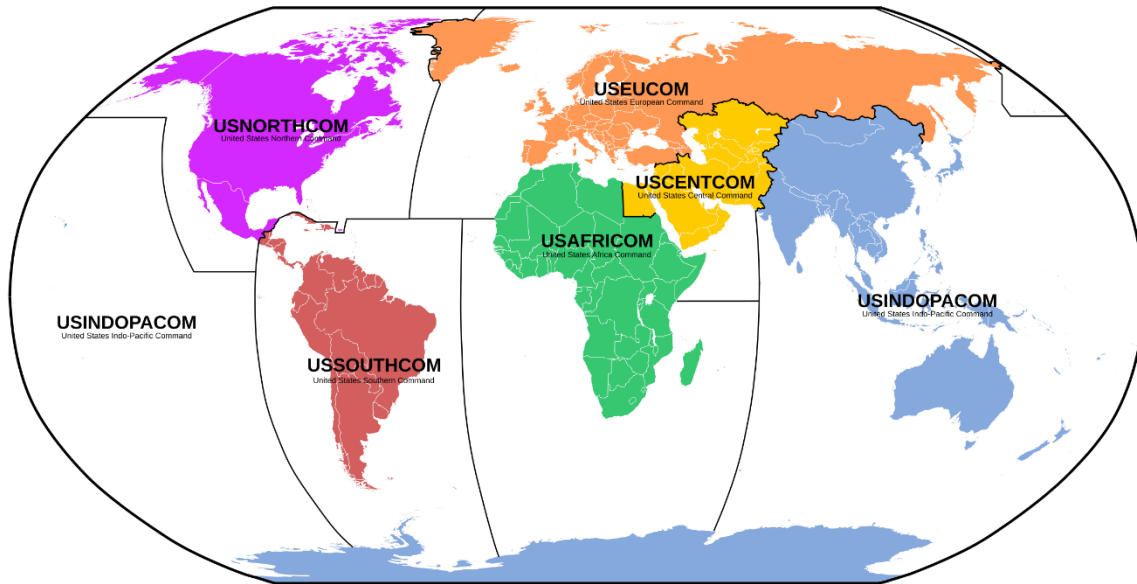
Independientemente de la gravedad y las consecuencias de la crisis múltiple que parece aguardarnos en el futuro, lo cierto es que Joshua Hernández e Isayama Hajime comparten si no una visión pesimista sí la sensación de que vivimos tiempos peligrosos. Para abundar un poco en esto quiero dedicar algunas líneas a lo que significa esta era para mexicanos y japoneses.

Japón y México al final de la *pax americana*

Dejando a un lado interpretaciones y conjeturas, lo que resulta incuestionable en los años recientes es el fin del predominio de Estados Unidos y Europa del oeste (aquello que se suele llamar “Occidente”), un debilitamiento económico, político e ideológico que significa el final del control de un proyecto iniciado medio milenio atrás. El poder imperial enfrenta deficiencias estructurales como un altísimo déficit financiero, la desindustrialización y la desterritorialización de su producción manufacturera, y la vez un creciente envejecimiento poblacional, anquilosamiento social y la disolución de sus comunidades debido al nihilista narcisismo que caracteriza especialmente a las generaciones más jóvenes, que puede entenderse como la fase superior de la individualización del sujeto.

Lo que para algunas naciones es crisis para otras es oportunidad. El ejemplo más claro es China, que tras largas penurias y severas contradicciones internas ha forjado una vía propia que al amparo del declive occidental busca, si no erigirse como la fuerza principal, al menos colocarse fuera y arriba del juego instaurado por la antigua Europa hace quinientos años. No es que China u otros países hayan “superado” la modernidad, no es que la modernidad haya terminado, sino que, transfigurada, se ha separado de Occidente. Ya no necesita de Europa y Estados Unidos para reproducirse. A esto puede llamarse “modernidad dislocada”, ya que se ha escindido de la cultura que le dio origen en un proceso que se antoja irreversible.

Figura 9



. Mapa de los comandos combatientes unificados (*Unified Combatant Command*) en los que el gobierno de Estados Unidos divide el planeta.

Asistimos al final de la estructura institucional, legal y simbólica erigida al terminar la Segunda Guerra Mundial, un orden geopolítico llamado *pax americana* que puede ser descrito como una estructura que gracias a instituciones novedosas de alcance planetario como las Naciones Unidas y la imposición de una nueva manera de soberanía “según la cual se permite el emplazamiento semipermanente de personal e infraestructuras militares extranjeras en el territorio de estados independientes” (Sakai et al., 2024, p. 2), Estados Unidos, en alianza con lo que Immanuel Wallerstein [1930-2019] (2005) llama “la zona paneuropea”, renovó el concepto de gobierno colonial que significó, entre otras cosas, la capacidad de reproducir e instaurar hasta volver inmanentes los andamiajes económicos, ideológicos y sociales del nuevo coloniaje al punto de que se volvieron naturales y, en los hechos, invisibles.

Bajo la *pax americana*, mientras en el exterior se practicaba la colonialidad bajo supresión, en casa se transitaba hacia un nacionalismo cívico sin decolonización. Como ideología que adjudica dos tipos diferentes de libertad para los de dentro y los de fuera, el nacionalismo confesional estadounidense ha ejercido una influencia extraordinaria sobre nuestra comprensión e imaginación de lo que representa la sociedad civil (Sakai et al., 2024, p. 5; énfasis en el original).

Hoy, sin embargo, Occidente ha perdido la fe en sí mismo. En sus propias universidades “la gran narrativa del ascenso occidental ha quedado obsoleta” (Ferguson, 2011, p. 18) ante señales evidentes de que “el declive de la civilización occidental se anuncia en la interioridad de la propia historia, las memorias y las subjetividades europeas” (Mignolo, 2024, p. 89). En contraste con el lento deterioro de Europa, el desgaste del poder estadounidense es a la vez más pronunciado y relevante para la configuración planetaria. Resulta evidente que “se han ido erosionando los rasgos que solían persuadir a muchos pueblos de la Tierra de respetar, adorar y temer a Estados Unidos como potencia hegemónica mundial” (Sakai, 2022, p. 1), y resulta indisputable la percepción de

creciente irrelevancia histórica, la sensación de que, de alguna manera, nuestras categorías convencionales para la narrativa histórica se vuelven cada vez más ajenas [...] [Las] categorías básicas mediante las cuales solíamos visualizar el mundo, comprender los eventos globales e imaginar nuestros futuros ahora parecen desarticuladas, dislocadas o ineficaces (p. 3).

Pueblos como el mexicano y el japonés son especialmente sensibles a este cambio de etapa histórica debido a su fuerte liga con Estados Unidos. A uno le arrebató la mitad de su territorio y al otro lo derrotó usando las primeras armas de destrucción masiva de la historia; ambos sostienen una relación de amor-odio con el imperio que los mantiene gravitando a su alrededor prestando poca o nula atención a otras naciones y otras vías

posibles. El desarrollo de la identidad nacional de ambos países lleva muchas décadas atravesada por su sujeción económica, militar y simbólica a los poderes estadounidenses, y no es exagerado afirmar que ni Japón ni México estarían donde se encuentran hoy si no debieran satisfacer los apetitos y caprichos del poder hegemónico. Podría decirse que están *orientados* hacia Estados Unidos, absortos en los vaivenes políticos, económicos y culturales del todavía imperio. Sus gobiernos se aferran a mantener la cooperación con Washington en lo económico y militar, y sus élites llevan décadas sin considerar otra vía que mantenerse al servicio de sus intereses. Si bien en México existe un nuevo proyecto político desde 2018,⁹ la vecindad geográfica con Estados Unidos motiva un pragmatismo que pareciera lógico pero que compromete el futuro y los alcances de este país.¹⁰ La posición de Japón es similar: ocupado militarmente desde 1945,¹¹ guiado por políticos expresamente al servicio de las ambiciones estadounidenses,¹²

⁹ Año en que Andrés Manuel López Obrador fue electo presidente e instauró un proyecto denominado Cuarta Transformación que “se presenta como una alternativa social y económica al paradigma predominante del neoliberalismo” en el que “el Estado se convierte en el actor fundamental” construyendo “una hegemonía nacional-popular” (Hernández, 2022, p. 121). En 2024 su pupila Claudia Sheinbaum fue electa presidenta bajo la promesa de continuar este proyecto político.

¹⁰ El Tratado del Libre Comercio de América del Norte que inició en 1994 ha integrado de tal modo las economías mexicana y estadounidense que desde 2023 México es el principal socio comercial de Estados Unidos (Morales, 2024) intercambiando mercancías por al menos 706,900 millones de dólares en 2024, mientras que el Banco de México estima que el 14.2 % del valor agregado en México está vinculado a la actividad económica de su vecino del norte (Torre, 2020, p. 5). Varios especialistas han advertido sobre los peligros de tal cercanía, como el historiador Lorenzo Meyer, quien critica la vez la “supeditación política, económica, cultural” con Estados Unidos y cómo “México se ha esforzado por disminuir la dependencia existente, pero no lo ha conseguido” (Pérez, 2017).

¹¹ En 2024 existían al menos 23 bases militares estadounidenses en Japón (US Military Bases, s.f.), concentradas en las prefecturas de Okinawa, Aomori, Kanagawa, Tokio y Yamaguchi (Nippon.com, 2022). Es cierto que está vigente el Tratado de Cooperación Mutua y Seguridad entre Estados Unidos y Japón (日米安全保障条約), que en teoría coloca en igualdad de circunstancias a ambos Estados, sin embargo basta con señalar la ausencia de bases militares japonesas en Estados Unidos para saber que la supuesta cooperación mutua es sólo retórica.

¹² “Primero el comandante supremo estadounidense mientras Japón estaba bajo la Ocupación Aliada, y luego la Agencia Central de Inteligencia (CIA) después de la independencia de Japón en 1952, construyeron una alianza entre los criminales de guerra japoneses, como Kishi Nobusuke y Shoriki Matsutaro, y la campaña anticomunista estadounidense en el este de Asia. En este sentido, la política nacional japonesa, dominada por fuerzas conservadoras —principalmente por el Partido Liberal Democrático desde 1955, con solo breves interrupciones—, puede caracterizarse como un régimen conservador semicolonial encabezado por criminales de guerra” (Sakai, 2022, 24 y 25).

no halla estrategias para salir de la atonía desde que el Acuerdo Plaza de 1985 precipitó el hundimiento de su economía.

Debido a estas razones estoy convencido que pueblos de culturas tan complejas y antiguas como México y Japón pueden aprender mucho estudiando las experiencias mutuas no sólo en lo histórico o político sino en lo artístico y cultural. Comparto la propuesta de Bolívar Echeverría (2019), quien asegura que la modernidad “trae consigo la necesidad de que cada [identidad nacional] busque, en las otras identidades, ciertas posibilidades, versiones o estrategias de afirmación de lo humano, capaces de suplir ciertos dispositivos propios que comienzan a fallar” (p. 205), o el énfasis que hace Yuk Hui [許煜, 1985] (2020) parafraseando a Enrique Dussel [1934-2023] sobre la necesidad de un “diálogo transversal entre culturas diferentes como condición para crear lazos de solidaridad que incluyan y respeten los puntos de vista de la alteridad” (p. 14).

A pesar de las muchas dificultades, inercias y vicios institucionalizados, si Japón y México no desean sufrir la peor parte del declive de Occidente están obligados, a contrarreloj, a limpiar sus miradas, trazar estratagemas novedosas y poner manos a la obra. Para ello resultan útiles estudios comparativos como los que se realizan desde el Seminario Permanente de Investigación de Arte y Cultura México-Japón, enfocados no sólo en cotejar fenómenos similares, sino en urdir vías de comunicación sobre las que puedan entablarse diálogos tanto en la academia como en otros ámbitos. La ciencia ficción, con tanta riqueza todavía por explorar, ofrece un punto ventajoso desde el que dialoga este ensayo.

Primera escala: Ecatepec

Quien nunca ha visitado la Ciudad de México y su área conurbada no conoce a uno de los más complejos monstruos creados por la humanidad. Asentada sobre una cuenca rodeada de montañas que solía contener los lagos de Texcoco, Xochimilco, Chalco, Xaltocan y Zumpango, definida por la falta de planeación urbana y conteniendo ruinas arqueológicas, pueblos virreinales, barrios que rezuman cultura, colonias asoladas por la

delincuencia y áreas exclusivas con mansiones y guardias privados, forma un ente llamado *zona metropolitana* que da cobijo a 21 millones de personas.

En esta amalgama sui géneris destaca una región escarpada, estratégica desde hace siglos debido a que es uno de los pasos naturales hacia la cuenca: Ecatepec de Morelos, construido alrededor de la Montaña del Viento, Ehecatépetl. Con más de millón y medio de habitantes es el segundo municipio más poblado del país y uno de los más peligrosos. Caracterizado por la violencia, pobreza, falta de servicios y corrupción, significa una herida viva en el proyecto nacional mexicano. Los habitantes de la zona metropolitana saben que visitar Ecatepec es altamente riesgoso, en especial las colonias construidas en las laderas de la Sierra de Guadalupe, por lo que desde hace años se le conoce con el mote de “Ecatepunk”. Por su lado, quienes viven en Ecatepec han desarrollado una identidad que no prescinde sino abraza la rudeza de sus calles, ondeando con orgullo su condición periférica. De alguna manera esa exterioridad equivale al margen en el que se encuentra México dentro del llamado ‘concierto de las naciones’: es un país conocido, con un peso innegable en los circuitos económicos y culturales, pero no se le puede considerar dentro del club de las potencias ni es ejemplo de desarrollo o incluso orden interno. México-Ecatepec, sin embargo, existe y resiste.

Figura 10



Logotipo de *Ecatepunk*.

Ecatepunk, la novela gráfica de Joshua Hernández, contiene en sus 150 páginas tanto la desmesura urbana como la dignidad del margen, así como las características representativas de la ciencia ficción mexicana. Al adscribirse dentro del género postapocalíptico de forma orgánica, jugando con los temas típicos de este tipo de historias, tan presentes sobre todo en el siglo actual en la ciencia ficción occidental y japonesa —aunque el caso de Japón obedece a razones distintas a las de Estados Unidos y Europa del oeste—, muestra peculiaridades únicas de la cultura popular mexicana y latinoamericana:

el apropiarse de los grandes relatos de Occidente por medio de una puesta en escena paródica, en la que, a la vez, se transmutan los valores identitarios del mundo indígena. De manera indirecta, los vencidos pueden representarse y verse en el espejo del otro; una imagen desfigurada pero aún válida de sí mismos (Schmelz, 2022, p. 29).

Esta “puesta en escena paródica” fue descrita por vez primera por el filósofo Bolívar Echeverría, quien considera que los mesoamericanos que sobrevivieron a la Conquista elaboraron una estrategia con el fin de evitar que su identidad desapareciera: reconfigurar la cultura europea *desde el interior* al asimilar las ruinas del código mesoamericano (Echeverría, 2000, p. 55), lo que resulta ser un comportamiento “típicamente *barroco*: ‘inventarse una vida *dentro* de la muerte’” (Echeverría, 2019, p. 214). Al “no someterse ni tampoco rebelarse o, a la inversa, someterse y rebelarse al mismo tiempo” (Echeverría, 2000, p. 181), los mesoamericanos y después sus descendientes mestizos han conseguido mantener una parte de su experiencia vital en el idealizado mundo de sus ancestros, y a la vez subsistir en lo que para ellos es, de cierta forma, el mundo postapocalíptico de la modernidad. Aunque esta última afirmación sólo aplica, de manera estricta, a quienes se consideran descendientes directos de las culturas mesoamericanas, la idea de vivir sincrónicamente en un mundo afuera y adentro de la modernidad es compartida por el resto de los mexicanos, aun sea de forma inconsciente o repudiada. Los habitantes de lo que hoy es México saben que la posición ambivalente de su país les impide oponerse de manera abierta a la modernidad, por lo que han aprendido a simular su aplicación, a escenificarla de manera burlona y a encontrar alternativas que afirmen su identidad en los intersticios, los puntos ciegos y los márgenes del proyecto hegemónico para contarlos de otra forma, una en la que tengan un lugar porque el discurso dominante los excluye. A esta tradición pertenece *Ecatepunk*.

Figura 11



Joshua Hernández, postal conmemorativa de *Ecatepunk*, 2025. Cortesía del autor.

El “comportamiento barroco” explica por qué, aunque no cuenta con el volumen ni la proyección del corpus cienciaficcional japonés, la ciencia ficción mexicana ha labrado un estilo propio que bebe a la vez de un pasado profundo, diverso, trunco y existente, y una visión de futuro capaz de ver más allá de lo colonial, tecnofílico y distópico de la ciencia ficción de Occidente. Mientras la mexicana forma parte de las “culturas orientadas temporalmente hacia atrás, para las que es más fácil soportar lo que hemos denominado la carga del pasado, esa orientación hacia lo que ha sido y no hacia lo que será” (Fernández Delgado, 2019, p. 23), esta orientación no se da como “un rechazo hacia el progreso, sino [como] una prioridad hacia lo que hemos reconocido como nuestro por generaciones” (p. 31). Dicho de otra manera, la ciencia ficción mexicana no concibe un futuro sin la carga de su pasado, especialmente el mesoamericano, ya que concibe la grandeza de su pueblo en la era previa a la invasión europea. Este contexto conlleva una paradoja evidente: si la conquista de América fue el punto de arranque de la modernidad

(Dussel, 1994, p. 21), y la ciencia ficción es la modernidad entendiéndose a sí misma en el plano de lo imaginario (Córdoba, 2022, pp. 25 y 26), en países latinoamericanos como México resulta natural que los productores de ciencia ficción se concentren fundamentalmente en “narrar la experiencia del uso o vivencia de los objetos de la modernidad, mucho más que [su] materialidad misma o sus condiciones de posibilidad” (Kurlat Ares, 2021, p. 7). Y es que, como argumenta Antonio Córdoba (2022), se puede concebir que ciencia ficción y América forman parte del mismo proceso, porque si “las sociedades y mundos de la CF son mundos imaginados, inventados, también lo fue (según algunos, en lo que se ha convertido ya en un cierto tópico) América” (p. 29).

La ciencia ficción mexicana y latinoamericana concibe el materialismo y el tecnocientificismo de la modernidad como un ente sólido llegado desde afuera, impuesto por una cultura extractivista y arrogante que no puede ser confrontada de forma directa. Así, para el latinoamericano, la ciencia no es “una estructura que permite diferenciar entre verdad y mentira, sino [un] discurso que está marcando la forma de construir una visión de mundo” (Bastidas, 2021, p. 10). La ciencia y la tecnología resultan elementos alienígenas que lo mismo facilitan la vida que perpetúan las condiciones de sumisión ante los poderes hegemónicos. Esta dualidad es un reflejo de la paradoja referida en el párrafo anterior, y ayuda a comprender por qué resulta común que los villanos de las películas de ciencia ficción de la llamada Edad de Oro del cine mexicano suelen ser científicos de apellidos extranjeros, vencidos por héroes que encarnan los valores tradicionales, y que la idea de tecnología obedezca más a la lógica de la acumulación, remiendo y adaptación que de innovación, una lógica que es parte de un mundo latinoamericano en el que lo obsoleto convive con lo reciente, y en los mismos espacios conviven indígenas y tecnócratas (Jorge Baradit, citado en Kurlat Ares, 2021, p. 15).

Estos temas se hallan de forma natural en *Ecatepunk*, urdidos gracias a la destreza narrativa y visual de Joshua Hernández. Concebido inicialmente como un reto creativo en el que dibujó las 24 páginas iniciales del cómic en 24 horas, utiliza un estilo gráfico

más cercano al boceto que a la limpieza de un producto comercial. Los cuadros mantienen los trazos a lápiz con el que fueron bosquejados, y la tinta se aplicó usando un bolígrafo común. La simpleza de los fondos, así como la monocromía —la única excepción son las pastas de amarillo fosforescente, empleadas como recurso dramático— y la escasez de diálogos completan una propuesta estética que transmite no sólo el ambiente postapocalíptico en el que se sitúa la historia, sino la aridez, desolación y suciedad del entorno.

Figura 12



. Joshua Hernández, *Ecatepunk*, 2020, pp. 130 y 131.

Que *Ecatepunk* naciera del relatado ejercicio de dibujar 24 páginas en la misma cantidad de horas condicionó el estilo del resto de la obra, sin embargo Joshua supo usar esta particularidad a su favor. Qué mejor manera de contar una historia postapocalíptica situada en un ambiente de por sí dañado como lo es Ecatepec que manifestando esta misma decadencia en la propuesta gráfica. Por ello, que los dibujos sean “impuros” y en ocasiones exageren o alteren rasgos de los personajes o incluso la perspectiva no debe verse como un defecto sino como todo lo contrario. Además, por más que Joshua los dibuje deformes, los personajes son siempre reconocibles. Sin embargo donde quede mejor demostrado su talento como dibujante y narrador es en la manera en que el ritmo visual trascurre con impecable naturalidad. La acción ocurrida en cada viñeta se plasma con nitidez, la variedad de los encuadres genera un ritmo de coherencia cinematográfica, y la manera en que se coloca a los personajes abona en cada página a favor del relato sin perder tiempo en florituras ni elongaciones.

El lenguaje cinematográfico está presente no sólo como influencia sino como código comunicativo entre el autor y su público. Habitantes de la era de la imagen, consumidores de cine estadounidense y animación japonesa, la mayoría de mexicanos que encuentran un eco único en *Ecatepunk* son también ciudadanos universales, en ocasiones más familiarizados con los vaivenes de la farándula internacional o con las modas venidas de más allá de las fronteras que con la historia nacional, y a la vez sujetos a su territorio, costumbres, gastronomía y mitos oficiales y contraculturales. Aquí encuentro otro de los grandes aciertos de *Ecatepunk*, lo que a su vez lo vuelve un ejemplo prototípico de la ciencia ficción mexicana: es a la vez universal y profundamente mexicano, una obra glocal¹³ que enlaza las dos dimensiones principales dentro de las

¹³ Para las manifestaciones culturales o económicas que son a la vez universales y locales se acuñó el término “glocal”, acrónimo de las palabras *global* y *local*. El diccionario de Oxford lo define como “aquello ‘que hace referencia a factores tanto globales como locales o reúne características de ambas realidades’” (Fundéu RAE, 2019).

que vivimos los habitantes del siglo XXI.

El personaje principal de la obra es Tlacuache, un bebé sin extremidades que fue encontrado en la cima de una montaña de basura, y que al volverse niño aprendió a reutilizar y adaptar tecnología vieja y chatarra para fabricar cosas nuevas. Los brazos y piernas de Tlacuache fueron hechos por él mismo, por lo que más que concebirlo como un cibernético postapocalíptico puede definirse como un producto de la *talacha* cibernética. La talacha (y su forma verbal “talachear”) es un término que se usa para referirse a la reparación de alguna máquina o aparato,¹⁴ y que abarca también la adaptación y modificación de tecnología para darle un uso distinto para el que fue diseñada. Si concebimos la tecnología como la manifestación material de la modernidad y vemos de qué formas el personaje central de *Ecatepunk* toma artilugios desechados que otros verían como basura para crear algo nuevo, resulta difícil encontrar un ejemplo más preciso sobre la relación que tiene México con la tecnología. Según Guillermo Bonfil Batalla [1935-1991], la permanencia de las culturas mesoamericanas se debe a tres estrategias: resistencia, innovación y apropiación (Bonfil, 1990, p. 191), y aunque Tlacuache no es un indígena —aunque viva en un sitio con nombre nahua (Ecatepec) y su nombre provenga del náhuatl *tlacuatzin*— encarna esta tríada: resiste desde la desventaja que implica haber nacido sin extremidades en un mundo postapocalíptico, y para no sólo sobrevivir sino prosperar se apropia de lo que otros han desechado y con ello innova, creando objetos útiles adaptados a una realidad hostil.

Figura 13

¹⁴ Esta palabra originalmente significa “instrumento de labranza, semejante al zapapico”. Proviene de la mezcla del vocablo náhuatl “*tlalli*” (tierra) y el español “hacha” (Academia Mexicana de la Lengua, s.f.).



Joshua Hernández, *Ecatepunk*, 2020, pp. 111 y 113.

Además de todo esto, el tlacuache tiene fama de ser inmortal; puede morir e incluso quedar despedazado y de todos modos recomponerse y resucitar (López Austin, 2006, p. 22). Sin embargo, lo más relevante es su papel en los mitos de la tradición mesoamericana. Descrito generalmente como un viejo sabio y borrachín, asociado con el juego de pelota, el cruce de caminos, la decapitación, las ceremonias de año nuevo, la Luna y el pulque (p. 18), su principal hazaña es haber robado el fuego a los dioses para llevarlo a los humanos. Si este hurto simboliza “la destrucción de la administración teocrática de la tecnología” (Echeverría, 2010, p. 205), lo que sirve como “una cantera

para la reconstrucción mítica de una rebeldía y emancipación humanas” (Hinkelammert, 1984, p. 18), tenemos que el tlacuache regaló a los humanos no el conocimiento sino la manera de aplicar el conocimiento para realizar cosas nuevas. Al ser esta una de las características que definen la esencia del homo sapiens y lo separan de otros animales, queda claro por qué múltiples culturas a lo largo de la historia han encapsulado el “robo del fuego” en relatos míticos y heroicos.¹⁵ Tlacuache de *Ecatepunk* es, entonces, un heredero directo del tlacuache que viajó por uno de los cuatro pilares del mundo (López Austin, 2006, p. 287) para, en un acto de valentía sin igual, escamotear el fuego sagrado y llevarlo a la dimensión mundana. La diferencia entre el tlacuache mítico y el de ciencia ficción es que el primero recibió un castigo por su ofensa —la cola carente de pelo— pero su leyenda heroica se mantuvo para siempre, y el segundo busca su lugar entre montones de basura, tortillas radiactivas y tumbas de mujeres en el Río de los Remedios. El niño talachero de *Ecatepunk* encarna no sólo la relación de México con la tecnología, sino también la determinación de un pueblo que ante la crisis ecológica y el final de la *pax americana* mantiene la esperanza aunque no sepa bien por qué. De alguna forma, así como lo hace Tlacuache, los descendientes del apocalipsis mesoamericano encontrarán la forma, el truco, el modito o la tranza que los haga sobrevivir. Acostumbrados a inventarse una vida dentro de la muerte, los mexicanos siguen adelante sin importar la barbarie que los rodee. Para ejemplificar lo dura que puede ser esta realidad Joshua nos presenta a Susi, aguerrida joven que liderea a un grupo de mujeres que huyen de la violencia machista. Cuando era niña a Susi le arrancó el ojo derecho la pareja de su mamá con un cuchillo. Su mamá murió defendiendo a su hija, lo que definió el camino de Susi. Sobrevivió como pudo y, decidida a que ninguna otra mujer sufriera, fundó un refugio en el que nadie pudiera tocarlas. Además se dedica a cazar abusadores y violadores para desarticular al menos un poco de su impunidad. A

¹⁵ Entre los héroes míticos están “Mātarišvan en el Rig Veda indio, la Abuela Araña en la cosmogonía cherokee, o Māui, el intrépido aventurero maorí, quien además de sustraer el fuego hizo más lento el Sol para que la gente tuviera tiempo de trabajar y murió intentando regalarles la inmortalidad” (Ross, p. 42).

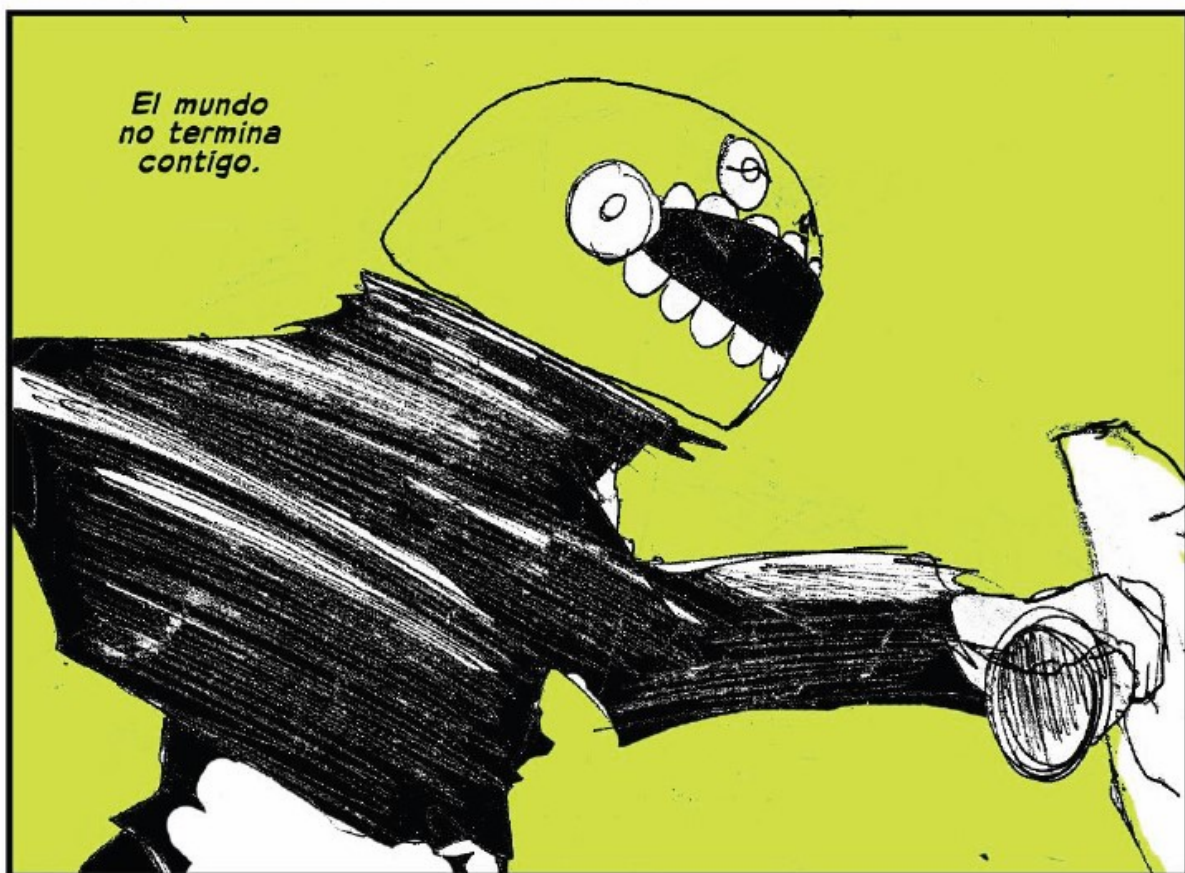
pesar de su éxito, Susi se lamenta que tuviera que suceder el fin del mundo para que algunas mujeres fueran libres. En un país en el que desde hace más de una década suceden cinco o más feminicidios al día, resulta imposible no ver a Susi a la vez como una heroína y como el recordatorio de lo más oscuro de la sociedad mexicana.

Tlacuache aparece y regala a Susi un ojo. El buen gesto desencadena el resto de la acción, ya que el ojo genera visiones que terminan conduciendo a los personajes a recorrer los sitios emblemáticos de Ecatepec —el teleférico, el Caracol, la Plaza de las Américas, el planetario— y contemplar su ruina. Ruina no muy lejana de la que puede verse hoy. Es así como Joshua coloca frente al lector a la vez el presente y el futuro. La misma aventura que emprenden Tlacuache y Susi para saber a quién perteneció el ojo mientras son atacados por un monstruo formado por miles de cucarachas inteligentes y enfrentan a barones de la droga y otros enemigos es la que en la actualidad cualquiera puede tener al cruzar el territorio ecatepense. La marginalidad no es una excepción sino la manifestación de las contradicciones del modelo mexicano. Escindido entre la herencia mesoamericana (“México profundo”) y la europea (“México imaginario”), dimensiones que se excluyen porque la primera, como vimos, pervive gracias una estrategia barroca que impide su asimilación plena a la modernidad, mientras la segunda controla los aparatos políticos y económicos sin conseguir el anhelado desarrollo porque insiste en aplicar modelos occidentales a rajatabla, México es tierra fértil no sólo para las contradicciones y las paradojas, sino para las más abyectas manifestaciones del resentimiento, el racismo y la blanquitud.¹⁶ Guillermo Bonfil (1990) advierte al México imaginario que ha sido un fracaso el intento de construir un país imaginario, y “sería demente insistir en hacerlo. México es éste, con esta población y esta historia; no

¹⁶ Neologismo acuñado por Bolívar Echeverría (2016), que puede entenderse como el deseo de pertenecer a la blancura étnica occidental imitando sus formas de pensar y actuar. Según Echeverría la blanquitud consiste en “la visibilidad de la identidad ética capitalista en tanto que está sobredeterminada por la *blancura* racial” (p. 62), que “exige que la interiorización del *ethos* capitalista se haga manifiesta de alguna manera, con alguna señal, en la apariencia exterior o corporal” (p. 64).

podemos persistir en el empeño de sustituirlo por otro” (p. 223). Es en el borde entre los desatinos de la clase dominante y la realidad donde caminan Tlacuache y Susi.

Figura 14



Joshua Hernández, *Ecatepunk*, 2020, p. 120.

Hacia el final de la historia aprendemos que el ojo de Susi perteneció El Hombre que Vendió el Mundo, misterioso personaje que salvó a Tlacuache cuando era bebé y le fabricó sus primeras extremidades, y que además fue el agente que precipitó el colapso planetario. Porque el apocalipsis no se debió a una guerra ni a una invasión extraterrestre. Como buen aceleracionista,¹⁷ El Hombre que Vendió el Mundo sólo

necesitó sostener el estado casi catatónico con el que la humanidad afrontaba el empeoramiento de la crisis múltiple, la misma que vivimos hoy. Hipnotizados, marchamos hacia nuestra destrucción.¹⁸ Poco antes de la conclusión descubrimos que El Hombre Que Vendió el Mundo es en realidad una manifestación de las cucarachas inteligentes, que desean heredar el mundo desplazando a la torpe especie dominante. Ellas son el antagonista central, y pueden comprenderse de varias formas: la pulsión de muerte —la naturaleza exigiendo su lugar—, la eterna amenaza venida de fuera, el capitalismo voraz. Fueron ellas las que crearon al robot Arcadio, que engañó a Tlacuache desde el inicio para vencerlo con mayor facilidad. Su plan parece perfecto, pero la unión de los diferentes grupos humanos, a pesar de sus discordias y rencillas, consigue vencer al enemigo y abrir la posibilidad de un futuro, ayudados por Arcadio, quien decide traicionar a las cucarachas, mensaje para que, al menos un poco, hagamos la paz con la tecnología.

El pasado de *Ecatepunk* es hoy. Recordemos que la ciencia ficción consiste en hablar del presente desde el futuro. La pulsión de muerte, el capitalismo y la presión de la naturaleza por descarrilar el proyecto humano se unen en un maremágnum que se alza ante nosotros con potente oscuridad. Ante esta amenaza existencial debemos oponer una resistencia colectiva. Sólo así podremos sobrevivir. Eso es lo que Joshua nos anima a pensar al final de su obra. Y es que, a pesar de todo, el mundo no termina con nosotros.

Segunda escala: Paradis

¹⁷ El aceleracionismo busca aumentar de manera radical la velocidad en la que se transforman los procesos socioeconómicos y tecnológicos de las sociedades capitalistas con el fin de alcanzar un nuevo estado social porque es el mejor camino para la humanidad o porque no hay alternativa. La tecnología es la pieza fundamental en este esquema.

¹⁸ El sistema económico actual no es capaz de escapar de la gravitación consumista encarnada en el momento presente: hoy se debe saciar la sed, el mañana no importa. Sin embargo esta búsqueda alcanza siempre el vacío, ya que “el presente se encuentra siempre ya rebasado, vaciado de contenido por la prisa del fluir temporal”, arrojándonos a “una realidad instantánea, evanescente” (Echeverría, 1997, p. 155) incapaz de satisfacernos en plenitud.

En una isla tan grande como Madagascar se yergue el último reducto humano: Paradis, ciudad santuario protegido por tres muros concéntricos, llamados, de afuera hacia adentro, María, Rose y Sina. Estas defensas cuentan con cincuenta metros de alto y están coronadas con cañones montados sobre rieles; sus gruesas puertas se abren con sistemas hidráulicos para permitir un cierre rápido en caso de emergencia. La amplia circunferencia de la pared exterior, María, encapsula no sólo casas y edificios, sino bosques, ríos y campos cultivables, por lo que los habitantes de Paradis cuentan con lo justo necesario para sobrevivir. La razón del severo aislamiento es que en el exterior deambulan centenas de gigantes conocidos como titanes (巨人), monstruos humanoides que tienen como único objetivo devorar seres humanos. Si bien los hay mucho más altos, la mayoría de estos colosos mide entre cuatro y quince metros; no duermen, aunque sólo están activos cuando hay luz de sol, son poco inteligentes, carecen de órganos reproductores y no interactúan entre ellos o con otras especies. Además de su obsesiva antropofagia y su agilidad y fortaleza, el principal problema con los titanes es que son prácticamente invulnerables, regeneran sus heridas y no sienten dolor. La única forma de matarlos es cortándoles la nuca.

Figura 15



Logotipo de *Titán de Ataque*.

Estos monstruos llevan un siglo asediando la ciudad, por lo que sus habitantes viven la continua zozobra tanto de saberse los últimos humanos como incapaces de vencer a un enemigo implacable. Su única —aunque débil— esperanza es una de las tres ramas del ejército de Paradis, el Regimiento de Exploración (調査兵団, que también puede traducirse como “cuerpo de investigación”), responsables de acopiar toda la información posible sobre los titanes y luchar en su contra fuera de las murallas. El arranque de la historia se da cuando dos titanes nunca vistos, el Colosal y el Acorazado, rompen el muro exterior María, lo que permite a cientos de gigantes entrar a esa sección de la ciudad y cometer una masacre atroz. Entre las víctimas se encuentra la madre de Eren Yeager (エレン・イエーガー), niño de diez años que al contemplar cómo su mamá es comida viva jura asesinar a todos los monstruos. Para ello, un lustro después se une al Regimiento de Exploración sin saber que él y varios de los reclutas de su generación cambiarán la historia de Paradis.

La línea argumental de *Titán de Ataque* es larga y compleja, por lo que resumirla en este espacio sería farragoso. Mi recomendación para quienes no han visto la serie de animación o leído el manga es que lo hagan. Encontrarán una trama que busca mantener la atención y sorprender a su audiencia presentando y develando misterios que de forma constante amplían el contexto. Isayama culmina su historia en una apoteósica escala mundial, una conclusión ambiciosa que dejó insatisfechos a muchos seguidores pero que él declaró como la razón por la cual emprendió la tarea de dibujar el que, en mayo de 2025, es el séptimo manga más vendido en la historia de Japón (あちこちデータ, 2025):¹⁹

Se supone que escribir manga es liberador. Pero si era completamente libre, debería haber podido cambiar el final. Podría haberlo cambiado y decir que quería ir en una

¹⁹ Otras fuentes colocan a este manga en el noveno lugar de los más vendidos de la historia (漫画全巻ドットコム, 2025 y かいぎぶ, 2025).

dirección diferente. Pero el hecho es que estaba atado a lo que había imaginado cuando era joven. Así que el manga se convirtió en una forma de arte muy restrictiva para mí, al igual que los enormes poderes que adquirió Eren acabaron limitándole (Motamayor, 2023).

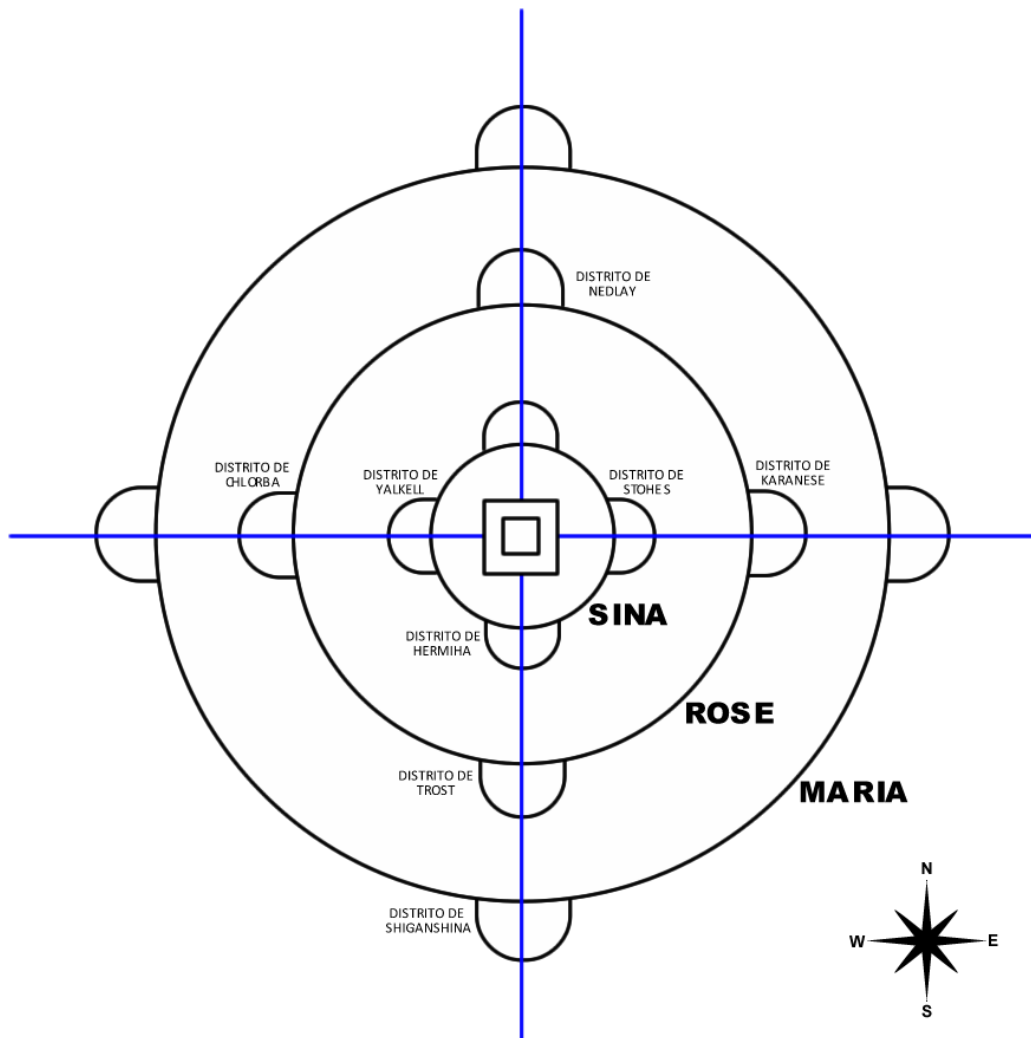
Necesito detenerme un poco en esos “enormes poderes” de Eren para poder proseguir con el análisis. En su búsqueda por exterminar a los titanes, este adolescente descubre que él es un titán inteligente, el Titán de Ataque, y que su fallecido padre proviene de afuera de la isla y lo ha preparado para una compleja venganza. Los habitantes de Paradis no son los únicos humanos supervivientes, sino los últimos habitantes de Eldia, imperio que poseía nueve titanes inteligentes con los que sojuzgaron a los pueblos vecinos y cometieron horripilantes crueldades, en especial contra la hoy poderosa nación de Marley. Los eldianos son dirigidos por la dinastía Fritz, una línea gobernante ininterrumpida desde hace dos milenios que cuenta con el poder del Titán Fundador, que tiene ascendencia sobre los demás titanes y sobre todos los eldianos.²⁰ Tras ganar la Gran Guerra de los Titanes y terminar con el dominio de Eldia, Marley apostó por el desarrollo tecnológico y consiguió apoderarse de siete de los titanes inteligentes y enclaustrar a sus enemigos en la isla de Paradis. Allí, el rey mandó construir los tres muros concéntricos, hechos con millones de titanes colosales que permanecen tanto como defensa como elemento de disuasión: si alguien atacara a los eldianos supervivientes estos colosales pueden activarse y “aplanar el mundo”, un acto conocido como el Retumbar (地鳴らし).²¹ El rey Fritz usó el Titán Fundador para borrar la

²⁰ La línea imperial de Japón se considera la más antigua del mundo. Según la Casa Imperial su origen se remonta a 660 a.C., hace 2,684 años, aunque la evidencia histórica reduce el inicio de la serie sucesoria de monarcas al año 539, hace casi dos milenios y medio.

²¹ Los muros de Paradis representan al mismo tiempo el aislacionismo japonés y la potencia de su espíritu expansionista. En una época en la que el decrecimiento de su población obliga al gobierno nipón a permitir la entrada de cada vez más residentes extranjeros, conviene recordar que “para que una nación exista, es esencial que la fraternidad, los lazos de camaradería nacional, no se compartan nunca con extranjeros. En virtud del hecho de que rodea un espacio cerrado en un mapa moderno, la figura de un geocuerpo representa simbólicamente la exclusividad misma de una comunidad nacional de manera

memoria de sus súbditos y así evitar nuevos afanes imperialistas.²² A lo largo de *Titán de Ataque* Eren va adquiriendo los poderes de otros titanes inteligentes hasta tener la capacidad de activar el Retumbar, y con ello destruir no sólo a Marley sino el resto del mundo. Su objetivo es que Paradis para siempre quede sin enemigos.

Figura 16



similar a un muro fronterizo que representa simbólicamente una barrera u obstáculo para supuestamente impedir que los extranjeros se inmiscuyan en el interior de la nación” (Sakai, 2022, p. 32). Por decirlo de cierta manera, el final de la exclusividad étnica japonesa que conlleva la intrusión de extranjeros puede leerse como una invasión autoinfligida que genera ansiedades e incertidumbre.

²² Tal como la Ocupación encabezada por el general Douglas MacArthur [1880-1964] obligó que Japón abandonara sus intenciones bélicas y buscara ser una nación promotora de la paz.

Esquema de la organización de los muros de Paradis, 2013.

Isayama maneja una multitud de ideas que ameritan un análisis mucho más extenso. Por ejemplo, existe una familia apellidada Ackerman que simboliza la ética y filosofía samurái, lo que se ve reflejado en dos personajes: el hábil capitán Levi (リヴァイ・アッカーマン) y la talentosa Mikasa (ミカサ・アッカーマン), que tiene el mismo nombre del acorazado *Mikasa* (三笠), buque que encabezó la victoria japonesa sobre Rusia en 1905. Existe también una similitud evidente entre el tratamiento que sufrieron los judíos europeos bajo el régimen nazi y la forma en que los eldianos son discriminados en Marley, al punto de que están encerrados en guetos y deben portar insignias que los señalan como miembros de la “raza monstruosa”. Sin embargo de entre éstos y otros temas quisiera enfatizar uno: el militar. Las arengas antes de la batalla, el llamado al sacrificio, la continua revisión de los motivos para luchar, las tensiones surgidas de las diferencias jerárquicas y las intrigas propias de un cuerpo armado definen gran parte de *Titán de Ataque*, pero sobre todo esto se mantiene un elemento preponderante: el miedo. En vez de idealizar la guerra, la obra se enfoca en mostrar de manera que incluso puede considerarse insistente el terror que acomete a los humanos al momento de arriesgar su vida o contemplar los horrores de la batalla. Isayama se opone aquí a una de las características más destacadas del romanticismo japonés:²³ el unir el sacrificio y la muerte con “el anhelo nostálgico de integración en la imagen estetizada del ‘pueblo’” (Sakai, 1997, p. 98), actitud propia de una nación guerrera como lo ha sido Japón desde sus orígenes, tradición que alcanzó su cota máxima durante la Guerra de los Quince Años (1931-1945). En vez de ensalzar la “bella muerte”, la obra nos muestra el absurdo de

²³ En buena parte, “el esteticismo de la Escuela Romántica Japonesa [日本浪漫派] —la negación del contenido del Yo como forma pura, la preferencia por la indeterminación frente a un ideal y un significado definidos, y situar la forma última de belleza en la muerte— tenían afinidades particulares con algunas de las narrativas de autonegación y suicidio de épocas anteriores, incluido el principio ético del *bushidō* [武士道] y la forma ideal de unidad entre amantes prohibidos que se encuentra en la muerte” (Iida, 2002, p. 61).

la guerra. *Titán de Ataque* cuestiona una y otra vez, desde diferentes ángulos, cómo el discurso militarista se apropió de la muerte como

una experiencia en la que uno se disolvía e integraba en el cuerpo de la nación: la muerte se transformó en la experiencia imaginada de unión y camaradería; la determinación hacia la muerte propia se tradujo en la determinación hacia la identificación con la totalidad. Consecuentemente, a muerte se estetizó para que pudiera mediar y asimilar la identidad personal en la identidad nacional. Finalmente, la nación se convirtió en la comunidad del destino (*unmei kyōdōtai*) [運命共同体] hacia la muerte (pp. 101 y 102).

Bajo el estado de excepción que conlleva la guerra, morir en nombre de Eldia o de Japón garantiza “la inmanencia de la totalidad del individuo en la estetización nostálgica de la totalidad” (p. 115), por lo que el sacrificio es más que un acto heroico: da sustancia al “nosotros”, una unidad sin fisuras que transforma lo bélico en el núcleo de la identidad social.²⁴ Así es como se llevan a la práctica frases como “ellos o nosotros”, “victoria o muerte”, “solución final” o “la muerte honorable de cien millones” (一億玉砕). Sostener este estado excitado de estetización de la muerte en el “cuerpo nacional” (国体) necesita un estado permanente de guerra, o al menos la sensación de que se está siempre en guerra, para así permitir que “no sólo el cuerpo sea reclutado para el servicio, [sino que] el espíritu también sea apropiado por el pensamiento bélico” (Takeuchi, 2005, p. 130). La isla Paradis vive la beligerancia perpetua: rodeada de titanes y naciones que desean su destrucción, los eldianos están obligados a sostener una estructura militar que en teoría busca la paz pero que en realidad se mantiene cómoda en el conflicto, lo que se muestra explícitamente

²⁴ “La comunidad nacional adquiere la auto-determinación más explícita en lo extremo de la guerra. [...] la pertenencia a la nación se ve inmediatamente facilitada por la voluntad de unirse al acto de matar a un grupo de personas designado como enemigo. Por supuesto, la posibilidad de matar siempre va acompañada de la posibilidad de ser muerto. [...] La idea del reclutamiento universal enseña a las masas que pueden pertenecer a su nación a través de la posibilidad de su propia muerte” (Sakai, 1997, pp. 98 y 99).

cuando se explica cómo el rey diseñó el estado de su pueblo bajo la presión del cada vez más avanzado tecnológicamente país de Marley.

Figura 17



Kiri Karma, *Japan Expo 2022 - Day 3*, 2022.

Japón ha enfrentado momentos de emergencia nacional con las invasiones mongolas en el siglo XIII, el asedio de los poderes coloniales de Portugal, España y Holanda a inicios del siglo XVII, el brusco expansionismo estadounidense de mediados del siglo XIX, y el final de la *pax americana* y el ascenso de China en la actualidad. Nada de esto se compara con el estado de guerra total (総力戦) que experimentó durante la Guerra de los Quince Años, una vivencia colectiva tan profunda en la que Japón fue tanto victimario como víctima, y que terminó abruptamente con el bombardeo atómico y la ocupación militar. La rendición tuvo consecuencias telúricas. El *tennō* (天皇) fue obligado a desprenderse de su divinidad simbólica, y las fuerzas de ocupación redactaron una nueva constitución (Totman, 2005, p. 455). Tras la derrota, los intelectuales japoneses que solían cantar loas al imperio se tornaron pacifistas (Iida, 2002, p. 72), giro que puede entenderse como necesario para reconstruir una identidad cercenada, pero que al carecer de una autocrítica suficiente contribuyó a la anomia moral de la posguerra. Bajo la ocupación, los japoneses no pudieron realizar el duelo adecuado para tejer cicatrices sobre sus profundas heridas; posteriormente el afán de reconstrucción y el impulso técnico-económico no dejaron tiempo para reflexionar como se debe lo acaecido, y sobre todo nunca existió una actitud sincera de reconocer los crímenes de guerra cometidos principalmente en Corea y Manchuria (Sawaragi, 2005, p. 205; Tanaka, 2018, p. 80), afrenta que estos pueblos no olvidan ochenta años después.²⁵ Las consecuencias de esta falta de reflexión —o peor todavía, el negacionismo—, están presentes en *Titán de Ataque*, una obra que en este tema puede considerarse que navega a contrapelo.

La ciencia ficción japonesa de posguerra, perteneciente a lo que algunos llaman “subcultura” (サブカルチャー), ha servido como vía para sublimar la derrota y las bombas atómicas (Tanaka, 2014, pp. 43-48; Berman, 2014, p. 295), una forma digamos *lateral*

²⁵ “Desde la masacre de Nanjing en los primeros meses de la guerra contra China hasta la masacre de Manila en las etapas finales de la Guerra del Pacífico, los soldados y marinos del emperador dejaron un rastro de crueldad y rapacidad indescriptibles. Al final, también se devoraron a sí mismos” (Dower, 2000, p. 22).

para lidiar con un trauma patrio de escala apocalíptica. El crítico de arte Sawaragi Noi [榎木野衣, 1962] (2005) señala que “mientras la subcultura de la posguerra que proliferó desde la década de 1960 en adelante obtuvo su inspiración narrativa de la Guerra del Pacífico, el arte japonés de la misma época rara vez tocó el tema” (p. 197), lo que apoya esta lateralidad: al tiempo que las narrativas oficiales y el arte hegemónico se desentendían del problema, en el aparentemente infantil y superficial mundo del manga, la animación, las novelas ligeras y los videojuegos se trabajaba en el problema, buscando sanar la autoestima de jóvenes que no terminaban de asimilar la derrota ni el dominio militar, económico y cultural de Estados Unidos. La función disipadora de problemas nacionales que realizó y realiza la ciencia ficción resulta una operación compleja, incapaz por sí misma de exorcizar los fantasmas y que incluso puede criticarse como escapista y despolitizadora al verse como “una elaboración de la historia a través del arte, que finalmente no sirve. La historia debe elaborarse a través de la historia misma, si es que va a asimilarse” (Berman, 2014, p. 200). Sawaragi (2005) explica que tras la derrota de la izquierda con la firma del Tratado de Seguridad con Estados Unidos en 1970 “los japoneses rápidamente se retiraron a una cápsula ahistórica, perdiendo de vista su propia historia y por lo tanto la sensación de la amplitud del mundo” (p. 203), lo que explica por qué las imágenes presentadas en la ciencia ficción y en la “subcultura” en general “entre más fanáticas suenan, más vacías y amputadas de la realidad están” (p. 204), dejando en claro que son síntoma de una profunda represión psicológica.

Figura 18



Lizerlig, Tomos del manga de Shingeki no Kyojin, 2018.

No es, sin embargo, un deber de la ficción el encabezar movimientos políticos, sino mostrar lo que resulta difícil, indeseable o imposible describir con palabras. Además, la explosión de la “subcultura” japonesa puede leerse de otro modo. El imperialismo japonés buscó competir con el expansionismo occidental en sus propios términos (Berman, 2014, p. 172) desarrollando una poderosa industria militar y una mentalidad colonialista que de forma material y directa incidió en las vidas y los territorios de millones de personas. Podemos llamar a esto una “manera dura” (*hard*) de relacionarse con el mundo, que culminó en un costoso fracaso y dejó huellas duraderas dentro y fuera del archipiélago. Tras estar obligado a acomodarse dentro de la hegemonía de Estados Unidos (Sakai, 1997, p. 115) y aceptar dolorosamente su función como enclave estadounidense en Asia del Este, el auge tecnológico y económico mantuvo la misma irradiación expansiva, pero esta vez de manera suave (*soft*). Llegamos al punto de que en la actualidad el llamado *poder blando* de la cultura y “subcultura” de Japón encarna su principal fuerza de cara al mundo. Podemos leer entonces de dos formas obras como *Titán de Ataque*: continúan la ya larga tradición de restaurar una identidad dañada que no ha sabido reconstituirse, y al mismo tiempo muestran el poder de la estética y narrativa de Japón, una declaración de principios que dice: “aquí seguimos y los seguimos sorprendiendo”. La postura crítica de Sawaragi está centrada en la visión interna —localista—, y análisis como el que realizo en este momento puede equilibrar la manera en que se entienden las maneras en que la ciencia ficción y otros productos de la industria cultural japonesa inciden en la sociedad humana en general.

Mi lectura de *Titán de Ataque* se centra en que Isayama proyectó en su obra lo que para él es el Japón de la primera mitad del siglo XXI: una nación estancada en su desarrollo y rodeada por los muros de su incapacidad para poner orden en los aspectos básicos, un pueblo que olvidó las barbaridades que cometió en el pasado como si fuera un encantamiento ordenado por el rey Fritz,²⁶ un país rodeado de enemigos que, más

²⁶ “Mientras que los japoneses experimentaron la rendición ante las potencias aliadas y la pérdida del imperio y sus colonias como parte de su relación con Estados Unidos, nunca sufrió el tipo de humillación

temprano que tarde, deberá regresar al belicismo anterior o encontrar maneras nuevas y auténticamente pacíficas para salir del atolladero. La travesía de Eren desde la muerte de su madre hasta el genocidio mundial puede entenderse como una fuerte crítica al deseo ingenuo y macabro de la absoluta aniquilación del Otro,²⁷ porque el Otro, que viene del otro lado del mar (海外), únicamente piensa en destruirte. Este Otro es representado por Marley, que mezcla una estética occidental en su arquitectura y modos de vestir, una centralidad cultural en el desarrollo tecnológico y una maceración de las afrentas recibidas por los eldianos, particularidades que encajan con Occidente pero sobre todo con China.

Titán de Ataque encarna una versión ficcional del pasado, pero sobre todo del futuro, una realidad vivida por los japoneses que lucharon y murieron durante la guerra y que hoy se ha olvidado o se idealiza. De ahí la severidad de la descripción de cómo Eren afronta la dureza de una existencia en la que todos los cuerpos y todos los espíritus deben avocarse a la lucha de un modo u otro porque *ellos*, los otros, rompieron el muro: una invasión en toda la regla que obliga a una respuesta absoluta, y los que no desean inmiscuirse o son indiferentes o escapistas son cobardes o inútiles. Esto a pesar de que más adelante la historia muestra que el ataque se debió a la arrogancia y las brutalidades de Elida en el pasado. Sea como sea, la guerra es total o no puede ser ganada. Y es total no sólo en la dimensión física sino en la temporal, de ahí la destrucción de Paradis tras la muerte de Eren que se muestra en la secuencia de créditos con la que cierra la obra: la guerra que responde a la guerra lleva a una belicosidad permanente. Así como el imperialismo no puede enfrentarse con imperialismo, la guerra no puede ser vencida con la guerra.

que se esperaba ante los pueblos de Asia. [Los japoneses] No se dieron cuenta de que también habían sido derrotados por aquellos a quienes solían despreciar como sus sirvientes coloniales. La mayoría de los japoneses no se expusieron a la mirada de los pueblos asiáticos ni experimentaron la vergüenza necesaria para descolonizarse” (Sakai, 2022, p. 25).

²⁷ El Retumbar puede leerse como la intención ciega de alcanzar la paz verdadera a través de la hiperindividuaización: si sólo quedo yo en el mundo, por fin estaré tranquilo.

Figura 19



Thanhchua0123, *Attack on Titan Vietnamese version*, 2024.

Posiblemente pueda criticarse a *Titán de Ataque* como una obra que en realidad enaltece lo bélico al mostrar que, después de todo, es en las fauces de la muerte donde uno se expresa en su totalidad. No sé si esto pueda matizarse con la cultura guerrera tradicional de Japón, una tradición de sangre que incluye siglos de disputas intestinas, la Gran Paz Tokugawa o el ultranacionalismo de los 1930-1940. Por algo intelectuales de la inmediata posguerra como Maruyama Masao [丸山眞男, 1914-1996] o Takeuchi Yoshimi [竹内好, 1910-1977] hablaban de un autoritarismo estructural: “las raíces del fascismo japonés yacen en la misma estructura de la cultura japonesa, lo que incluye tanto a la izquierda como a la derecha” (Takeuchi, 2005, p. 68). Por supuesto esta idea simplifica la sociedad del archipiélago, sin embargo sería ingenuo pensar que la pulsión

bélica ha desaparecido por más que de manera consciente se ha buscado volver a Japón una nación de paz:

Durante la década de 1970, los historiadores habían [...] visto el paréntesis del militarismo como un momento de profunda discontinuidad dentro de la modernización del país, un “proceso patológico incrustado en la modernización”, etiquetado entonces como el “valle oscuro” (Frattolillo, 2024, p. 8).

La respuesta de Isayama es clara: lo militar está en la naturaleza de su pueblo, y en todo caso se vive en un valle oscuro iluminado artificial y temporalmente. Considero a *Titán de Ataque* como obra ejemplar de lo que significa el final de la *pax americana*: para los japoneses lo que viene no es el apocalipsis ecológico del capitalismo, sino la guerra.

Un tlacuache ante el retumbar

Joshua Hernández le da voz a los mexicanos que miran cómo se acentúan las señales del violento cambio de era: el sistema económico y social está agotado, absorto en un vórtice de producción y consumo que conduce a la especie y a la vida en general a un colapso general que traerá un gran sufrimiento. Sin embargo, hay esperanza: los habitantes de lo que hoy se llama México ya sobrevivieron un Armagedón cuando los europeos invadieron Mesoamérica y sometieron a sus habitantes, y si se logró sortear el borramiento una vez, puede hacerse de nuevo. Lograrlo no será fácil: se necesita romper la dura coraza individualista para abrirse a una auténtica actividad comunitaria, lo que además implica erigir puentes entre los expertos en supervivencia, el México profundo, y los herederos de la blanquitud del México imaginario. Se debe aprender de Tlacuache, capaz de las más grandes hazañas y de reconstituirse a pesar de tener todo en contra. Herederos de una cultura que supo reinventarse desde la muerte, hábil en adaptar lo fabricado por otros y transmutarlo en objetos nuevos, curtidos en una crisis tras otra, hay razones para el optimismo.

Figura 20



Joshua Hernández en el Retro Game Fest 3, 2024.

Isayama Hajime huele el acre humo de las batallas por venir. No es necesario que se llegue al uso de las armas: el inevitable declive del imperio estadounidense dejará a Japón descubierto ante los hoy poderosos enemigos que humilló durante su época imperial, situación suficiente para volverse en la preocupación medular de los habitantes del archipiélago del futuro cercano. Si la situación culmina en guerra, el espiral de violencia absorberá todo a su paso, tal como sucedió en la época de la élite militar y sus aliados del *zaibatsu* (財閥). Resulta indiferente cuántos sacrificios se hagan, con cuánto arrojo se entregue el corazón o con qué ingenio se elaboren estrategias de ataque y defensa, la violencia únicamente engendra más violencia. Y ya que sin importar lo que se intente el Otro no puede ser borrado, para que exista un futuro es necesario explorar nuevas vías. Japón ha rectificado el camino con anterioridad, y a pesar del belicismo que caracteriza buena parte de su historia también ha engendrado filosofías y prácticas de paz y concordia. Lo que necesita es ensayar nuevas combinaciones. El camino trillado que ha seguido en la posguerra parece más agotado que nunca.

Figura 21



Isayama Hajime en el Festival Internacional del Cómic de Angulema, 2023.

Tanto la hipotética fraternidad mexicana ante las dificultades por venir como la búsqueda de procesos alternativos que necesita el archipiélago pasan por la desoccidentalización, condición necesaria de las maneras de entender y actuar tanto lo que sucede dentro de cada nación como del discurrir del mundo. Es ya inútil medirnos

con la supuesta universalidad que sostienen los armazones teóricos de Occidente cuando contamos con tradiciones intelectuales tan ricas de las que podemos aprender. Esto abre la puerta a un terreno con pocos mapas, pero que ante la negrura que despunta en el horizonte se antoja como un recurso excepcional.

Poco importa si para ilustrarse sobre estas culturas no hegemónicas echamos mano de sesudos tratados de historia, lo hacemos a través de la ciencia, trazamos alianzas en el espectro político, buscamos la dimensión económica y comercial o recurrimos a la filosofía, el arte y la cultura: lo importante es aprender a aprender de maneras novedosas que nos provean de otras herramientas, otros saberes y otros futuros.

Para concluir quisiera hablar brevemente sobre por qué resulta igual de valioso dedicar tiempo y atención a desmenuzar obras de la llamada alta cultura y de aquello que nombran cultura de masas. Es un debate que se ha hecho antes, pero me gustaría enfocarlo desde la dimensión estética, lo que a mi parecer justifica de manera suficiente la labor de quienes como yo dedican su camino profesional a expresiones como la ciencia ficción.

Apéndice necesario: dimensión estética y cultura de masas

La cultura y el arte son ámbitos especialmente ricos para analizar el pensamiento y la sensibilidad de los pueblos, pero a su vez son difíciles de estudiar debido a su amplitud y subjetividad intrínseca. El espectro estético de la experiencia humana es complejo, ya que nos resulta imposible definir con precisión qué significa aun cuando estemos seguros de su existencia. Por supuesto, esto no nos impide emprender análisis sistemáticos, o estudios comparados como realizado en estas páginas.

Lo estético es una *manifestación necesaria* que trasciende y a la vez complementa el código usado por individuos y comunidades al relacionarse entre sí y con el mundo.²⁸ Lo

²⁸ Entendiendo “código” como el “campo instrumental de que dispone el sujeto social para producir/consumir el conjunto de los objetos prácticos que le sirven para su reproducción” (Echeverría, 2010, p. 112).

estético ocurre a través de nuestra sensibilidad, intuición y emociones, y nos permite transmitir y apreciar aquello que se encuentra tanto en las palabras o los signos como lo que se presenta más allá de estas abstracciones.²⁹ Es, por decirlo de cierta manera, un elemento inasible pero consustancial a la manera en que los humanos percibimos la vida y transmitimos nuestra experiencia. Sin embargo, la expresión estética no es neutra, sino que está mediada por dispositivos culturales que aprendemos desde la niñez, las características de la cultura en la que nos desarrollamos, las particularidades de nuestro lenguaje materno, la amplitud de nuestras predisposiciones genéticas, etcétera. Que lo estético sea a la vez profundamente subjetivo e inefable, pero al mismo tiempo necesite de lo abstracto para difundirse es una de las paradojas humanas más interesantes. Y a su vez, esta peculiaridad dual explica el poder que tiene en nuestras sociedades.

Para hablar de esto quiero usar el término “dimensión estética”, que conocí gracias al maestro Alberto Híjar [1935] (2016). La dimensión estética, “aquella cuyo principio de realidad debe ser buscado y valorizado como necesario para la especie humana desgarrada entre el trabajo y el placer, el ser y el deber productivo” (p. 41), es un concepto acuñado por el marxista alemán Herbert Marcuse [1898-1979] (2007), quien buscaba una forma de unir la necesidad de la revolución con la subjetividad de los individuos que debían realizarla. Vio en la forma estética, en especial el arte, “una contraconsciencia: la negación de la mentalidad realista y conformista” (p. 63), una sublimación que “libera y valida los sueños de felicidad y dolor de la infancia y de la madurez” (p. 90). Me apropio de esta idea porque considero fundamental que la dimensión estética sea vista como un espacio nutricional para la realización humana y no sólo un complemento de nuestras vidas o, incluso peor, un mero divertimento sin influencia en la realidad.

²⁹ Experimentar el mundo a través de la sensibilidad se le puede llamar “experiencia estética” o *estesis*, definida como “la sensibilidad o condición de abertura, permeabilidad o porosidad del sujeto al contexto en que está inmerso” (Mandoki, 2008, p. 50).

La dimensión estética resulta no sólo el medio natural del arte y la cultura, sino un campo de batalla ideológico ya que es imprescindible para la configuración de la identidad de personas, naciones, sistemas políticos, económicos y sociales. Por eso para Karatani Kōjin [柄谷行人, 1941] (2001) “los nacionalismos se desarrollan de una conciencia estética, ya que están cimentados en una comunidad emocional y física (una comunidad imaginaria), no lógica o ética” (p. 44), mientras que Alberto Híjar (2016) asegura combativamente que la estética “tendría que resultar crítica radical al racionalismo productivista cualquiera que éste fuera” (p. 37), Bolívar Echeverría (2019) reprueba la producción estética y cultural al servicio del capitalismo por constituirse en un mensaje estructural consistente en “una loa ininterrumpida a la omnipotencia del capital y un exhorto permanente a la aceptación de la impotencia del sujeto humano” (p. 24) y Sakai Naoki [酒井直樹, 1946] (1997) arguye que la consistencia imaginaria de la nación queda oculta cuando se expresa en términos estéticos, mientras que la inmanencia de la totalidad en el individuo queda garantizada en la estetización nostálgica de la totalidad (pp. 110 y 115).

Por supuesto, el protagonista de la dimensión estética es el arte, artificio humano que “enseña la potencia de una infinitud detenida en la cohesión atormentada de una forma” (Badiou, 2009, p. 39), y que tiene como función política generar “el excedente necesario para que una nación se presente y se reconozca a sí misma” (Lacoue-Labarthe, citado en Sakai, 1997, p. 110) aunque esta operación se realice casi siempre de manera involuntaria. Podemos entender el arte como un ejercicio de libertad controlada que, aunque se estructure sobre andamiajes establecidos por su disciplina, corriente artística, materialidad o contexto histórico, obtiene su fuerza vital de la necesidad de expresar lo que no puede emitirse por medio del código. En otras palabras, su potencia no radica en la forma sino en la capacidad para transmitir lo indecible, lo lábil y lo etéreo de la experiencia humana. Para leer el arte se han inventado una multitud de dispositivos que generalmente parten de la dimensión formal de la obra y el contexto en el que fue

creada. No es la excepción para manifestaciones tradicionalmente vistas como marginales o populares. Tal es el caso de la ciencia ficción.

Hablar de ciencia ficción es hablar de cultura de masas, una categoría poco tomada en cuenta por los estudios del arte. Debido a la matriz europea de la idea moderna del arte todavía cargamos con categorías que aunque se encuentren en crisis continúan rigiendo nuestra forma de entenderlo. Así, se sigue hablando de arte culto (o alta cultura), arte de masas (o baja cultura) y artesanía (o cultura popular), y no pocos estudiosos cargan contra la cultura de masas señalándola como instrumento que apuntala el sistema de reproducción del capital. Por ejemplo Bolívar Echeverría (2019) afirma que el capitalismo actual ha entregado

la producción de identidad social artificial directamente a esa “industria cultural” de la que hablaban Horkheimer y Adorno, ahora globalizada y norteamericanizada, que no sólo es ajena, sino claramente hostil a la tradición respetada por la modernidad, en la que baja y alta cultura se distancian y se complementan (p. 16).

Cabe preguntarse si la producción de esta “identidad social artificial” es el objetivo originario de la cultura de masas o así fue decretado a posteriori, e incluso si las obras producidas bajo esta clasificación son por definición instrumentos ideológicos del capital y nada más.³⁰ Hay múltiples críticas a esta visión esencialista. Por ejemplo John Clammer (2010) la confronta al sugerir que la cultura de masas puede ser interpretada como “la creación de definiciones populares de significado, de modo que incluso dentro de un entorno altamente comercializado, lecturas populares alternativas, arenas de disputa y rechazos a aceptar la versión oficial de la realidad siempre son posibles o están

³⁰ Evidentemente se necesita comprender que la producción y difusión de los productos de la industria cultural actual, así como la misma industria cultural, se han transformado profundamente desde que pasamos de los medios unilaterales como el radio, la TV y el cine a los interactivos que provee el Internet. La era del algoritmo posee lógicas propias que han cambiado de forma irrevocable las relaciones sociales y nuestro vínculo con la dimensión estética.

presentes” (p. 40), y justifica que esté mercantilizada porque “la forma mercantil es el estilo dominante de la cultura contemporánea” (p. 51).

El choque de estas dos visiones tiene un regusto a una lucha de clases sui géneris. Se enfrentan una manera, tradicional y elitista, de comprender la dimensión estética como el refugio de la mayor refinación humana, y otra más pragmática que defiende la validez del gusto mayoritario mientras se opone al uso peyorativo de la palabra “masas”. Mi posición se encuentra en algún punto entre ambos enfoques: las obras creadas dentro de la cultura masiva no pueden escapar de la horma capitalista en la que están insertas, pero a su vez esto no les impide expresar ideas profundas e incluso revolucionarias. No todo el arte culto cuestiona el statu quo y no todo el arte de masas lo glorifica. A mi modo de ver, nada impide a las obras masivas o comerciales transformar conciencias a través de la negación de la mentalidad realista y conformista que busca Marcuse en la dimensión estética. *Ecatepunk* y *Titán de Ataque* lo demuestran.

Referencias

- Academia Mexicana de la Lengua. (s.f.). *¿Qué quiere decir la palabra talacha?* <https://www.academia.org.mx/consultas/consultas-frecuentes/item/tlalacha-2>
- Badiou, A. (2009). *Pequeño tratado de inestética*. Prometeo.
- Bastidas, R. (2021). *El tercer mundo después del sol. Antología de ciencia ficción latinoamericana*. Minotauro.
- Berman, M. (2014). *Belleza neurótica. Un extranjero observa Japón*. Sexto Piso.
- Bonfil Batalla, G. (1990). *México profundo. Una civilización negada*. Grijalbo.
- Clammer, J. (2010). *Difference and Modernity. Social Theory and Contemporary Japanese Society*. Routledge.
- Córdoba, A. (2022). *Extranjero en tierra extraña. El género de la ciencia ficción en América Latina*. Universidad de Sevilla.
- Dower, J. W. (2000). *Embracing Defeat: Japan in the Wake of World War II*. W. W. Norton & Company.

- Dussel, E. (1994). *1492. El encubrimiento del Otro. Hacia el origen del “mito de la Modernidad”*. Plural.
- Echeverría, B. (1997). *Las ilusiones de la modernidad*. Alacena.
- . (2000). *La modernidad de lo barroco*. Era.
- . (2010). *Definición de la cultura*. Fondo de Cultura Económica.
- . (2016). *Modernidad y blanquitud*. Era.
- . (2019). *Vuelta de siglo*. Era.
- Ferguson, N. (2011). *Civilization. The West and the Rest*. The Penguin Press.
- Fernández Delgado, M. A. (2001). *Visiones periféricas. Antología de la ciencia ficción mexicana*. Lumen.
- . (2019). Mirar hacia atrás o de cómo el pasado es presente en la ciencia ficción mexicana. En *Memoria del encuentro de estéticas de ciencia ficción* (pp. 7-34). Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas.
- Fondéu RAE. (22 de abril de 2019). *Glocal*, término válido. <https://www.fundeu.es/recomendacion/glocal-termino-valido>
- Frattofillo, O. (2024). *A Cultural History of Postwar Japan: Rethinking Kasutori Society*. Routledge.
- Han, B. C. (2021a). *La desaparición de los rituales. Una topología del presente*. Herder.
- . (2021b). *No-cosas. Quiebras del mundo de hoy*. Taurus.
- Haraway, D. J. (2016). *A Cyborg Manifesto*. University of Minnesota Press.
- Herbert, F. (2005). *Dune*. ACE.
- Hernández, N., Soto, I. J. M. y Recéndez, C. (2022). La Cuarta Transformación en México como proyecto nacional-popular. *SAPIENTIAE: Revista de Ciencias Sociales, Humanas e Engenharias* (8-1), 107-125.
- Híjar, A. (2016). *La praxis estética. Dimensión estética libertaria*. Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura.

- Hinkelammert, F. (1984). *Crítica a la razón utópica*. Departamento Ecuménico de Investigaciones,
- Hui Y. (2020). *Fragmentar el futuro. Ensayos sobre tecnodiversidad*. Caja Negra.
- Iida Y. (2002). *Rethinking Identity in Modern Japan: Nationalism as Aesthetics*. Routledge.
- Karatani K. (2001). Japan as Art Museum. Okakura Tenshin and Fenollosa. En M. F. Marra (Ed.), *A History of Modern Japanese Aesthetics* (pp. 43-52). University of Hawai'i Press.
- Koonin, S. E. (2021). *Unsettled. What Climate Science Tells Us, What It Doesn't, and Why It Matters*. BenBella Books.
- Kurlat Ares, S. G. (2021) La ciencia ficción en América Latina: leyendo un panorama oculto. En Kurlat Ares, S. G. y De Rosso. E. (Eds.), *La ciencia ficción en América Latina. Crítica. Teoría. Historia* (pp. 3-18). Peter Lang.
- Le Guin, U. K. (1996). *A Fisherman of the Inland Sea*. Orion House.
- López Austin, A. (2006). *Los mitos del Tlacuache. Caminos de la mitología mesoamericana*. Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas.
- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I*, Conaculta, Fonca, Siglo XXI.
- Marcuse, H. (2007). *La dimensión estética. Crítica de la ortodoxia marxista*. Biblioteca Nueva.
- Mignolo, W. D. (2024). The Third *Nomos* of the Earth. The Decline of Western Hegemony and the Continuity of Capitalism. En Sakai N., Solomon, J. y Button, P. (Eds.), *Knowledge Production and Epistemic Decolonization at the End of Pax Americana* (pp. 89-111). Routledge.
- Morales, R. (5 de diciembre de 2024). México perfila segundo año como principal socio comercial de EU. *El Economista*. <https://www.eleconomista.com.mx/empresas/mexico-asegura-segundo-ano-primer-socio-comercial-estados-unidos-20241205-737067.html>
- Morin, E. (2005). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.

- Motamayor, R. (5 de noviembre de 2023). 'Attack on Titan' Ends How Its Creator Always Envisioned. *The New York Times*.
- Nippon.com (19 de mayo de 2022). El 70 % de las bases militares de EE. UU. en Japón se concentran en Okinawa. <https://www.nippon.com/es/japan-data/h01329/>
- Pániker, S. (2006). *Ensayos retroprogresivos*. Kairós.
- Quijano, A. (1993). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. En Edgardo Lander (Comp.), *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas* (pp. 193-238). Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Pérez, I. (2017). Superar la dependencia, el camino para México en su relación con Estados Unidos. *Ciencia UNAM*. https://ciencia.unam.mx/leer/621/Superar_la_dependencia_el_camino_para_Mexico_en_su_relacion_con_Estados_Unidos
- Pohl, F. (1968). The Great Inventions. *Galaxy Magazine*, 27(5), pp. 4-6.
- Rieder, J. (2008). *Colonialism and the Emergence of Science Fiction*. Wesleyan University Press.
- Ross, A. (2019). La transfiguración de Shinji Ikari: el Tlacuache inverso. En *Historias, mitos y ritos: ciencia ficción desde América Latina. Aportaciones desde el Seminario Estéticas de Ciencia Ficción vol. 1* (pp. 37-65). Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura.
- Ruiz, N. (18 de marzo de 2023). Brevísimas historia de la ciencia ficción mexicana con Miguel Ángel Fernández. *Wired*. <https://es.wired.com/articulos/brevissima-historia-de-la-ciencia-ficcion-mexicana-con-miguel-angel-fernandez>
- Saitō K. (2022). *La naturaleza contra el capital. El ecosocialismo de Karl Marx*. Bellaterra.
- Sakai N. (1997). *Translation and Subjectivity: On "Japan" and Cultural Nationalism*. University of Minnesota Press.
- . (2022). *The End of Pax Americana. The Loss of Empire and Hikikomori Nationalism*. Duke University Press.

- Sakai N., Solomon, J. y Button, P. (Eds.). (2024). *Knowledge Production and Epistemic Decolonization at the End of Pax Americana*. Routledge.
- Sawaragi N. (2005). On the Battlefield of “Superflat”. Subculture and Art in Postwar Japan. En Murakami T. (Ed.) *Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture* (pp. 186-207). Yale University Press.
- Schmelz, I. (2022). *Codigofagia. Cine mexicano y ciencia ficción*. Akal.
- Suvin, D. (1977). *H. G. Wells and Modern Science Fiction*. Associated University Presses.
- . (1979). *Metamorphoses of Science Fiction*. Yale University Press.
- . (2010). *Defined by a Hollow: Essays on Utopia, Science Fiction and Political Epistemology*. Peter Lang.
- Tanaka M. (2014). *Apocalypse in Contemporary Japanese Science Fiction*. Palgrave Macmillan.
- Tanaka Y. (2018). *Hidden Horrors. Japanese War Crimes in World War II*. Routledge.
- Takeuchi Y. (2005). *What Is Modernity? Writings of Takeuchi Yoshimi*. Columbia University Press.
- The Consilience Project. (2024). *Desarrollo en progreso*. Civilization Research Institute.
- Torre, L., Chapa, J. C. y González E. E. (2020). Integración económica México-Estados Unidos y su aprovechamiento regional en México. *Banco de México, Documentos de Investigación* (2020-06).
- Totman, C. (2005). *A History of Japan. Second Edition*. Blackwell Publishing.
- US Military Bases. (s.f.). *US Military Bases in Japan*.
<https://militarybases.com/overseas/japan/>
- Wallerstein, I. (2005). *Análisis de sistemas-mundo: una introducción*. Siglo XXI.
- あちこちデータ. (25 de abril de 2025). 漫画 日本作品 世界歴代発行部数ランキング.
https://achikochi-data.com/comic_circulation_world_ranking_japan/
- かいきぶ. (24 de enero de 2025). 何万部から凄い？ | 歴代の漫画売上げ発行部数ランキング調査【最新2025版】. <https://s-kaikibu.com/number-of-copies-published/>

Ecatepunk de Joshua Hernández y Shingeki no Kyojin de Isayama Hajime
Modernidad y resistencia en la ciencia ficción
Ross

漫画全巻ドットコム. (2025). 歴代発行部数ランキング.

<https://www.mangazengan.com/r/rekidai/total/>