www.redlae.org
E-ISSN: 2452-4611

Notas de Investigación
Research Notes

Red de Estudios Sociales y Políticos de América Latina y Europa
Network for Latin American and European Political and Social Studies

AÑO 4, N.4, 2021

E-ISSN: 2452-4611

INDICE

Barbara Schröter 5 - 13
Planificación y gobernanza de soluciones basadas en la naturaleza en paisajes fluviales - experiencias desde Alemania y Costa Rica
Planning and governing nature-based solutions in river landscapes - experiences from Germany and Costa Rica

Tomás Villarroel 14 - 18
Representaciones y puestas en escena de Colonia Dignidad como supuesta "víctima". Una aproximación.
Representations and staging of Colonia Dignidad as an alleged "victim". An approximation.

Salvador Rubio Andrades 19 - 24
Comics y novelas gráficas, una aproximación teórico-metodológica desde la historia intelectual.
Comics and graphic novels, a theoretical-methodological approach from intellectual history.

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón 25 - 31
El potencial de los videojuegos como fuentes para las humanidades
The potential of video games as sources for the humanities

Margarita Itzagery Ponce Marin 32 - 37
Activismo y performance durante los años 70's
Activism and performance during the 70's

Christiane Hoth de Olano 38 - 49
Conexiones, límites y fronteras: Enfermedades, epidemias y sus dinámicas "glocales" desde la historia de la medicina
Connections, limits and frontiers: Diseases, epidemics and their "glocal" dynamics from the history of medicine

E-ISSN: 2452-4611

RED LAE.org

INVESTIGADORES
RESEARCHERS

E-ISSN: 2452-4611

Planificación y gobernanza de soluciones basadas en la naturaleza en paisajes fluviales - experiencias desde Alemania y Costa Rica

Planning and governing nature-based solutions in river landscapes - experiences from Germany and Costa Rica

Barbara Schröter
Investigadora
[1]Leibniz Centre for Agricultural Landscape Research, Eberswalder Str. 84, 15374 Müncheberg, Germany.
Email: barbara.schroeter@zalf.de Phone: +49 33432 - 82 209
https://orcid.org/0000-0001-8066-8446
[2]Lund University, Centre for Sustainability Studies (LUCSUS), Box 170, 22100 Lund, Sweden

Resumen

Las soluciones basadas en la naturaleza (SbN) describen las medidas que utilizan procesos ecológicos para abordar retos de la sociedad. En este artículo se ofrece una visión de cómo planificar y gobernar soluciones basadas en la naturaleza para paisajes fluviales. Se basa en la experiencia del trabajo del grupo de investigación PlanSmart y sus estudios de caso, el río Lahn en Alemania y el río Grande de Tárcoles en Costa Rica.

Palabras clave: Gobernanza; Planificación del paisaje; Infraestructura verde; Investigación social-ecológica.

Abstract

Nature-based solutions (NbS) describe measures that use ecological processes to address societal challenges. This article provides an insight into how to plan and govern nature-based solutions for river landscapes. It draws on the experience of the work of the PlanSmart research group and its case studies, the Lahn River in Germany and the Grande de Tárcoles River in Costa Rica.

Palabras clave: Governance; Landscape planning; Green Infrastructure; Social-ecological research.

Retos social-ecológicos para paisajes fluviales y soluciones basadas en la naturaleza

Uno de los retos más grandes de nuestra época son las consecuencias del cambio climático antropogénico. Fenómenos meteorológicos extremos como olas de calor, sequias, inundaciones, ciclones u incendios forestales son cada vez más frecuentes, más intensos y más duraderos (Franco 2013). El riesgo de cambios abruptos e irreversibles al nivel regional en la composición, la estructura y en el funcionamiento de ecosistemas marinos, terrestres y ríos o humedales aumenta. Las consecuencias son el desplazamiento de ecosistemas y la pérdida de biodiversidad.

También los ecosistemas de agua dulce, los ríos, se ven afectados de esta situación. En todo el mundo los paisajes fluviales se enfrentan a importantes retos sociales (Tockner 2021). El uso de los ríos como hidrovías o el uso intensivo de las llanuras de inundación para la agricultura, entre otros, han llevado a que los ríos ya no pueden proporcionar muchas funciones y servicios ambientales (de Groot et al. 2012). En consecuencia existen deficiencias en relación con la regulación de inundaciones, sequías, la calidad del agua, el estado ecológico y la biodiversidad (von Keitz et al. 2016). En Alemania, por ejemplo, el 92% de las llanuras de inundación de los ríos están alteradas de forma significativa a muy severa en su funcionamiento ecológico. Un tercio de las llanuras de inundación inundables se usan ahora como tierras de cultivo, asentamientos, vía de transportes y zonas comerciales, y sólo el 9% de las llanuras de inundación tienen un estado ecológicamente intacto (BMU; y BfN 2021). Ante la crisis climática estos retos tenderán a intensificarse aún más (IPCC 2021).

Para aliviar impactos y reducir el riesgo de catástrofes, prácticas como la conservación, restauración y el manejo de ecosistemas son importantes (Rockström y Tyrell 2017). En este contexto, el concepto de soluciones basadas en la naturaleza (SbN) representa un enfoque prometedor, en la medida en que estas soluciones explotan y promueven los procesos naturales para hacer frente a los desafíos sociales de manera sostenible.

El objetivo de este artículo es ofrecer una visión de cómo planificar y gobernar soluciones basadas en la naturaleza para paisajes fluviales. Presentamos el concepto de SbN, reflexionamos sobre los obstáculos de implementación y proponemos pasos y principios. Reflexionamos sobre oportunidades para la implementación de las SbN en América Latina y concluimos con algunas recomendaciones para que se tengan más en cuenta las SbN el desarrollo de los paisajes fluviales. Nos basamos en los resultados que hemos publicado en forma de artículos en revistas (Albert et al. 2019; Albert, Brillinger, et al. 2021), en un número especial de la revista Ambio (Albert, Hack, et al. 2021), en un informe político (Albert, Schröter, et al. 2021), en una herramienta interactiva (Schmidt et al. 2021), en un manual (Schröter et al. 2021) y un artículo en una enciclopedia (Hack y Schröter 2021).

El concepto de soluciones basadas en la naturaleza

SbN es un término general (”umbrella term“) para muchos conceptos existentes como p.e. la adaptación basada en los ecosistemas, la infraestructura verde/azul, la gestión integrada de los recursos naturales/acuáticas u la ingeniería ecológica (Hack and Schröter 2021).

El concepto de SbN ha ganado recientemente la atención en ciencia y las políticas públicas (Nesshöver et al. 2017) tras su introducción por parte de la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza y la Unión Europea. SbN pueden entenderse como medidas que utilizan los procesos ecológicos para abordar los retos de la sociedad (Cohen-Shacham et al. 2016; European Commission 2015). Más concretamente son medidas que (i) abordan retos sociales específicos, (ii)

utilizan procesos ecosistémicos de las infraestructuras azules y verdes y, por lo tanto, promueven las funciones ecológicas, y (iii) son aplicables en la práctica, por ejemplo, mediante normas legales o modelos de financiación innovadores (Albert et al. 2019). En los paisajes fluviales puede aplicarse una amplia gama de soluciones basadas en la naturaleza por ejemplo, el desarrollo de paisajes esponjosos mediante la conservación de los bosques, el desarrollo de los humedales, la revitalización de las llanuras de inundación o el desarrollo de infraestructuras verdes en las ciudades (Pavesi y Pezzagno) (para más ejemplos véase el kit de herramientas en línea: https://www.ruhr-uni-bochum.de/projekt-plansmart/app/#/).

En comparación con las soluciones técnicas, es decir, las medidas clásicas de ingeniería como el uso de estructuras e instalaciones técnicas para la protección contra las inundaciones, SbN suelen aportar considerables beneficios adicionales para las personas y la naturaleza. Además de reducir los riesgos de inundación, la restauración de las llanuras de inundación también puede promover la biodiversidad y apoyar al turismo local y la recreación mediante el desarrollo de un paisaje atractivo (Schindler et al. 2014). Así están en mejor posición que las soluciones técnicas en cuanto a la relación beneficio-coste para la sociedad en su conjunto (Grossmann, Hartje, y Meyerhoff 2010).

Ejemplo de la revitalización de las llanuras de inundación en el río Lahn, Alemania.

Ejemplo de reforestación de la línea costera en la boca del río Grande de Tárcoles, Costa Rica.

Fuente: Barbara Schröter

Hay muchas iniciativas al nivel de política de promover las SbN, como por ejemplo la Unión Internacional para la Consevación de la Naturaleza con el desarrollo del estándar global para soluciones basadas en la naturaleza (UICN 2020). Además, el concepto se ha promovido en las negociaciones de la COP26 en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático que se celebró en Glasgow este año (https://www.wfp.org/news/cop26-nature-based-solutions-win-science-and-ground).
Sin embargo, a la hora de implementar SbN se tienen que enfrentar muchos retos. Uno de ellos es la falta de espacio (Hack y Schröter 2021). Hay poco espacio disponible porque los propietarios de la tierra no quieren implementar SbN o porque por parte del gobierno se priorizan la vivienda, la industria y el transporte (Fluhrer, Chapa, y Hack 2021). En caso de áreas urbanas en América Latina, eso muchas veces está relacionado tanto con la falta de planificación territorial como con las instituciones gubernamentales ineficaces, la falta de transparencia, las regulaciones de propiedad mal definidos y la falta de los instrumentos de planificación (Dobbs et al. 2019). Existe una fuerte diferencia entre las instituciones formales y las

informales. Aunque existen normas y leyes formales para la gestión sostenible del agua en la realidad no son respetados o implementados. En Costa Rica por ejemplo, la orilla de los ríos tiene una zona de protección muchas veces no respetada y en Alemania la Directiva Marca del Agua de la Unión Europea tiene faltas de implementación. Además, la implementación de las SbN tiene que enfrentarse a problemas de justicia e equidad sociales que están presentes por el contexto. Las SbN en áreas urbanas tienden a fomentar la exclusión social, el crecimiento neoliberal y las relaciones de poder desiguales en cuanto a clase, raza, etnia, género o sexualidad (Toxopeus et al. 2020; Sekulova et al. 2021; Cousins 2021). Los municipios y los barrios con menos ingresos suelen tener pocos espacios verdes por la falta de ingresos (Dobbs et al. 2019). La financiación de SbN está difícil tanto en el Norte global (Droste et al. 2017), como en el Sur global (Chapa, Pérez, y Hack 2020; Neumann y Hack 2020). Eso por parte se debe a la falta de integración de las responsabilidades y los recursos entre diferentes ramas de la administración. El Ministerio de Medio Ambiente por lo general toma decisiones de gestión medioambiental mientras que las decisiones sobre infraestructuras se toman en el Ministerio de Planificación y Finanzas lo cual impide la implementación de SbN. Esto se refleja en los diferentes niveles administrativos. La integración de las políticas sociales, medioambientales y económicas apenas existe (Toxopeus et al. 2020; Sekulova et al. 2021; Cousins 2021) y es necesario integrar mejor las SbN en las políticas, la legislación y la normativa (Watkins et al. 2019). No se incluye a todo el espectro de partes interesadas para la toma de decisiones y no se establecen sinergias entre los distintos departamentos de la administración. Igualmente la población rara vez participa en la resolución de problemas y en la toma de decisiones (Wantzen et al. 2019).

Pasos y principios de una planificación y gobernanza exitosa de SBN

Para que habrá menos obstáculos de implementación en la planificación de SbN en paisajes fluviales, desarrollamos una herramienta interactiva en el marco de nuestro proyecto de investigación PlanSmart (Schmidt et al. 2021). La planificación consiste en seis pasos ideales cuya aplicación puede ser iterativa y no necesariamente tiene que incluir todos los pasos.

Durante el primer paso, *definir juntos el marco del proyecto*, los objetivos principales de la cooperación, así como los procedimientos de planificación se discuten y deciden en conjunto con las partes interesadas más importantes. El segundo paso, *la comprensión de los retos de la sociedad*, requiere una evaluación multidimensional de la situación general, teniendo en cuenta los aspectos sociales, jurídicos y medioambientales, así como su dinámica espacial y temporal. En el tercer paso, *desarrollar visiones y escenarios*, los actores que participan en el proceso de planificación definen una visión y unos objetivos comunes para el paisaje fluvial. El desarrollo de diferentes escenarios ayuda a identificar y discutir soluciones y a situarlas espacialmente en el contexto del paisaje. El cuarto paso, evaluar los posibles impactos, requiere la evaluación de los posibles costes y beneficios ambientales, sociales y económicos de las soluciones existentes y previstas basadas en la naturaleza en comparación a soluciones puramente técnicas. Este paso ayuda a tomar decisiones sobre cursos de acción alternativos. En el quinto paso, desarrollar estrategias de solución, se desarrollan modelos de gobernanza y modelos empresariales para la aplicación de SbN. Los actores que participan en el proceso de planificación debaten opciones alternativas para su realización. En el sexto paso, implementar y monitorear, de debe dar prioridad las medidas con una función ejemplar. La revisión continua de su eficacia sirve de base para una gestión ágil y adaptada.

Los principios de planificación que deben tenerse en cuenta en la aplicación de todos los pasos son el carácter local, la base empírica, la integración, la equidad y la transdisciplinariedad (Albert, Schröter, et al. 2021). Las SbN deben ser diseñadas en función del lugar (carácter local). Su planificación debe tener en cuenta los diferentes intereses de las distintas partes interesadas (equidad). Esto puede promover la aceptación de la su implementación en la sociedad. Además, hay que fomentar la cooperación temprana, continua e intersectorial entre los partes interesadas (integración). En la medida de lo posible, la planificación debe basarse en efectos empíricamente probados (basados en la evidencia). Finalmente, en

el proceso de planificación se tienen que tener en cuenta la investigación de diferentes disciplinas científicas, así como la participación de personas con conocimientos de la política y la práctica (transdisciplinariedad). Solamente de este modo se pueden desarrollar nuevos enfoques conceptuales, teóricos y metodológicos para la implementación de SbN.

Conclusiones y discusión

Tanto en Europa como en América Latina existen oportunidades buenas para ampliar las SbN con el fin de abordar los retos de la sociedad, pero esto requiere una planificación a nivel de paisaje y una implementación coordinada. La planificación del paisaje con SbN debe guiarse por los principios de especificidad del lugar, base de pruebas, integración, equidad y transdisciplinariedad. La investigación y la innovación futuras deben mejorar las pruebas de SbN, avanzar en las herramientas de planificación y comunicación, co-diseñar modelos de gobernanza y de negocio adecuados y fomentar puntos de apoyo a las transformaciones que apliquen SbN a las personas y la naturaleza. Finalmente habrá que tomar en serio las críticas al concepto como el riesgo de ver la naturaleza y el paisaje principalmente como un instrumento para resolver problemas sociales y, por lo tanto, profundizar la oposición entre los seres humanos y la naturaleza (Welden, Chausson, y Melanidis 2021). También se critica que el concepto está dominado por las ciencias occidentales y, por tanto, no es lo suficientemente abierto como para considerar otras formas de conocimiento (Woroniecki et al. 2020). Finalmente habrá que prevenir que el concepto no sea usado por las empresas y corporaciones para fomentar el ´lavado verde´ (´greenwashing´) de sus actividades (GlobalYouth 2021). Por lo tanto investigaciones futuras deben seguir preguntando en qué medida es útil para la ciencia y la práctica utilizar el concepto de SbN en contextos regionales distintos latinoamericano.

Bibliografía

Albert, Christian; Brillinger, Mario, Guerrero, Paulina; Gottwald, Sarah; Henze, Jennifer; Stefan Schmidt, Ott,Edward y Schröter, Barbara 2021. "Planning nature-based solutions: Principles, steps, and insights", In: Ambio 50 (8), 2021, pp. 1446-1461. https://doi.org/10.1007/s13280-020-01365-1. https://doi.org/10.1007/s13280-020-01365-1.

Albert, Christian; Hack, Jochen; Schmidt, Stefan y Schröter, Barbara. "Planning and governing nature-based solutions in river landscapes: Concepts, cases, and insights." Ambio 50 (8), 2021, pp. 1405-1413. https://-doi.org/10.1007/s13280-021-01569-z. https://doi.org/10.1007/s13280-021-01569-z.

Albert, Christian; Schröter, Barbara; Haase, Dagmar; Brillinger, Mario; Henze, Jennifer; Herrmann, Sylvia; Gottwald, Sarah; Guerrero, Paulina; Nicolas, Claire y Matzdorf, Bettina. "Addressing societal challenges through nature-based solutions: How can landscape planning and governance research contribute?", In: Landscape and Urban Planning 182, 2019, pp. 12-21. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2018.10.003. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0169204618310715.

Albert, Christian; Schröter, Barbara; Schmidt, Stefan; Brillinger, Mario; Guerrero, Paulina; Gottwald, Sarah; Henze, Jennifer y Ott, Edward. Planning and developing sustainable river landscapes with nature-based solutions, Ruhr Universität Bochum and Leibniz Centre for Agricultural Landscape Research (ZALF), Bochum, Müncheberg, 2021.

BMU y BfN. 2021. Auenzustandsbericht 2021. Flussauen in Deutschland. (Berlin). https://www.bfn.de/fileadmin/BfN/wasser/Dokumente/AZB_2021/AZB_2021_bf.pdf.

Chapa, Fernando; Pérez, María y Hack, Jochen. "Experimenting Transition to Sustainable Urban Drainage Systems—Identifying Constraints and Unintended Processes in a Tropical Highly Urbanized Watershed", In: Water 12 (12), 2020, pp. 3554. https://www.mdpi.com/2073-4441/12/12/3554.

Cohen-Shacham, Emmanuelle; Walters, Gretchen; Janzen, Christine y Maginnis, Stewart. Nature-based Solutions to address global societal challenges. IUCN International Union for Conservation of Nature (Gland, Switzerland), 2016.

Cousins, Joshua J. "Justice in nature-based solutions: Research and pathways", In: Ecological Economics 180, 2021. 106874. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecolecon.2020.106874. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0921800919310419.

de Groot, Rudolf; Brander, Luke; van der Ploeg, Sander; Costanza, Robert; Bernard, Florence; Braat, Leon; Christie, Mike; Crossman, Neville; Ghermandi, Andrea; Hein, Lars; Hussain, Salman; Kumar, Pushpam; McVittie, Alistair; Portela, Rosimeiry; Rodriguez, Luis C.; ten Brink, Patrick y van Beukering Pieter. "Global estimates of the value of ecosystems and their services in monetary units", In: Ecosystem Services 1 (1), 2012, pp. 50-61. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecoser.2012.07.005. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212041612000101.

Dobbs, Cynnamon; Escobedo, Francisco J.; Clerici, Nicola; de la Barrera, Francisco; Alice Eleuterio, Ana; MacGregor-Fors, Ian; Reyes-Paecke, Sonia; Vásquez, Alexis; Zea Camaño, Jorge Danilo y Hernández H., Jaime. "Urban ecosystem Services in Latin America: mismatch between global concepts and regional realities?" Urban Ecosystems 22 (1), 2019, pp. 173-187. https://doi.org/10.1007/s11252-018-0805-3. https://doi.org/10.1007/s11252-018-0805-3.

Droste, Nils; Schröter-Schlaack, Christoph; Hansjürgens, Bernd y Zimmermann, Horst. "Implementing Nature-Based Solutions in Urban Areas: Financing and Governance Aspects." In: Nature-Based Solutions to Climate Change Adaptation in Urban Areas: Linkages between Science, Policy and Practice, edited by Nadja Kabisch, Horst Korn, Jutta Stadler and Aletta Bonn, Cham, Springer International Publishing, 2017, pp. 307-321.

European Commission. Towards an EU Research and Innovation policy agenda for nature-based solutions and renaturing cities. Final Report of the Horizon 2020 expert group on nature-based solutions and re-naturing cities. European Commission (Brussels), 2015.

Fluhrer, Tanja; Chapa, Fernando y Hack, Jochen. "A Methodology for Assessing the Implementation Potential for Retrofitted and Multifunctional Urban Green Infrastructure in Public Areas of the Global South", In: Sustainability 13 (1), 2021, p. 384. https://www.mdpi.com/2071-1050/13/1/384.

Franco, Aldina M. A. "The Balance of Nature and Human Impact", In: Klaus Rohde editor. Integrative and Comparative Biology 53 (6), 2013, pp. 1017-1019. https://doi.org/10.1093/icb/ict099. https://doi.org/10.1093/icb/ict099.

Global Youth. Global Youth Position Statement on Nature-based Solutions, 2021.

Grossmann, Malte; Hartje, Volkmar y Meyerhoff, Jürgen. Ökonomische Bewertung naturverträglicher Hochwasservorsorge an der Elbe, Abschlussbericht des F+E-Vorhabens (FKZ: 803 82 210). Bundesamt für Naturschutz (Bonn-Bad Godesberg), 2010.

Hack, Jochen y Schröter, Barbara. "Nature-Based Solutions for River Restoration in Metropolitan Areas", In: The Palgrave Encyclopedia of Urban and Regional Futures, 1-10. Cham, Springer International Publishing, 2021.

IPCC. Climate Change 2021: The Physical Science Basis. Contribution of Working Group I to the Sixth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change, Cambridge, Cambridge University Press, 2021.

Nesshöver, Carsten; Assmuth, Timo; Irvine, Katherine N.; Rusch, Graciela M.; Waylen, Kerry A.; Delbaere, Ben; Haase, Dagmar; Jones-Walters, Lawrence; Keune, Hans; Kovacs, Eszter; Krauze, Kinga; Külvik, Mart; Rey, Freddy; van Dijk, Jiska; Vistad, Odd Inge; Wilkinson, Mark E. y Wittmer, Heidi. "The science, policy and practice of nature-based solutions: An interdisciplinary perspective", In: Science of The Total Environment 579, 2017, pp. 1215-1227. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.scitotenv.2016.11.106. //www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0048969716325578.

Neumann, Veronica Alejandra y Hack, Jochen. "A Methodology of Policy Assessment at the Municipal Level: Costa Rica´s Readiness for the Implementation of Nature-Based-Solutions for Urban Stormwater Management", In: Sustainability 12 (1), 2020, p. 230. https://www.mdpi.com/2071-1050/12/1/230.

Pavesi, Filippo Carlo y Pezzagno, Michele. "From Sponge Cities to Sponge Landscapes with Nature-Based Solutions: A Multidimensional Approach to Map Suitable Rural Areas for Flood Mitigation and Landscaping", In: The Handbook of Environmental Chemistry, Berlin, Heidelberg, Springer Berlin Heidelberg, 2021, pp. 1-22.

Rockström, Johan y Tyrell, Tristan D. "Nature-Based Solutions for Better Climate Resilience: the Need to Scale up Ambition and Action." NDC Partnership/Perspectives April, 2017, pp. 1-6.

Schindler, Stefan; Sebesvari, Zita; Damm, Christian; Euller, Katrin; Mauerhofer, Volker; Schneidergruber, Anna; Biró, Marianna; Essl, Franz; Kanka, Róbert; Lauwaars, Sophie G.; Schulz-Zunkel, Christiane; van der Sluis, Theo; Kropik; Viktor Gasso, Michaela; Krug, Andreas; Pusch, Martin T.; Zulka, Klaus Peter; Lazowski, Werner; Hainz-Renetzeder, Christa; Henle, Klaus y Wrbka, Thomas. "Multifunctionality of floodplain landscapes: relating management options to ecosystem services", In: Landscape Ecology 29 (2), 2014, pp. 229-244. https://doi.org/10.1007/s10980-014-9989-y. https://doi.org/10.1007/s10980-014-9989-y.

Schmidt, Stefan; Schröter, Barbara; Brillinger, Mario; Gottwald, Sarah; Guerrero, Paulina; Henze, Jennifer; Ott, Edward y Albert, Christian. PlanSmart-Toolkit zur Planung naturbasierter Lösungen in Flusslandschaften, 2021. https://www.ruhr-uni-bochum.de/projekt-plansmart/app/#/

Schröter, Barbara; Brillinger, Mario; Gottwald, Sarah; Guerrero, Paulina; Henze, Jennifer: Ott, Edward; Schmidt, Stefan y Albert, Christian; Planung naturbasierter Lösungen in Flusslandschaften. Ein Handbuch für die Praxis. Munich, Ökom, 2021.

Sekulova, Filka; Anguelovski, Isabelle; Kiss, Bernadett; Kotsila, Panagiota; Baró, Francesc; Voytenko Palgan, Yuliya y Connolly, James. "The governance of nature-based solutions in the city at the intersection of justice and equity" In: Cities 112, 2021, p. 103136. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cities.2021.103136. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0264275121000342.

Tockner, Klement. "Freshwaters: Global Distribution, Biodiversity, Ecosystem Services, and Human Pressures." In: Handbook of Water Resources Management: Discourses, Concepts and Examples, edited by Janos J. Bogardi, Gupta, Joyeeta; Wasantha Nandalal, K. D; Salamé, Léna; van Nooijen, Ronald R. P.; Kumar, Navneet; Tingsanchali, Tawatchai; Bhaduri, Anik y Kolechkina, Alla G., Cham, Springer International Publishing, 2021, pp. 489-501.

Toxopeus, Helen; Kotsila, Panagiota; Conde, Marta; Katona, Attila; van der Jagt, Alexander P. N. y Polzin, Friedemann. "How 'just' is hybrid governance of urban nature-based solutions?", In: Cities 105, 2020, p. 102839. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cities.2020.102839. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0264275120311872.

UICN. Estándar Global de la UICN para soluciones basadas en la naturaleza. Un marco sencillo para la verificación, el diseño y la extensión de SbN. Primera edición. (Gland, Switzerland), 2020.

von Keitz, Stefan; Dehnhardt, Alexandra; Klauer, Bernd; and Scholz, Mathias. "Ökosystemleistungen von Gewässern und Auen", In: Naturkapital Deutschland – TEEB DE: Ökosystemleistungen in ländlichen Räumen – Grundlage für menschliche Wohlergehen und nachhaltige wirtschaftliche Entwicklung, edited by Christian; Albert and Christina Von Haaren, Hannover; Leipzig, Leibniz Universität Hannover, Helmholzzentrum für Umweltforschung, 2016, pp. 207-219.

Wantzen, Karl M.; Mascarenhas Alves, Carlos Bernardo; Diaouma, Badiane Sidia; Bala, Raita; Blettler, Martín; Callisto, Marcos; Cao, Yixin; Kolb, Melanie; Kondolf, Mathias G.; Fernandes Leite, Marina; Rodrigues Macedo, Diego; Mahdi, Obaidullah; Neves, Moana; Peralta, M. Elfritzson; Rotgé, Vincent; Rueda-Delgado, Guillermo; Scharager, Andres; Serra-Llobet, Anna; Yengué, Jean-Louis y Zingraff-Hamed, Aude "Urban Stream and Wetland Restoration in the Global South—A DPSIR Analysis", In: Sustainability 11 (18), 2019, p. 4975. https://www.mdpi.com/2071-1050/11/18/4975.

Watkins, Graham George; Silva Zuniga, Mariana C.; Rycerz, Amanda; Dawkins, Katie; Firth, John; Kapos, Val; Canevari, Laura; Dickson, Barney y Amal-Lee Amin. Nature-based Solutions: Scaling Private Sector Uptake for Climate Resilient Infra-

structure in Latin America and the Caribbean. Inter-American Development Bank, 2019.

Welden, E. A., Chausson, Alexandre y Melanidis, Marina S."Leveraging Nature-based Solutions for transformation: Reconnecting people and nature" In: People and Nature 3 (5), 2021, pp. 966-977. https://doi.org/https://doi.org/10.1002/pan3.10212. https://besjournals.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/pan3.10212.

Woroniecki, Stephen; Wendo, Hausner; Brink, Ebba; Islar, Mine; Krause, Torsten; Vargas, Ana-Maria y Mahmoud, Yahia. "Nature unsettled: How knowledge and power shape 'nature-based' approaches to societal challenges", In: Global Environmental Change 65, 2020, p. 102132. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.gloenvcha.2020.102132. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0959378020307159.

E-ISSN: 2452-4611

Representaciones y puestas en escena de Colonia Dignidad como supuesta "víctima"· Una aproximación·

Representations and staging of Colonia Dignidad as an alleged "victim". An approximation.

Tomás Villarroel
Profesor Universidad Adolfo Ibáñez
tomas.villarroel@uai.cl

Resumen

Bien conocida es Colonia Dignidad por los delitos y crímenes que se cometieron en ella. Las acusaciones que denunciaban privación de libertad, abuso sexual de menores y otros horrores no sólo fueron negados por la Colonia, sino que fueron retrucadas a través de la autovictimación. Esta puesta en escena constituyó un recurso del que se valió la secta para proceder contra sus contradictores, ya fuesen estos estatales, diplomáticos o no gubernamentales, y responsabilizarlos por las desgracias inminentes que acechaban a la Colonia. La posverdad autovictimizante le permitió presionar, a través de la judicialización, a agentes estatales chilenos y alemanes, a la prensa y a ONG´s como Amnesty International. Al mismo tiempo proveyó a los jerarcas de la secta una justificación para su actuar exterior e interior. En estas líneas se analizarán de manera preliminar algunos casos que nos muestran a Colonia Dignidad como una supuesta "víctima" no sólo de actores externos, sino también de algunos de sus propios miembros.

Palabras clave: Colonia Dignidad; Autovictimación; Secta; Relaciones chileno-alemanas.

Abstract

Colonia Dignidad is well known for the crimes that were committed there. The accusations that denounced deprivation of liberty, sexual abuse of minors and other horrors were not only denied by the Colony, but were also reversed through self-victimization. This staging constituted a resource that the sect used to proceed against its opponents, whether they were state, diplomatic or non-governmental organizations, and hold them responsible for the imminent misfortunes that haunted the Colony. The self-victimizing post-truth allowed the sect to put pressure, through prosecution, on Chilean and German state agents, the press and NGOs such as Amnesty International. At the same time, the victimization provided the sect leaders with a justification for their external and internal actions. In these lines, some cases that show us Colonia Dignidad as an alleged "victim" not only of external actors, but also of some of its own members, will be analyzed in a preliminary way.

Keywords: Colonia Dignidad; Self-victimization; Sect; Chilean-German relations

Las siguientes líneas son primeros esbozos que se insertan dentro de una investigación más amplia, cuyos resultados está previsto sean incorporados como capítulo de un libro publicado en Alemania el año 2022. La serie documental exhibida recientemente por Netflix nos confronta -más allá de sus fortalezas y debilidades- una vez más con la secta de Parral y las traumáticas esquirlas que dejó como legado. El fenómeno Colonia Dignidad -sobra decirlo- nos confronta con una estructura poliédrica que, pese a sus pliegues, nunca oscurece o esconde el aspecto fundamental que caracterizó al enclave alemán: el uso de la violencia y los crímenes que se cometieron en el recinto de Parral. A lo largo de su larga existencia entre 1961 y 2005 Colonia Dignidad salió a la luz pública nacional e internacional por los recurrentes escándalos que protagonizó, pero también por los delitos y crímenes perpetrados en el reducto. El aspecto que quiero abordar hoy, es que las acusaciones de que en el enclave se practicaba la privación de libertad, abusos de menores, torturas y otros horrores no sólo fueron negados por la Colonia, sino que fueron retrucadas con una puesta en escena como "víctimas".

La escenificación de la secta como víctima no sólo llama nuestra atención por la articulación deliberada de una posverdad, sino que además puede ofrecer una llave para la comprensión de la larga existencia que tuvo este "estado dentro del estado". La pregunta porqué la Colonia gozó durante tantas décadas de manos libres para seguir desarrollando su proyecto "minitotalitario"[1] -salvo la evidente complicidad de la dictadura militar con la secta de Schäfer-, se podría explicar, entre muchas otras razones, porque la secta determinó (no sólo fue sujeto pasivo, sino también activo) hasta cierto punto el curso de los acontecimientos en la medida en la que ella misma se situó activamente en el rol de víctima. Esta autovictimación le permitió iniciar ofensivas contra adversarios declarados o no declarados y achacarles a ellos la culpa por la mala reputación del enclave e incluso por la desgracia inminente de la Colonia. El rol de víctima fue usado por la Colonia para ejercer presión sobre actores políticos y diplomáticos chilenos y alemanes y para al mismo tiempo disponer de una justificación para su actuación interna. Características no son sólo las autorrepresentaciones de la Colonia como víctima de diplomáticos alemanes, políticos chilenos, ONG's, y de diferentes campañas de prensa (nacionales e internacionales), sino implícitamente de algunos de sus propios integrantes, los que serían "enfermos mentales", "sexualmente desviados" o "toxicómanos", razones por las que debían ser "reprendidos". En esta ocasión fijaré la atención en tres casos representativos del problema enunciado que se ubican entre los años 60 y los años 80.

El primer caso a examinar remite a la fuga de la Colonia de Wolfgang Müller (hoy Wolfgang Kneese) el año 1966. La relevancia de este caso estriba en que la fuga del joven y las denuncias que él mismo realizó contra la Colonia y Paul Schäfer pusieron por primera vez a la secta en la mira de la opinión pública. Por primera vez se conocía públicamente el tipo de régimen que imperaba al interior de los cercos del fundo El Lavadero y los delitos o crímenes que en ella se perpetraban. La notoriedad de este escándalo fue azuzado por la misma Colonia en la medida en que no escatimó ningún recurso para forzar el regreso de Wolfgang Müller desde Santiago a Parral. El esfuerzo por capturar al joven para llevarlo de vuelta al recinto tuvo su culminación cuando un grupo de colonos, cerca de 15, se apostó en las proximidades del hogar de ancianos en el que se encontraba Müller y Kurt Schnellenkamp, jerarca de la Colonia, fue detenido. Después de un largo tiras y aflojas y de otros incidentes judiciales el joven Wolfgang Müller logró salir de Chile y regresar a Alemania.

[1] El concepto de secta como enclave "minitotalitario" es del sociólogo Peter L. Berger. Veáse Berger, Peter L., "Pluralismo Global y Religión", en Estudios Públicos, 98, Santiago, otoño 2005, pp. 15-16.

El episodio no terminó ahí puesto que la Colonia inició en noviembre de 1966 una ofensiva judicial contra la Embajada alemana en Chile y el Ministerio de Relaciones Exteriores alemán autovictimándose. La Colonia encargó al bufette de abogados Dahs, Redeker, Schön y Dahs jun., con domicilio en Bonn, iniciar acciones legales contra la Embajada en Chile. En un escrito dirigido al Ministro de Relaciones Exteriores alemán apuntaron sobre todo contra el Agregado Jurídico y Consular de la Embajada, Franz Goldschmitt. Colonia Dignidad, dice el libelo acusatorio de los abogados, "responsabiliza con buenas razones a la Embajada de las sospechas públicas y las persecuciones en la prensa mundial, así como del daño a la reputación y del vilipendio tanto de la Sociedad como de sus miembros, constituyendo lo anterior una amenaza para la existencia de éstos"[2]. En opinión de los jerarcas de Dignidad, la Legación Diplomática Alemana no sólo incurrió en comportamiento ilegal por el hecho de haber -supuestamente- iniciado la persecución penal de miembros de la Colonia, sino también por haber violado la tuición de Wolfgang Müller. La Colonia exigió a la República Federal Alemana, en su condición de supuesta víctima, la "debida reparación por el daño causado". Con esto se abría un nuevo capítulo en el bullado caso Dignidad-Müller.

El libelo acusatorio que los abogados de la Colonia hicieron llegar al Ministerio de Relaciones Exteriores Alemán no sólo fue usado para presentar sus descargos, sino también para reforzar el mensaje de que eran una "sociedad dedicada a la beneficencia y a la educación"[3]. Esta pretensión se fundamentó evocando el hospital que Dignidad construyó en el enclave y que abrió parcialmente a la comunidad chilena aledaña. La Colonia sería, por tanto, una "bendición también para los vecinos chilenos" y habría cosechado "el reconocimiento correspondiente". Cabe precisar que el ingreso de los pacientes chilenos fue restringido y no supuso, dada la prohibición de conversación de las enfermeras, un ablandamiento del drástico régimen de segregación respecto del mundo exterior al que estaban sometidos los colonos de la secta.

En su respuesta la Embajada rechazó de manera taxativa toda reclamación reparatoria en enero de 1967. Replicó que la mecha inicial del conflicto no fue la actitud de la Embajada, sino que, por el contrario, el abuso sexual de menores y la fuga de Paul Schäfer. La Embajada desmintió además que el Encargado de Asuntos Consulares y Jurídicos Goldschmitt hubiera presentado una denuncia contra la dirección de la Colonia por privación de libertad, secuestro de menores y homosexualidad, como afirmaban representantes del enclave alemán. La Embajada sólo informó al Director de la Policía de Investigaciones, Emilio Oelckers, que Wolgang Müller había declarado que Paul Schäfer se encontraba oculto en el predio alemán. En la misma línea, el balance final de la Embajada es, sin perjuicio de algunos matices positivos relativos a la actividad agrícola de la Colonia, contundente: "El posible perjuicio moral y económico de la Colonia Dignidad es atribuible única y exclusivamente a la conducta relevante -desde el punto de vista penal- de los miembros dirigentes de la Colonia, quienes de paso dañaron la reputación de la República Federal Alemana en el extranjero. La Embajada tiene una conciencia tranquila. En el caso [...] Dignidad no pudo actuar de forma distinta." Con todo, lo que en su momento le sirvió a la Embajada alemana como argumento defensivo -no haber denunciado a la secta ante la justicia- ante la embestida judicial de la Colonia, hoy es visto desde el punto de vista exactamente contrario: como una renuncia inexcusable al deber de denunciar formalmente a la secta.

La embestida judicial y comunicacional no sólo tuvo como objeto a la Embajada de Alemania Federal en Chile, sino además al mismo Wolfgang Müller. Esta vez la secta arremetió contra el menor, acusándolo de robo de caballos. Con ocasión de su primera fuga en 1962 habría llevado consigo un caballo. Con todo, el juez instructor lo sobreseyó por esta causa. Vino, sin embargo, peor para Wolfgang Müller. El mismo año 1966 el menor se querelló contra la doctora de la Colo-

[2] Rechtsanwälte Dahs, Redeker, Schön, Dahs jun. a Bundesminister des Auswärtigen, Bonn, 7.11.1966, p. 2, PAAA (Politisches Archiv des Auswärtigen Amtes), AV Neues Amt 31 581.
[3] Ibid, p. 5.

nia Gisela Seewald. El caso sufrió, sin embargo, un vuelco, y en marzo de 1967 fue condenado a 5 años y un día de cárcel por un juez civil de Parral por injurias y difamación contra la Colonia. En el contexto de la judicialización contra Wolfgang Müller, los miembros de la Colonia pasaron a la ofensiva repartiendo panfletos difamatorios contra el menor y su madre, tanto en las cercanías del predio como en la misma ciudad de Parral. Se terminaba así de cubrir el amplio espectro del abanico de recursos utilizados: desde las medidas judiciales, pasando por la acción propagandística y la autovictimación, hasta el amedrentamiento. La misma estridencia de la reacción de Colonia Dignidad -gatillada por la fuga de Wolfgang Müller- hizo que la legitimidad y legalidad de la secta de Parral[4] quedara en entredicho ante la opinión pública. Por esto, y ante la acumulación de imputaciones y denuncias[5], el Parlamento chileno decidió tomar cartas en el asunto en 1967 e instituyó la creación de una Comisión Parlamentaria que investigó a la Colonia en 1968.

El segundo caso de estudio nos lleva a la década de 1970, concretamente a la época de la dictadura, y tiene un carácter más marcadamente performativo. El trasfondo de este caso es la conversión del enclave en un centro de torturas después del golpe de estado de 1973. En marzo de 1977 la sección alemana de Amnesty International publicó un folleto que denunciaba al enclave alemán. El título de la publicación decía: "Colonia Dignidad, una granja alemana modelo: un centro de torturas de la DINA". En el folleto se presentaban testimonios de algunos presos políticos (Zott, Peebles, Bórquez) que fueron en el recinto torturados. Adicionalmente la revista alemana Stern hizo eco de esta denuncia y publicó diversos artículos tematizando las violaciones a los derechos humanos en la Colonia. Siguiendo un patrón similar al del año 1966-1967 la reacción del enclave no se hizo esperar y pasó a la ofensiva judicial. La Private Sociale Mission presentó una querella ante un tribunal de la ciudad de Bonn contra Amnesty por difamación. La embestida judicial fue acompañada por una protesta orquestada por los jerarcas del fundo que movilizó a todos los habitantes de la Colonia. El 19 de abril de 1977 los 225 colonos del enclave iniciaron una huelga de hambre contra lo que ellos denunciaron como "horror de la prensa". La estilización como víctimas fue condensada en un manifiesto que no sólo resulta de difícil comprensión lectora, sino que presenta una verdadera inversión o transmutación de valores de estilo nietzscheano. En este registro -de tenor patético- no es la Colonia la responsable de la instalación de un sistema de violencia y opresión, sino que, al revés, el mundo exterior es el culpable. A los ojos de los jerarcas de Colonia Dignidad encabezan esta campaña de calumnias y difamación, la prensa alemana y Amnesty International, bajo la instigación de Helmut Frenz. El aspecto central que acusa la Colonia en un escrito dirigido al Embajador de Alemania Federal en Chile, Erich Strätling, es el asesinato de imagen. La nota de protesta, firmada el 20 de abril de 1977 ante un notario en Talca, combina patetismo con cinismo e ironía, y apela, sin pudor, a los valores más caros del mundo occidental. El manifiesto dice que:

"Horror, terror y falta de derechos humanos nacen y se desarrollan desde hace décadas en otros lugares.
Ni siquiera el cinismo más frío es capaz de poner la etiqueta de tortura a las manos que ayudan, a la acción social y al más humilde servicio samaritano.
Nosotros acusamos la confusión, nosotros acusamos el abuso, nosotros acusamos la desfachatez, nosotros acusamos el fracaso moral de iglesias, instituciones y estados.
Nosotros advertimos en nombre de la verdad.
Nosotros advertimos en nombre de la vergüenza.
Nosotros renunciamos a toda polémica y falsa defensa y nos distanciamos de la dialéctica
La existencia de nosotros, víctimas de millones de asesinatos de imagen, parece barata."[6]
La declaración, firmada por cuatro miembros del directorio a nombre de 225 habitantes del enclave, usa -como se puede

[6] Colonia Dignidad a Embajada Alemana, 19.4.1977, en: PAAA, B 83 ZA 632667.

El tercer caso en el que quisiera reparar con miras a la puesta en escena como víctima nos lleva a la década de 1980, sin ser por ello un elemento que sólo se haya dado en los años 80. En este caso no se trata de la Colonia como supuesta víctima de agentes externos como la diplomacia alemana, el estado chileno, ONG´s como Amnesty o la prensa nacional e internacional, sino como víctima de agentes internos, es decir, de miembros de la misma comunidad. Así, ya en los años 60 se observa un patrón que operó en los casos de aquellas personas que no fueran funcionales al draconiano régimen sectario o que intentasen fugarse del reducto. Con el fin de desacreditar sus acusaciones contra la Colonia, pero también para justificar la ofensiva judicial, la agitación y funa -reparto de panfletos en Parral, Wolfgang Müller, fue motejado en 1966-1967 de "psicópata peligroso". Otra situación que ilustra la inculpación de miembros de la Colonia como elementos nocivos para la comunidad fue una conversación que sostuvo el director de la Colonia Hermann Schmidt con un diplomático de la Embajada alemana en julio de 1973. En este diálogo Schmidt presentó a su hijo adoptivo, Heinz Schmidt, -quien había manifestado la voluntad de salir del fundo- como una persona de carácter labil. Y no sólo eso: su propio padre adoptivo lo acusó de "reiteradas desviaciones sexuales" mientras trabajó en el hospital de la Colonia. Heinz Schmidt padecería en definitiva de una "enfermedad mental".

Por último, el año 1985 los jerarcas del enclave elaboraron un dossier con ocasión de la salida del asentamiento alemán de Hugo Baar, uno de los fundadores de la Private Sociale Mission en Siegburg, Alemania. Una vez en Alemania, el matrimonio Baar realizó fuertes acusaciones contra la Colonia. El informe de los jerarcas decía que Baar fue mutó su personalidad debido a su adicción al alcohol y a las drogas, cuando la realidad es que fue tratado con electroshocks e inyecciones. Asimismo se le imputaron tres patologías que lo habrían convertido en un elemento nocivo: complejo de inferioridad, delirio de persecución y reacciones psicopáticas desmesuradas. La parte final del informe es lapidaria y despeja toda clase de dudas en torno a la personalidad de Hugo Baar: "Él construyó un sistema de horroroso psicoterror, de censura de la correspondencia postal y de control telefónico para hacer posible su forma de vida moralmente corrupta". Así, la Colonia se estilizaba nuevamente como una víctima, esta vez de las personalidades supuestamente desviadas y enfermas de algunos de sus propios integrantes.

A modo de conclusión me gustaría hacer hincapié, como vemos en el último caso, en la construcción de una posverdad mediante el uso de la figura de víctima. Esta contorsión semántica finalmente invierte los términos de víctima y victimario. Este recurso le sirvió a Paul Schäfer y a su séquito sectario para articular una línea de defensa contra ataques e imputaciones provenientes del mundo exterior. Pero también les sirvió para presionar -al menos durante algunos pasajes- a agentes estatales políticos o diplomáticos mediante la judicialización. Por último es importante destacar que la autovictimación no sólo fue un recurso que operó como un escudo protector contra las denuncias y recursos de agentes exteriores (estatales y no-gubernamentales), sino que tuvo además un doble rol interno: primero, la victimación performativa (huelgas de hambre, protestas etc.) estimuló la movilización de colonos contra un mundo exterior que los perseguía; y segundo, permitió aumentar y mantener la cohesión de la comunidad.

E-ISSN: 2452-4611

RED LAE.org

JÓVENES INVESTIGADORES
JUNIOR RESEARCHERS

E-ISSN: 2452-4611

Comics y novelas gráficas, una aproximación teórico-metodológica desde la historia intelectual.

Comics and graphic novels, a theoretical-methodological approach from intellectual history.

Salvador Rubio Andrades
Académico del Instituto de Historia
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
salvador.rubio@pucv.cl

Resumen

La siguiente ponencia es una propuesta teórico-metodológica para validar y utilizar a los comics y novelas gráficas como testimonios para la reconstrucción historiográfica. Por lo mismo se realiza una aproximación a sus guionistas y dibujantes desde dos variables teóricas, una proveniente de la historia intelectual y otra de la teoría del comic. Desde ambas disciplinas podemos ver en ellos a intelectuales que pueden construir representaciones críticas de sus propios tiempos y sociedades, los cuales dan cuenta de un producto simbólico que va más allá de ser solamente un bien de consumo y entretención.

Palabras clave: Cómics, novelas gráficas, intelectuales, historia intelectual, historia del comic.

Abstract

The following presentation is a theoretical-methodological proposal to support the use of comics and graphic novels as historiography sources. Henceforth, scriptwriters and illustrators are studied from two theoretical frameworks: intellectual history and comic theory. From of both disciplines, we can see in them intellectuals, capable of producing critical representations of their times and societies, which account for a symbolic product that goes beyond a means of entertainment and a consumer good.

Keywords: Comics, graphic novels, intellectuals, intellectual history, comic theory.

Introducción

El año 2020 marcó un hito sin precedentes en la historia contemporánea del mundo. La llegada del virus covid 19 impactó de forma catastrófica, y en brevísimo tiempo, a prácticamente todos los seres humanos que habitamos el planeta Tierra. Casi todas las actividades humanas han sido afectadas por la rápida expansión del virus a los largo de los seis continentes, obligándonos a cambiar nuestros patrones de comportamiento habituales, y haciéndonos cada vez más dependientes de los dispositivos electrónicos de última tecnología para poder ejercer nuestros trabajos, para comunicarnos con nuestros familiares, amigos y conocidos, y también para entretenernos.

La historiografía y sus cultores hemos vivido este impacto en una doble dimensión. Por un lado nos ha alejado físicamente de las universidades, lugar en donde interactuamos con nuestros colegas y estudiantes; y por el otro con el cierre de los espacios más tradicionales de donde se obtienen los testimonios con los que trabajamos como los son museos, bibliotecas, archivos y hemerotecas, los cuales además estarán parcialmente limitados por un buen tiempo, impactando en los proyectos de investigación en curso y venideros.

Este es un buen motivo para reflexionar sobre los materiales con los que trabaja nuestra disciplina y abrirnos a nuevas posibilidades problemáticas y epistémicas. No se trata sólo de hacer nuevas preguntas atingentes a las coyunturas y realidades que estamos viviendo, sino a contribuir metodológicamente a seguir abriendo la disciplina al estudio y uso de otros dispositivos informativos para el análisis del comportamiento de nuestras sociedades. Tensionando aún más esta idea, en este escrito vamos a proponer a los comics y a las novelas gráficas como un producto intelectual que nos sirve para adentrarnos en el estudio de problemas históricos más profundos relacionados con el desenvolvimiento de la cultura humana. Los comics están producidos como cualquier otro dispositivo cultural, encerrando en sí características de un tiempo histórico, y reflejándose en él elementos tales como jerarquías, prejuicios, imaginarios, anhelos y temores de la sociedad de la que el escritor es parte, y su impacto social se ha ido extendiendo más allá de la revista publicada periódicamente o de fragmentos publicados en los diarios, llegando al cine, series de televisión, plataformas de streaming, videojuegos, merchandising de todo tipo, además de líneas de juguetes coleccionables para niños y adultos.

Para sustentar nuestra propuesta metodológicamente, conjugaremos dos variables teóricas provenientes de la historia intelectual, por un lado, y la teoría del comic, por otro. Desde la historia intelectual abordaremos las figuras de los guionistas y dibujantes de comics y novelas gráficas, entendiéndolos como intelectuales adscritos a su propio tiempo histórico, y que a través de sus obras pueden realizar una representación crítica de la sociedad. La otra variable proveniente de la teoría del comic nos provee los elementos técnicos necesarios para realizar la exégesis de las obras en específico, y consumar en ellas la heurística que se necesita en todo análisis historiográfico.

Como hipótesis central en esta reflexión planteamos que varias obras de producción gráfica desde la década de 1980 constituyen dispositivos intelectuales que contienen varios de los elementos característicos que la historia intelectual ha venido desarrollando para abordar a los intelectuales. Es decir, autores como Alan Moore, Dave Gibbons y David Lloyd, entre otros, a través de novelas gráficas como Watchmen o V de vendetta, realizaron la misma función de representación y crítica a la sociedad de su época como cualquier otro intelectual abordado por la historia de los intelectuales. Y el dispositivo específico para realizar esta representación y crítica de la sociedad ha sido el lenguaje gráfico, o "arte secuencial" como se le conoce desde la teoría del comic.

El comic en la historia de los intelectuales

Como punto de partida para sostener esta propuesta afirmamos junto a François Dosse que cada tiempo histórico produce sus propios intelectuales (Dosse, 2006), y los distintos intelectuales que surgen en la historia hacen uso de los dispositivos culturales simbólicos que su propio tiempo histórico les posibilita. De este modo, es un error limitar el concepto de intelectual solo a la producción escrita puesto que existen distintos bienes simbólicos1 como la pintura, la música, el teatro o el cine que pueden cumplir para quienes ejercen la función de intelectuales el mismo objetivo comunicativo que un escrito.

Y con esto entramos a la base de la propuesta. Siguiendo a Antonio Gramsci, un intelectual no se define por el tipo de trabajo que realiza, puesto que todo trabajo requiere intercaladamente de esfuerzo tanto manual como intelectual. Por lo mismo, para poder definir a los intelectuales no basta buscar ese criterio de distinción en el núcleo intrínseco de las actividades que requieren de un esfuerzo intelectual, como lo puede ser un profesor, un diseñador, o incluso un burócrata, sino más bien debemos buscar esta categoría en el conjunto de relaciones en el cual dichas actividades se encuentran en el complejo general de las relaciones sociales (Gramsci, 2019).

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

Complementariamente a la propuesta gramsciana para encontrar a los intelectuales en la historia de la sociedad contemporánea, nos es funcional la reflexión realizada sobre los mismos por Edward W. Said, quien sostiene la tesis de que un intelectual es un individuo dotado de la facultad de representar, encarnar y articular un mensaje, una visión, una actitud, filosofía y opinión para y en favor de un público. Para Said el intelectual actúa siempre a partir de esta máxima: toda la humanidad tiene derecho a esperar pautas razonables de conducta en lo que respecta a la libertad y la justicia por parte de los grupos de poder o de los Estados en que habitan, y las rupturas de tales pautas, sean deliberadas o inadvertidas, deben ser denunciadas y combatidas (Said, 1996).

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

De esta propuesta desprendemos que los intelectuales son individuos con vocación para el arte de representar, ya sea hablando, escribiendo, enseñando, pintando o apareciendo en los medios de comunicación (Said pensaba en diarios, radio y televisión, ahora podríamos agregar las plataformas informáticas que ofrece la internet). Esta vocación es importante en la medida en que resulta reconocible públicamente e implica a la vez entrega, riesgo, audacia y vulnerabilidad.

[1] Entenderemos por bienes simbólicos todo tipo de productos culturales que tienen como finalidad impactar en el ámbito cognitivo y en la sensibilidad general de las personas. Pueden ser inmateriales si operan abstractamente como un concepto, una teoría, una doctrina, la música y el humor, o materiales si se llega a ellos de forma concreta como un libro, una pintura, una fotografía o una obra de teatro. Los bienes simbólicos son producidos con la intención de impactar en la estructura cognitiva de sus consumidores modificando la conducta del mismo, ya sea ampliando su universo simbólico, sus conocimientos, su sensibilidad estética y/o moral, o simplemente su goce o disfrute. Los bienes simbólicos producidos en cada época histórica responden en coherencia a las características concretas de la misma y tienen un fin práctico, puesto que terminan impactando en la conducta de las personas.

"En la vida pública moderna vista como una novela o un drama y no como un negocio o como la materia prima para una monografía sociológica es donde más fácilmente podemos ver y comprender cómo los intelectuales son representativos, no ya de un movimiento social subterráneo o amplio, sino de un estilo de vida y comportamiento social completamente peculiar, incluso corrosivo, que les pertenece en exclusiva" (Said, 1996).

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

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

Aquí nos encontramos con los múltiples y variados bienes simbólicos que pueden producir los intelectuales, bienes que siempre son coherentes y concordantes con las características históricas de la sociedad de la que son parte, y en una sociedad de masas como la del siglo XX la producción simbólica visual se complementa con los formatos comunicativos más tradicionales como lo eran la escritura y la retórica. Precisamente los comics en general y novelas gráficas entran en esta última categoría de producción simbólica en una sociedad.

La teoría del comic o el arte secuencial

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

Eisner nos habla de un arte secuencial porque es un medio creativo de expresión que sintetiza arte y literatura, puesto que sus contenidos se expresan por medio de una secuencia de dibujos con textos escritos. Eisner cuando publicó su principal obra teórica, El comic y el arte secuencial en 1985 criticó al gremio de historietistas o "comicaturistas" por la poca profundidad de las historias que narraban, a pesar de la buena calidad artística de la animación. Para este autor, la narrativa siempre fue en desmedro de la animación, utilizándola como un mero complemento de ésta, lo que dejaba como saldo historias muy simples dirigidas a un público infantil con el solo objeto de vender un producto de entretención. El comic si quería madurar, afirmó Eisner como hipótesis, debía comenzar a narrar historias más complejas y serias que se relacionasen de un modo más concreto con el mundo real, independiente de que narrasen historias ficticias, y de este modo ganaría mayor apreciación por parte de las disciplinas académicas (como la teoría del arte, el diseño, la literatura, la semiótica o la historiografía como en nuestro caso), además de ampliar su distribución a un público más adulto y por ende más maduro (Eisner, 2007).

El llamado que hizo Eisner en ese entonces fue acogido por distintos guionistas y dibujantes como Dave Gibbons, David Lloyd, Frank Miller, Todd McFarlane, Garth Ennis y Alan Moore. Estos guionistas y dibujantes comenzaron a elaborar comics más maduros, en donde sus protagonistas tienen vivencias más caóticas y traumáticas como las que tenemos las personas que vivimos en el mundo real, y en función de lo mismo construyeron para sus historias ficticias marcos históricos genera-

les en donde la realidad comenzó a permear la ficción, tomando mayor protagonismo la parte narrativa frente a la animación artística –sin dejar de descuidar este última variable por cierto— en la producción de comics.

Pero si Will Eisner es el precursor de la teoría del comic, tal vez su mejor exponente sea Scott McCloud, quien en la década siguiente, más específicamente en 1993, nos entregó un ensayo redactado e ilustrado en viñetas para dar su interpretación de lo que es un comic. En este trabajo McCloud sigue la línea teórica presentada por Will Eisner, pero especifica el concepto de arte secuencial por encontrarlo muy genérico para definir este tipo de producto simbólico. De este modo McCloud define a los comics como "ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector" (McCloud, 2019).

McCloud nos advierte que no se debe confundir al comic con la caricatura, independiente de que puedan estar estrechamente relacionadas. La caricatura es una forma de dibujar, un estilo, mientras que el comic es un medio para comunicar que a menudo se sirve de la caricatura, pero un comic debe estar construido sobre una base de secuencias de imágenes que comunican acciones, ideas, personajes, emociones, temporalidades y lugares, o todas a la vez. Secuencia de acciones en movimiento, McCloud también aportó en la construcción de esta definición con una ubicación espacial y temporal del mismo en la cultura occidental. El comic moderno es el que venimos encontrando en tiras de diarios o revistas publicadas periódicamente desde la década de 1940 al presente, pero eso sólo es el comic moderno, ya que como comic en cuanto tal, y siguiendo esta definición que nos otorgó McCloud, existen desde hace bastante más tiempo en la historia.

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

Desde esta definición el comic no se debe limitar solo a las breves historietas ilustradas y seccionadas en viñetas que presentan las aventuras fantásticas y ficticias de algún héroe, paladín o justiciero con una personalidad oculta o incógnita, o una tira cómica en base a caricaturas. El comic es más bien un medio para comunicar como cualquier otro, sólo que desde la década de 1940 se especializó en este formato recién descrito, y es a lo que Eisner y McCloud se refieren como "comic moderno" y que constituye el objeto principal de sus estudios y reflexión. En síntesis, para efectos de este escrito, utilizaremos el concepto de comic para referirnos a lo que estos autores especifican como "comic moderno".

La novela gráfica como subgénero del comic

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

El precursor de este subgénero nuevamente es Will Eisner con su novela Contrato con Dios de 1978, y fue quién además popularizó este término por aquellos años. La importancia de la novela gráfica estriba en que desde Eisner en adelante se ha convertido en un espacio de producción simbólica más madura y compleja para la narración de historias con el formato técnico del comic, y que incluso ha comenzado a abordar otras formas de expresión comunicativa como la obra de Joe

Sacco, que cubre en particular el trauma de la guerra y los conflictos que surgen de la misma. Sacco ha incursionado desde la novela gráfica a fines de la década de 1990 hasta llegar al periodismo gráfico en el siglo XXI, abordando en específico las guerras étnicas en los Balcanes (Gorazde: Zona protegida publicada el año 2000 y El mediador del año 2003) y la hostilidad y abusos que comete el Estado de Israel para con el pueblo palestino (Palestina en la Franja de Gaza del año 2001).
La novela que nosotros abordaremos en la continuación de este estudio, Watchmen, se inscribe en este formato gráfico. Fue escrita por Alan Moore y dibujada por Dave Gibbons, publicación que finalmente vio la luz en 1987 a través de la editorial DC Comics. En ella nos encontramos con una distopía política y social que planteó el cómo sería la historia del mundo si efectivamente existieran los héroes y superhéroes de los comics tradicionales. La novela está cruzada por completo por la tensión de la Guerra Fría, y por una hipótesis interpretativa sobre el comportamiento que tendrían estos justicieros para con la sociedad, y cómo ésta reaccionaría frente a ellos. Moore y Gibbons a través de esta obra ponen en cuestionamiento la moralidad del héroe y los imaginarios en que sustenta el poder, y para ello construyeron sus personajes caracterizados por las tensiones comunes que cualquier individuo tiene, como el cumplimiento del deber, la ideología desde la cual interpreta el mundo, las distintas emociones que provocan las circunstancias que tocan vivenciar desde la experiencia, y el cómo finalmente se define el bien y el mal.
Para cerrar esta presentación, buscaremos demostrar que desde esta novela ambos autores, uno como guionista y el otro como dibujante, construyeron una representación crítica de la sociedad occidental en la década de 1980. Para construir su relato narrativo llevaron la realidad a la ficción, y desde ahí se posicionan contrarios al poder y la arbitrariedad en una década marcada por el desenlace de la Guerra Fría. El clivaje liberal-conservador, el individualismo, la sociedad de consumo, la guerra, el armamentismo nuclear y el conflicto capitalismo versus comunismo –e incluso la música popular— son elementos de suma importancia para narrar una distopía aterradora que tiene como finalidad hacer reflexionar al lector sobre los clichés que han servido a las elites de poder para construir la sociedad norteamericana, verdadero paradigma del mundo occidental en el cierre del siglo XX.

Bibliografía.

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

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

Gramsci, Antonio. Antología, Madrid, Siglo XXI, 2019.

McCloud, Scott. Entender el comic. El arte invisible, Bilbao, Astiberri, 2019.

Moore, Alan & Gibons, Dave. Watchmen, Buenos Aires, DC Comics, 2020.

Moore, Alan & Lloyd, David. V de vendetta, Buenos Aires, Unlimited, 2014.

Said, Edward W. Representaciones del intelectual, Barcelona, Paidós, 1996.

E-ISSN: 2452-4611

El potencial de los videojuegos como fuentes para las humanidades

The potential of video games as sources for the humanities

Guillermo Fernando Rodríguez Herrejón
ENES Morelia – UNAM (México)
rodriguezherrejongf@gmail.com

Resumen

este trabajo reflexionará sobre el potencial que pueden tener los videojuegos como fuentes para las humanidades, al ser medios sumamente éxitos y capaces de contener y circular representaciones culturales complejas, lo que los transforma en documentos.

Palabras clave: videojuegos, medios, mensajes, fuentes históricas.

Abstract

This work will reflect on the potential that videogames can have as sources for the humanities, as they are extremely successful media and capable of containing and circulating complex cultural representations, which transforms them into documents.

Keywords: video games, media, messages, historical sources.

Introducción

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

Una de esas fuentes son los videojuegos, que pueden ser entendidos como documentos históricos desde dos perspectivas, ligadas entre sí. En primer lugar, como medios, ya que nos informan sobre el desarrollo de la tecnología en la sociedad actual, enfocada a lo digital y la interconexión y, en sí mismos, están fuertemente ligados a los cambios y usos de la computación y el internet. En segundo lugar, también pueden ser entendidos como mensajes, capaces de contener y circular cultura, ya que algunos juegos como las sagas de Castlevania (desde 1986) Metal Gear (desde 1987), Final Fantasy (desde 1987) o Age of Empires (desde 1997) usan distintos elementos de la cultura, como la mitología, el folclor, el pasado o algunas críticas sociales (la guerra nuclear o el ambientalismo), para construir mundos que sirvan de sistemas de referencias para sus usuarios. La intención de este trabajo será dibujar a los videojuegos como fuentes valiosas para la historia, al igual que muchos otros medios considerados en antaño poco serios y, entender que, somos nosotros los historiadores los que seleccionamos las fuentes en función de los problemas que queramos abordar.

La elección de las fuentes.

Somos nosotros los historiadores los que eligen las fuentes, y no escribimos en función única del pasado, ya que siempre nos colocamos desde nuestro presente para llevar preguntas a través del tiempo, y responder históricamente a problemáticas actuales. Bajo esa consideración es que podemos argumentar que, la elección de las fuentes históricas siempre tiene que ver con la problemática que se este trabajando, a través de un proceso de selección, ya que en realidad no existen vías únicas para responder a las preguntas hechas por los historiadores. Pero no siempre se consideró así, ya que desde el siglo XIX las ciencias sociales pretendían imitar la cientificidad de las ciencias exactas, y la labor de algunos historiadores como Leopold Von Ranke fue determinante para ello. En gran parte gracias a sus esfuerzos se le atribuyó un valor de fuente oficial a la documentación producida por el Estado, lo que les dotaba de un elemento de comprobación. Bajo ese paradigma de cientificidad se construyeron cánones para la academia histórica, que tenía que ser lo más objetiva posible y dar fe de las cosas como realmente pasaron, y sus fuentes se convirtieron en las fuentes de archivo redactadas por alguna autoridad. Sería durante las primeras décadas del siglo XX en que otros pensadores, como Lucien Febvre, March Bloch o Fernand Braudel, empezarían a considerar que en realidad la elección de las fuentes las realizan los propios historiadores utilizando su ingenio, y que los documentos "oficiales" también se podían falsificar o fabricar con intenciones maniqueas y, por lo tanto, empezó a virar el objetivo de nuestra disciplina.

Hoy en día el panorama en que vivimos es la era digital, que desde hace varias décadas ha construido una forma de percibir la realidad a través de sus sistemas de información, como las computadoras o el internet, por lo que, para reconocernos en ese proceso de imaginación histórica, las fuentes que se deben de mirar tienen que ser producidas bajo ese mismo

esquema. Muchos historiadores consideran que varios aparatos tecnológicos pueden ser una fuente muy atractiva para reconstruir el pasado, y de hecho constituyen vehículos eficientes para abordarlo. A ese proceso se le ha denominado Historia Digital, desde finales de la década de 1990, en donde se usan bases de datos, hipertextualidad y redes, para conservar, perpetuar y circular el conocimiento, la memoria y la cultura (Prades Vilar, 2016, 227-229). Por lo tanto, nuestras máquinas pueden informarnos de la sociedad que las creó, ya que contienen representaciones culturales, narrativas, miedos, deseos y memoria.

Una de esas nuevas fuentes, sin lugar a dudas, pueden ser los videojuegos, debido a que a son una tecnología de producción y consumo global, además de que impactan en la economía, educación, cultura y hasta en la política. Su popularidad ha trascendido generaciones, y ha llegado a lugares muy alejados en el mundo, donde incluso se batalla por otras comodidades como el agua potable; los videojuegos representan una fuerza poderosa en la vida de sus aficionados, que han creados amplias comunidades en torno a ellos. Sus narrativas pueden contener varias nociones culturales de quienes los crean, y ayudan a que se conservan y se circulen entre quienes los consumen, por lo que los videojuegos también pueden ser herramientas de dominación (colonialidad) o de resistencia (descolonialidad). Muchos países del norte global, que controlan la industria de los videojuegos, plasman en ellos sus nociones de realidad, como en sus héroes, folclor, sus miedos o sus caracterizaciones sociales (Penix-Tadsen, 2019, 3-10).

Los videojuegos como medio.

Hoy en día los videojuegos son una industria sumamente exitosa a nivel global, compitiendo con la cinematográfica o la de la música, y en muchas ocasiones venciéndolas, ya que durante el año 2020 el sector reportó ingresos de 127,000 millones de dólares, lo que sin lugar a dudas los coloca como un sector sumamente importante del mundo del entretenimiento. Además, se tiene que considerar el contexto social que se vive en la actualidad, la pandemia de Covid-19, que ayudó al incremento en el consumo de ese tipo de tecnologías por la necesidad de quedarse en casa por periodos de cuarentena, y se estima que la industria creció aproximadamente en un 30% a nivel global respecto del año 2019.

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

Desde su consolidación comercial en las décadas de 1970 y 1980 los videojuegos estaban íntimamente ligados al desarrollo tecnológico computacional, pero en realidad sus antecedentes pueden rastrearse desde la invención de las máquinas recreativas mecánicas (con palancas y resortes), como el pinball de David Gottlieb inventado en 1931. Para 1947 uno de sus ingenieros desarrolló un mecanismo de aletas llamado flipper, que permitía volver a lanzar la bola, lo que le dio mucha mas popularidad. Ese tipo de artefactos se convirtieron en un fenómeno lúdico, al instalarse en múltiples salones de juego alrededor del mundo, generalmente accionados por monedas, y para la década de 1950 funcionaban con electricidad. Pero las primeras mezclas entre monitores y controladores virtuales se desarrollaron en la universidad de Cambridge (Estados Unidos), a cargo del estudiante Alexander Douglas, que en 1952 creó el primer juego de tres de raya electrónico (cono-

cido también como juego del gato) usando una computadora EDSAC. Sería para 1958 en que se volvería a lograr un avance en materia de videojuegos, en el laboratorio Brookhaven de Nueva York, el físico William Higinbotham desarrolló el primer juego de tenis electrónico utilizando un osciloscopio modificado.

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

Inclusive algunas figuras, como Steve Jobs y Steve Wozniak, comenzaron su trabajo dentro del mundo de los videojuegos, ya que en 1974 tuvieron su primer empleo como técnicos, desarrollando el juego Breakout para Atari; lo que les sirvió de experiencia en programación para en 1976 formar su propia compañía informática llamada Apple, y su exitoso ordenador Apple II. Muchas compañías japonesas comenzaron a entrar en el mundo de lo videojuegos desde la década de 1970, como Namco, Nintendo y Sega, creando sus propias máquinas recreativas o consolas domesticas; entre las que destacan la máquina árcade de Pac-man (1981), y el Nintendo Entertainment System (1985), mismas que ayudaron a la consoli-

Los videojuegos como mensaje

Los videojuegos son medios de comunicación sumamente versátiles, ya que juegan un papel realmente importante en la vida de las personas, y no sólo ofrecen entretenimiento, sino información, misma que puede servir para la transmisión de cultura, valores, ideología y hasta educación. La influencia de los mass-media en las últimas décadas ha puesto de manifiesto que ese tipo de tecnologías pueden ser instrumentos moduladores para bastos grupos sociales, que pueden transmitir conocimiento por vías emotivas, impactantes y de relación con los espectadores, ya que son mucho más interactivos y dinámicos que otros medios, como la televisión, que ofrece una experiencia únicamente para observar; la complejidad de los argumentos en los videojuegos es cada vez mayor, lo que ha hecho que puedan contar historias mucho más profundas y con mensajes más elaborados. Por lo tanto, se les tiene que entender como valiosos documentos discursivos. Los videojuegos nunca son descontextualizados, sino todo lo contrario, siempre contienen temáticas significativas para las sociedades que los crean, ya que les imprimen valores e ideologías, y las presentan de tal forma que le hablen al mayor número de sujetos posibles; por ejemplo, con personajes atractivos o utilizando la nostalgia (Belli y López Raventós, 2019, 51-55).

Como forma de ejemplo mostraremos algunos de los mensajes que pueden ser contenidos y circulados en algunos videojuegos populares, en concreto usaremos cuatro representaciones, las sagas de Castlevania (desde 1986) Metal Gear (desde 1987), Final Fantasy (desde 1987) y Age of Empires (desde 1997); pero por supuesto, no quiere decir que sean los únicos tipos de mensajes que existen dentro de esos mundos fantásticos, ya que en realidad son muchos los videojuegos que hay hasta la fecha y sería imposible tratar de analizarlos todos, pero la selección nos ayudará a caracterizar algunas de las temáticas recurrentes.

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

Otra de las sagas de las que vale la pena hablar y que también ha sido producida por Konami es la de Metal Gear, que se estrenó en el año de 1987, y en la cual uno de sus principales creadores fue Hideo Kojima. Se trata de una serie de acción y espionaje, ambientada en distintas épocas históricas del mundo real, como la guerra fría, en donde destaca el sigilo, la supervivencia y las tácticas de combate realistas, pero mezclada con elementos ficticios, como la tecnología de vehículos nucleares denominados Metal Gear. También se ha caracterizado por la utilización de tramas complejas, usando personajes y escenarios del mundo real, y temáticas como la guerra nuclear, el terrorismo, la alienación mundial, la privatización militar, la guerra biológica, la robótica, la ética gubernamental, la ingeniería genética, la traición y el honor; entonces, se podrían catalogar como juegos de ciencia ficción, al utilizar elementos reales, pero mezclados con personajes y objetos imaginarios. Desde el primer juego Metal Gear (1987), se podía apreciar el condicionamiento contextual en el que se produjo, ya que su autor muchas veces afirmó que su intención era crear un mensaje antinuclear y anti-bélico, para reflexionar sobre la dimensión humana de la guerra (lo horrible que puede ser, y lo malo que es glorificarla); él nació en Japón en 1963, luego de los ataques nucleares de Hiroshima y Nagasaki, en una sociedad fuertemente influenciada por esa traumática experiencia, por lo que buscaba combatirla a través de los medios video lúdicos y sus posibilidades narrativas-sensitivas (Peñate Domínguez, 2016, 49-50).

Otra serie con un enorme contenido cultural es la de Final Fantasy, que se inició en 1987, producida por la compañía japonesa Square Enix (antes Squaresoft) y generalmente bajo responsabilidad de Hironobu Sakaguchi. Se trata de una saga de fantasía y ciencia ficción, que retoma muchas ideas de novelas como las de J. R. R. Tolkien para crear sus relatos y sus mundos, ya que al menos durante sus primeras entregas contienen elementos de magia en escenarios medievales, con dragones, duendes, ogros, hadas, muertos vivientes, elfos y otros seres similares, en reinos en conflicto y con temáticas del bien contra el mal, la luz contra la oscuridad, generalmente encarnando a un grupo de héroes que deben realizar una travesía para lograr acabar con la maldad, pasando por pueblos, reinos, imperios, bosques, montañas, calabozos, y en ocasiones hasta el espacio.

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

Uno de los más populares fue Final Fantasy VII (1997), el primero en cambiar el escenario en forma radical, ya que se construyó en torno a una estética ciberpunk, para reflejar a los años noventa y sus preocupaciones; como el contexto neoliberal y sus excesos. Se caracterizó por crear un mundo distópico y futurista, en donde el planeta se ha visto mermado por la ambición humana y la compañía energética Shinra succionaba el Mako (una fuente de energía) directamente de la corriente vital del mundo y sin ninguna medida, ayudando a dar gran comodidad a sectores privilegiados de la sociedad, pero generando una gran marginalidad en muchos otros, como base de explotación para construir la ciudad perfecta, llamada Midgar; la compañía se volvió más poderosa que los gobiernos y era el gran mal a vencer (Albarrán Ligero, 2019, 215-223).

Un último ejemplo de discursos y contenido cultural en videojuegos puede ser la serie de Age of Empires, que es producida por la compañía Microsoft desde 1997, para computadores personales, se trata de juegos de simulación y estrategia en tiempo real, en donde se comandan tropas militares y se administran recursos naturales y económicos, a través de distintas etapas históricas, que van desde la edad de piedra, el antiguo Egipto, la época greco-romana, la Edad Media, las cruzadas, la reconquista española, la época de la conquista europea en América, entre otras; además, se pueden tener control sobre personajes históricos relevantes en campañas para cada periodo, como Julio Cesar, Juana de Arco, El Cid, William Wallace, Saladino, Moctezuma, Gengis Kan, entre otros. Se presentan características únicas para cada civilización, por ejemplo, los persas tienen elefantes de guerra, los ingleses arqueros de rango largo, los japoneses samuráis, los vikingos barcos dragón, los españoles conquistadores a caballo y los aztecas guerreros jaguares, y así para cada civilización.

La entrega de Age of Empires II: Age of King (1999) y su expansión Age of Empires II: The Conquerors (2000), han sido de las más populares, por incorporar elementos de tácticas militares, y hacer una adecuada reconstrucción histórica sobre personajes, batallas y sucesos; que tratan de ser lo más fieles posibles a la realidad. Se incorporaba una atinada lógica de progresión entre periodos, como pasar de la baja a la alta edad media, mostrando algunas de sus tecnologías o edificios, como iglesias y universidades, además de que se reconstruían mapas representando geografía y ubicaciones reales. El medioevo es retratado como una de las épocas históricas preferidas para jugar, con héroes y villanos romantizados, lo cual nos habla de las imágenes que construimos del pasado y los usos que le damos, como elementos de ocio y con potencial didáctico, ya que a través de ese tipo de juegos se representa nuestra idea de la Edad Media; en donde los jugadores tienen la capacidad de simular cualquier cosa con esas civilizaciones históricas, como enfrentar facciones que nunca se encontraron, separadas por el tiempo o el espacio (Jiménez Alcázar, 2016, 75-77).

En suma, los videojuegos pueden contener mensajes complejos, que reflejan los contextos históricos en los que son creados, como los estereotipos, los miedos o las criticas sociales, o también pueden mostrar las ideas y usos que tenemos sobre ciertas épocas o realidades, al representarlas de formas imaginadas desde el presente. También son nuevos lenguajes para expresar viejas ideas, como relatos de vampiros o dragones, que ya se contaban en autores como Stoker o Tolkien, pero que se modernizan en los nuevos medios. Por supuesto, como cualquier fuente histórica sus mensajes son fabricaciones de su tiempo y pueden ser distorsionados, para potenciar cuestiones como la identidad o la memoria, por lo que debemos acercarnos a ellos con el mismo sentido crítico que con cualquier otro documento, y contrastar su intencionalidad con sus contenidos.

Comentarios finales

Debemos entender que somos los historiadores los que elegimos las fuentes, al seleccionar huellas con contenidos significativos para las preguntas o problemáticas que queramos responder, por lo que siempre son utilitarias, múltiples y en un sentido de reconstrucción e interpretación permanentes. Es por eso que los videojuegos también pueden ser entendidos como valiosas fuentes históricas, ya que han sido producidos en contextos que ayudan a reflejar sus contenidos, y su propia materialidad nos informa sobre los procesos de desarrollo tecnológico de nuestra sociedad contemporánea. Por lo

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

Los ejemplos utilizados en este texto buscaban mostrar los dos aspectos en los que los juegos pueden ser valiosas fuentes históricas, en primer lugar, como medios que informan sobre los desarrollos en tecnología, que se han caracterizados como los juguetes de la era digital, y que su industria es una de las mas exitosas del mundo (compitiendo con Hollywood). En segundo lugar, como mensajes, ya que contienen elementos culturales complejos de la sociedad que los crea, como los miedos o los estereotipos, además de que pueden circular conocimientos didácticos. Sin embargo, no debemos confundirnos y tomar a los videojuegos por separado, ya que en realidad en muchas ocasiones los medios son los mensajes, o viceversa, y ese tipo de aparatos ayudan a poner de manifiesto la alabanza generalizada por el progreso técnico de nuestra era; como en la alienación o dependencia.

Bibliografía

Albarrán Ligero, Jesús. Estructuras antropológicas del imaginario en el espacio videolúdico: la poética de Final Fantasy VII, España, Tesis Doctoral, Universidad de Sevilla, 2019.

Belli, Simone y López Raventós, Cristian. "Arqueología cultural de los videojuegos: entre discursos nostálgicos, experiencia del gamer e innovación tecnológica", In: Antropología Experimental, nº 19, 2019, pp. 51-66.

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

Penix-Tadsen, Phillip. Video Games and the Global South, Pittsburgh, Carnegie Mellon University, 2019.

Peñate Domínguez, Federico. "Luchamos porque somos necesarios. La franquicia de Metal Gear y la privatización de las fuerzas armadas", In: Jiménez, Juan Francisco, Mugueta, Iñigo, y Rodríguez, Gerardo, (Coords.). Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico, España, Centro de Estudios Medievales de la Universidad de Murcia, 2016.

Prades Vilar, Mario. "Escritura, fuentes y demostración en la historia digital: problemas y retos actuales", In: Revista de Humanidades, nº 34, 2016, pp. 225-259.

E-ISSN: 2452-4611

Activismo y performance durante los años 70's

Activism and performance during the 70's

Margarita Itzagery Ponce Marin
Doctoranda en historia
Instituto de Investigaciones Históricas,
Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
Académica en licenciatura de Historia del arte. ENES, UNAM Morelia
maguiponcemarin@gmail.com

Resumen

Las décadas vecinas a la de los años 1970 estuvieron especialmente caracterizadas por una serie de cambios ocurridos a nivel político y cultural. El colectivo Asco utilizó el performance como manera de enfrentar y protestar contra la autoridad, visibilizando no solo al movimiento chicano, sino demostrando que hay otras posibilidades dentro del arte chicano.
Palabras clave: Performance, activismo, chicano.

Abstract

The decades close to the 70's were characterized by political and cultural changes. The Asco collective used the performance art as a way to confront and protest against the authority and putting the spotlight in the Chicano movement and showing all the possibilities in the Chicano art.
Keywords: Performance, activism, Chicano.

Para el año de 1968, el presidente de Estados Unidos Lyndon B. Johnson, principal impulsor de la intervención en Vietnam, tenía casi medio millón de hombres preparados luchar en tierras vietnamitas, "muchos de ellos, eran de origen chicano[1] gracias al programa implementado por la administración de Johnson, en la que se buscaba mejorar el futuro de los jóvenes." (Trejo, 2013, 26.) En la ciudad de Los Ángeles, las protestas en contra de la guerra de Vietnam no se hicieron esperar, cientos de jóvenes salieron a ocupar las calles para exigir que se dejaran de enviar a jóvenes chicanos a Vietnam para morir como carne de cañón, a esto se sumaron otras exigencias como la desmilitarización de las policías locales, y mejores condiciones sociales y educativas. La policía de los Ángeles fue una de las primeras en ser militarizada, así que muchas de las formas de protestar tuvieron que ser reorganizados para evitar confrontaciones con la autoridad. Algunos colectivos de arte optaron por pintar murales para tratar de explicar la situación de la guerra a la población, y a su vez reconectar con el pasado prehispánico de las comunidades migrantes. Algunos otros optaron por "un método alternativo para confrontar a las políticas publicas"(Gamboa, 2010), el performance, para intervenir las calles usando el cuerpo del artista.

El surgimiento del performance como tipología artística es aun muy reciente, pues data apenas del siglo XX. Su práctica y evolución son fundamentales para tener un panorama no solo sobre las prácticas artísticas, también del momento social y político en el que se ejecutó. Muchos estudiosos señalan que, performance se refiere al arte en vivo, una ejecución efímera llevada a cabo en espacios públicos, surgida en los años sesenta y setenta con el fin de "romper los lazos institucionales y económicos que excluían a artistas sin acceso a teatros, galerías y espacios oficiales de arte."(Taylor, 2011, 8) Antonio Prieto Stambaugh, master en Estudios de Performance, sostiene que "el performance o el arte acción tiene como principal soporte el cuerpo del artista,(...) esta disciplina es el ámbito por excelencia para desarrollar una corporalidad política que dé cuenta de las violencias padecidas por distintos sujetos." (Prieto, Fedilik, 2016, 24) En esta nueva forma de protesta, el artista solo se necesitaba a sí mismo, a su cuerpo, su voz, para expresar su sentir frente a un público que muchas veces era incluido de manera inesperada o involuntaria. ¿Entonces, podría el arte del performace ser capaz de transmitir conocimiento sobre el pasado de modo que nos permita utilizarlo como fuente histórica? "El performance puede ser sobre algo que nos ayuda a entender el pasado y que puede reactivar cuestiones o escenarios del pasado al ponerlos en escena en el presente." (Prieto, Fedilik, 2016, 24) Pero también nos saltaría la pregunta de, ¿cómo es que un acontecimiento efímero, puede ser una prueba de un hecho histórico?

Así, este análisis pretende basarse en una serie de performance realizado por el colectivo de arte chicano, Asco: Stations of the Cross, Walking mural, e Instant mural. Los cuales fueron registrados en fotografía por uno de los miembros del colectivo, Harry Gamboa. A finales de la década de 1960, cuatro jóvenes chicanos del este de Los Ángeles, comenzaron a colaborar de manera activa en la vida artística de una ciudad con gran presencia de inmigrantes mexicanos, y eventualmente formaron el primer colectivo de arte chicano que llevó por nombre "Asco". Sus piezas performáticas nos permiten un dialogo con el Estados Unidos sumergido en una guerra mediática, la Guerra Vietnam, así como una mirada a los mecanismos en que opera el racismo y la discriminación sobre las llamadas minorías raciales. De este modo, la observación del cuerpo se convierte en uno de los principales objetivos al analizar el performance, puesto que en él recaen y residen las relaciones de poder, y es este el instrumento para comunicar, el cuerpo actúa como el lenguaje, el cuerpo como documento de los cambios sociales. Si bien, algo que caracterizó a Asco, fueron las reacciones del público en sus primeras exhibiciones y posteriormente en sus intervenciones públicas, fue la manera de explotar todos los elementos de su entorno para realizar sus intervenciones; su principal herramienta visual, eran sus propios cuerpos, con ello sus posturas, lenguaje visual, moda, maquillaje, expresiones faciales y actitud irreverente. Sus meticulosamente bien planeados performances callejeros son una mezcla entre melodramas, comedias cargadas de sarcasmo e ironía; esa fue la manera con la que enunciaban sus experiencias con el racismo y la discriminación en los medios de comunicación, e instituciones de Los Ángeles.

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

Stations of the Cross/Las estaciones de la Cruz

La situación que se vivía día a día en los barrios chicanos estaba cargada de violencia, pandillas, drogas y discriminación. Stations of the Cross o Estaciones de la Cruz, es una representación de los murales o de imágenes representativas de imágenes tradicionales mexicanas, llevadas a las calles a manera de performance. Por un lado, Los Murales andantes eran presentaciones públicas de estampas religiosas o festividades mexicanas arraigadas en la cultura chicana, tales como el Día de los muertos, o la celebración de la Virgen de Guadalupe y por otro lado cobraban un significado diferente para cada uno de los miembros del colectivo, un sentido más místico, al fungir como manda[2]. Vivir en el este de Los Ángeles era enfrentarse a un escenario popular pintoresco, pero a la vez, a un escenario plagado de delincuencia. Una tarde de 1972, un hermano de Willie Herrón, quien pertenecía a una pandilla, fue herido gravemente en una pelea. Ante la desesperación que representa tener a un familiar herido, Willie juró que saldría a realizar una caminata por las calles de su barrio si su hermano lograba recuperarse. (Ponce, 2013). A este suceso se sumó la situación que estaban pasando los jóvenes chicanos al ser reclutados para el ejército y enviados a pelear a Vietnam. De esta necesidad de sacar todas estas frustraciones y violencia vivida, surgió la primera intervención callejera de Asco, Las estaciones de la cruz. Se trató de una procesión a lo largo de Whittier Boulevard, en la víspera de navidad de 1971. Haciendo una transformación/adaptación del viacrucis católico en donde Jesucristo, fue representado por Willie Herrón llevando un maquillaje de calavera y cargando una cruz d hecha de cartón de cuatro metros y medio. Gronk, representando a Poncio Pilatos, vestía una túnica y cargaba consigo una bolsa de maíz palomero. Luego Harry Gamboa Jr., con el rostro maquillado de blanco, representaba un altar humano-zombi, con un cráneo de animal sobre su cabeza. Recorrieron por un kilómetro y medio el boulevard Whittier como si fuera un desfile, dejaban que las personas reaccionaran o bien se les unieran por unas cuantas cuadras. Herrón Willie, 2010). La última estación del viacrucis a lo largo del boulevard Whittier, se situó frente a un centro de instrucción y reclutación para unirse al ejército estadounidense: Como acto final del performance, Gronk se dedicó a bendecir a los soldados que estaban en guardia, con el maíz para palomitas, haciendo una alusión a la manera en que los sacerdotes bendicen a sus feligreses con agua bendita. Años más tarde, Harry Gamboa Jr. explicaría en una entrevista que "al menos por ese día, ningún chicano se unió a los Marines para ir a Vietnam." (Gamboa, 2010) "Una protesta llena de simbolismos, con un mensaje claro y contundente, dejar de enviar soldados a Vietnam. En una entrevista Gronk señala que al final de la procesión, recargaron la cruz que llevaba Willie cargando en su hombro, sobre la entrada del edificio del ejército, para que ningún chicano fuera reclutado, al menos por ese día. (Gronk, Rangel, 1997, 20-23).

Walking mural/Mural andante

En 1972, Asco realizó el performance callejero que llevó por nombre Walking mural/Mural andante, éste se trató de un sacrilegio a la vestimenta tradicional de figuras religiosas mexicanas. Fue también una satírica manera de condenar la reciente incorporación del movimiento muralista chicano y la estandarización de los rituales chicanos plasmados en las obras de arte público, resultado monótonas y repetitivas por siempre recurrir a los mismos temas. The Walking mural, o mural andante, realizado en las vísperas de Navidad después de que el tradicional desfile navideño fuera cancelado como consecuencia de las marchas realizadas por cientos de chicanos para detener el envío de soldados de origen mexicanos a Vietnam, "Así que nosotros como grupo decidimos traerlo de vuelta y decidimos que nos vestiríamos para hacer el desfile a lo largo del boulevard Whittier y festejar la Navidad." (Valdez, 2010.)

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

Llevando más allá las imágenes que se tenían de los mexicas y culturas prehispánicas, Asco logró dotar a dichas imágenes de actualidad, con un toque fresco entre glam y punk. Willie Herrón se presentó con un vestuario inspirado en alguna divinidad prehispánica mexicana; de su cuello se desplegaba una imagen con tres cabezas, una femenina y dos masculinas, esto acompañado de una capa de color metálico que arrastraba por el suelo con múltiples cabezas. Herrón señala que estas tres cabezas simbolizaban, el triple mestizaje de los chicanos, por un lado, la herencia española, por otro la descendencia mexicana y por último la asimilación de la cultura estadounidense y de los nativos estadounidenses. Y un día estas cabezas se aburrieron tanto de permanecer en un mural que decidieron salir de él a caminar por las calles. (Herrón, 1988,10) En una entrevista para los archivos de arte Simithsonian, Gronk señala que él se vistió como un árbol de Navidad, "mi cara había quedado como la estrella que va en la cima del árbol" (Gronnk, 2010);y Patssi llevando unas plataformas llenas de brillo, sosteniendo un ramo de flores, como si fuera una versión gótica glam de la Virgen de Guadalupe" (Hernandez, 2011) , y Harry Gamboa Jr. tomó la decisión de no participar en el performance, puesto que esta vez documentaría la acción, con el fin de que la acción no quedara en lo efímero y así poderlo mostrar más adelante para otra audiencia y ampliar el impacto de su trabajo. Siguieron con este Mural andante a lo largo de Whittier Boulevard mientras Harry Gamboa Jr. registraba este evento con fotografías. Siguieron la misma ruta que el performance anterior, Stations of the Cross (Las estaciones de la Cruz), y esta vez el impacto y la extrañeza del público fue tal que una patrulla los comenzó a seguir a lo largo del trayecto. Este performance fue una crítica hacia el inadecuado manejo y reclamo del espacio público de los artistas muralistas. De la misma manera, buscó romper con la visión estereotípica de lo que tenía que ser arte chicano. Con obras como estas, Asco marcó el inicio de una vanguardia artística, orgánica, hecha 100% en Los Ángeles, por jóvenes que hasta ese momento no habían recibido educaciónn formal artística, sin embargo se encontraban informados acerca de vanguardias de arte, moda, música, cine y política del momento. En Asco coexistía la contradicción, pues no eran lo suficientemente chicanos para la comunidad chicana de Los Ángeles, y por otro lado, eran muy chicanos para los círculos dominantes de arte.

Si observamos las fotografías de Asco, veremos que sus vestuarios eran una mezcla de distintos materiales; telas brillantes y coloridas, materiales reciclados, un estilo de pinturas y esculturas móviles. Se distinguieron por lograr atuendos estridentes, glam, pachucos y punks con los materiales que tuvieron a la mano, ya fueran ropas viejas, papel, u otro tipo de objetos que no concebiríamos encontrar como parte del vestuario de un artista. Este eclecticismo creativo de Asco es propio del rasquachismo, un "sentir chicano", es decir del ingenio chicano, hacer lo que deseas, con lo que tienes a la mano", y lograr un buen resultado. Con relación al rasquachismo, el colectivo no contaba con una gran cantidad de dinero para financiar sus piezas, tuvieron que tomar artículos u objetos que tenían a la mano para transformarlos y utilizarlos como vestuario o escenografía, con relación a la búsqueda del glamour en los vestuarios y su inspiración en el glamour del cine francés, Pattsi Valdez señala en una entrevista realizada por LA Weekly, desde niña siempre le gustaron cosas que nunca pudo tener."Y mí madre solía decir, 'cuando seas mayor', y yo pensaba, 'estoy harta de esto, tengo que hacer algo por mí misma, quiero ser alguien. El ambiente a mi alrededor no era el mundo en el que yo vivía, yo vivía en mi cabeza, en una completa fantasía, así que cree mi propio look a través de las referencias que tenía del cine y la moda." (Valdez, 1999) Durante mucho tiempo las imágenes de los mexicanos que se mostraban en las campañas publicitarias, o en los medios eran solamente de trabajadores o cholos, cayendo en estereotipos, "estaba cansada de los estereotipos de los mexicanos, nunca salíamos glamurosos o bien arreglados, yo miraba la televisión y veía películas y me preguntaba a mi mísma, ¿dónde estoy

[3] Rasquachismo puede ser entendido como un tipo de estética y sensibilidad propia de los chicanos, una estética desvalorizada. Para adentrarse más en el concepto de rasquachismo ver el ensayo de Tomás Ybarra Frausto, Shifra M. Goldman y John I. Aguilar, Aesthetics: Rasquachismo, Movimiento Artístico del Rio Salado de 1989.

[4] Estética relacionada a tribu urbana mexicoestadounidense, surgida muy probablemente en la década de los 70's en California, dan una continuidad a las manifestaciones de los sectores chicanos y mexicanos (aunque adquiriendo características propias) y en respuesta al resentimiento de clase que generó que algunos de estos grupos se radicalizaran contra el sistema norteamericano. Mucho tiempo la palabra tuvo una connotación negativa y se usa para denominar a una persona asociada a pandillas, la cual porta regularmente atuendos como pantalones de talla grande, suelta, camisas de lana a cuadros con solo el botón del cuello abotonado, tatuajes en varias partes del cuerpo, especialmente en la cara, calcetas largas hasta la pantorrilla y tenis.

yo, dónde están mis bellas compañeras de clase? ¿Por qué ellas no aparecen ahí?" (Valdez, 1999)
The walking mural se convirtió en la antítesis del movimiento muralista. Hasta ese momento, el muralísmo en Los Ángeles mantenía una relación muy cercana con el muralísmo mexicano, usando elementos tradicionales cercanos a la historia prehispánica, pasajes religiosos; La Virgen de Guadalupe y otros santos, la vida cotidiana en el barrio con todo y sus celebraciones, abusos y complicaciones del día a día, Asco buscó llevar más allá todos estos elementos y sacarlos de los muros, para llevarlos a recorrer las calles, darles movimiento y crear una mayor interacción con el público. Varias de las instalaciones de Asco en galerías y sitios públicos hicieron una notoria referencia a iconos sacros presentes en los altares religiosos mexicanos. Estos ejemplos demuestran el ingenio y talento de las exhibiciones de Asco en parodiar y ridiculizar la cultura estadounidense y al mismo tiempo la cultura chicana.

Es innegable el legado del muralismo en el arte chicano y en la obra de Asco. Como se ha observado, durante sus primeras obras públicas, el colectivo experimentó con el concepto de mural.

Mural Instantáneo

El mural instantáneo fue ejecutado por Patssi Valdez y Humberto Sandoval en 1974, en una de las esquinas más transitadas del boulevard Whittier, a espaldas de una vieja tienda de licores. "Gronk afirma que la obra se trata de la opresión en todos los frentes. Desde East Los Ángeles, Chile, Vietnam, un grupo de personas, un país… La duración del mural será el tiempo que la persona resista estar pegada a la pared, después entonces sería libre. Lo mismo pasa con las cadenas, tienes que romperlas para ser libre." (Gronk, 2008,118) Ayudándose de cinta adhesiva, Gronk pegó a Patssi y a Humberto Sandoval a la pared, dejándolos ahí enfrentados a los espectadores que pasaban mirando con extrañeza. La propuesta de Gronk se arraigó en tomar el concepto de muralísmo chicano tradicional en Los Ángeles, y hacer un mural, pero en esta ocasión el protagonista seria el cuerpo chicano.
Esta obra puede tener varias lecturas, otra de ellas es la laterización de la relación entre lo chicano y el mural. Con esto se quiere decir que esta relación casi inherente que se manejaba entre ambos, como si todo aquel chicano que se aventurara en el mundo del arte, tuviera que hacer murales, arte callejero o grafiti. En este sentido, Asco incorporó esta característica del arte chicano y la mezcló con el arte conceptual y el performance art. Se trató de una manera astuta de responder a los círculos de arte que esperaban que Asco como colectivo compuesto por chicanos también realizara murales para hacerse visible

Consideraciones finales

Las estaciones de la cruz, Mural andante, y Mural Instantáneo fueron reinterpretaciones del tradicional arte chicano, en donde experimentaron con las dimensiones de los espacios, releyendo las imágenes de lo que significa ser chicano, y al mismo tiempo correr de la policía. Tomaron como eje central el mural. El mural como concepto para ser transformado, pero sin ser sacado de su contexto nato, que es la calle. La expresión artística de Asco fue guiada por los miembros individuales del grupo al mismo tiempo que comenzaban a crear una ecléctica y espontánea filosofía artística. Se podría afirmar que, el papel de Asco fue de terroristas culturales, tanto del arte dominante, como del arte chicano; constantemente colapsaban o manipulaban las formas del arte hasta explotarlas a su máxima expresión. La rebelión de Asco en contra de las políticas y el mismo arte chicano resultó la carta de presentación del colectivo. El performance se convirtió en un medio aceptable para que Asco comenzara a cuestionarse el hecho de producir arte confinados en estudios artísticos, separados de la realidad política y social. Definiendo una nueva serie de códigos y valores que fueron desarrollados durante sus últimos performance e intervenciones artísticas. La obra de Asco nos hace pensar la historia no sólo del movimiento chicano, sino también la historia urbana de Los Ángeles, nos muestran que tanto la ciudad como el arte, se deforman, se deconstruyen y construyen constantemente. Como colectivo se mantuvieron críticos y reflexivos a cerca de su propia posición en la sociedad, usando esto como herramienta de conocimiento y protesta. El alcance que tuvo es tan poderoso e importante,

ya que combinó lo conceptual con la política ya fuera a través del cuerpo, murales o el performance. En las últimas décadas el arte chicano tuvo efectos más notorios sobre el arte estadounidense y esto en gran parte, gracias a la obra de Asco. Asco ejemplifica los cambios del paradigma artístico en Estados Unidos y sirve como premonición para los cambios que seguirá sufriendo el arte en las próximas décadas.

Bibliografía.

Gamboa, Harry. "Against the Wall:Remembering the chicano Moratorium", In: East ofBorneo,2010.(http://www.eastofborneo.org/articles/against-the-wall-remembering-the-chicano-morato- rium)
Del Zamora 2010, Actor Reel Part 39, (http://www.youtube.com/watch?v=u2ieloWvz3c).
Goldman Shifra M., Ybarra Frausto, Tomás, AguilarJohn l. Aesthetics: Rasquachismo, Phoenix, Movimiento Artístico del Rio Salado, Phoenix, MARS,1989.

Rangel, Jeffrey J. Oral History, Gronk, Jan. 20–23", Archives of American Art, Smithsonian Institution, 1997, (http://www.aaa.si.edu/collections/interviews/oral- history-interview-gronk-13586)

Hernandez Daniel. "The Art Outlaws of East L.A", In: LA Weekly, Los Angeles, LA Weekly, 2007.(https://www.laweekly.com/the-art-outlaws-of-east-l-a/)

Herrón Wille, Noriega Chon. Urban exile, University of Minnessota Press., 1998.

Ponce, Margarita. Entrevista Willie Herron, Los Ángeles, California, 2013.

Prieto, Antonio. Elka Fedilik, Corporalidades Escénicas. Representaciones de
del cuerpo en el teatro, la danza y El Performance, Veracruz,Universidad Veracruzana, 2016.

Taylor, Diana. "Performance e Historia", In: Revista Apuntes, 131, 2009,105-123.

Taylor, Diana. Fuentes, Marcela. Estudios Avanzados de Performance, Ciudad De México, Fondo de Cultura Económica, 2011.

Trejo Juan Carlos. Guerrilleros, The Vietnam War and its Detrimental effects on chicanos Kennesaw, Georgia, Dissertations, Capstone Projects,2013. (https://digitalcommons.kennesaw.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1551&context=etd)
Dianna Marisol Santillano,."Asco," In: Phantom Sightings: Art after the Chicano Movement, eds. Rita González, Howard N. Fox, and Chon A. Noriega,Berkeley: University of California Press, 2008, 115-132.
Valdez Patssi, entrevista con Patssi Valdez, Los Angeles, Archives of American Art,1999 (https://www.aaa.si.edu/collections/interviews/oral-history-interview-patssi-valdez-13543)

E-ISSN: 2452-4611

Conexiones, límites y fronteras: Enfermedades, epidemias y sus dinámicas "glocales" desde la historia de la medicina[1]

Connections, limits and frontiers: Diseases, epidemics and their "glocal" dynamics from the history of medicine

Christiane Hoth de Olano
Estudiante Doctorado en Historia
Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt, Alemania
Christiane.Hoth@ku.de

Resumen

El artículo presenta, a partir del caso del médico alemán Carl Martin, una serie de reflexiones metodológicas y conceptuales sobre el tema de las epidemias y las pandemias vistas y entendidas como fenómenos globales. Así, resaltando algunos aspectos de la travesía de Martin, quien en la segunda mitad del siglo XIX trabajó en el sur de Chile, se reflexiona sobre las epidemias y las pandemias como fenómenos que permiten comprender la forma en que las sociedades están conectadas. La pregunta a responder es, ¿cómo podemos trabajar estos temas desde la historia de la medicina teniendo en cuenta los marcos tanto locales, regionales y/o nacionales como los globales y la forma como se interrelacionan entre sí?

Palabras clave: epidemias, historia de la medicina, historia global, dinámicas "glocales", frontera chilena

Abstract

Based on the case of the German physician Carl Martin, this article presents a series of methodological and conceptual reflections on how epidemics and pandemics are seen and understood as global phenomena. Highlighting some aspects of Martin's journey, who worked in southern Chile in the second half of the nineteenth century, we reflect on epidemics and pandemics as phenomena that allow us to understand the way in which societies are connected. The question is, how we can work on these issues from the history of medicine, taking into account local, regional, and/or national as well as global frameworks and the way they interrelate with each other?

Keywords: epidemics, history of medicine, global history, "glocal" dynamics, chilean frontier

[1] Este artículo hace parte de un proyecto de investigación de largo aliento sobre las prácticas médicas y la movilidad de los saberes sobre dichas prácticas en el sur de Chile.

Introducción

La experiencia del médico, viajero y migrante alemán Carl Martin (1838-1907) en el sur de Chile sigue siendo un caso de interés para quienes trabajan esta región del país austral. En 1869 se instaló por primera vez en Puerto Montt, en donde realizó diversos trabajos sobre la naturaleza de la región y sirvió de apoyo a otros científicos alemanes interesados en la zona. Martin había estudiado medicina en Berlín y se tituló en 1861. Sus aventuras como viajero estaban apenas por empezar. Un año después, en 1862, viajó a Brasil en donde permaneció hasta 1864, cuando volvió a Europa para ejercer su profesión. Su primera estancia en Chile fue corta, solo duró siete años. Sin embargo, esto solo sería el inicio de un vínculo que duraría hasta su muerte. En 1876 Martin viajó de vuelta a Alemania para dedicarse, entre otras cosas, a divulgar noticias sobre la naturaleza, la medicina y la sociedad de Chile, en particular, sobre Chiloé. A su regreso definitivo al país austral en 1884, se desempeñó como médico en el hospital local de Puerto Montt y de forma paralela desarrolló una intensa actividad científica, de la que nos queda una gran cantidad de documentos, muchos de ellos manuscritos. De esta actividad se formó también una importante red de colegas y amigos entre los que se destacaron Rodolfo Philippi (1808-1904), el director del Museo Nacional en Santiago, y del también médico Francisco Fonck (1830-1912). Martin falleció en Puerto Montt el 28 de octubre de 1907.

La importancia de la obra de Martin para estas líneas esta en que, como profesional de la salud, describió la situación médica y las condiciones higiénicas del sur de Chile. Son además fuentes valiosas que nos muestran y que nos explican cómo era la vida cotidiana en la frontera a finales del siglo XIX y primeros años del XX. A propósito de esto, Francisco Fonck se refería a la labor de Martin en un artículo de 1908 diciendo que, "observaba con atención las enfermedades reinantes de la provincia, tomando apuntes de su carácter i causas i de las epidemias que se sucedían" (Fonck, 1908, 569).

El mismo Martin publicó en 1887 un ensayo dedicado al estudio de lo que fue en esos momentos un acontecimiento de grandes magnitudes en Chile: la epidemia de cólera. Se trata de un escrito publicado en el órgano de difusión de la Sociedad Geográfica de Turingia que al mismo tiempo era una institución anexa a la Asociación Botánica del mismo estado federado. Pensada para una comunidad de lectores germano parlantes, que tenían unos ciertos conocimientos en la ciencia y compartían intereses por lo que pasaba en los diferentes rincones del globo. El autor nos relata cómo fue que llegó el cólera a ese último rincón del mundo que para los lectores de la revista era Chile. Así se relataba el suceso:

> "Vino a Chile [el cólera] el 25 de diciembre [de 1886]. Supuestamente, un pastor de ganado la había traído por el Paso de Upsallata con ropa sucia (tal vez robada de los cadáveres del cólera). Como se indica en la carta anterior, la enfermedad apareció por primera vez en el río del Paso de Upsallata, en el pueblo de Villa María, que está a una hora de la ciudad de San Felipe, por un camino. El pueblo tiene más de 1000 habitantes, casi todos pobres, desaseados, dedicados a la bebida." (Martin, 1887, 194[2]).

¿Qué nos puede decir la obra de Martin de nuestro presente? ¿Por qué el pasaje citado sobre la llegada del cólera a Chile despierta desde hace unos años en nosotros más interés? De un tiempo para acá los historiadores e historiadoras han puesto una particular atención en estudiar lo que antes se suponía le pertenecía con alguna exclusividad a la medicina: enfermedades, pestes y epidemias. Como parte de esta especie de giro, la historia de la medicina, entendida como la histo-

[2] Las traducciones al español ofrecidas en este artículo son en su totalidad de la autora. En su original: "Nach Chile ist sie am 25. Dezember [1886] gekommen. Angeblich hatte ein Viehtreiber sie aus schmutzigen Kleidungsstücken (die vielleicht von Choleraleichen gestohlen waren) über den Upsallatapass gebracht. Wie im vorigen Briefe gesagt, war die Krankheit zuerst am Flusse des Upsallatapasses und zwar in dem Dorfe Villa Maria, welches etwa über eine Stunde von der Stadt San Felipe sich an den Seiten eines Weges ausbreitet, aufgetreten. Das Dorf hat mehr als 1000 Einwohner, fast alle arm, liederlich, dem Trunke ergeben."

ria de una ciencia, que se interesa por estudiar los cambios y permanencias de las prácticas y los saberes dirigidos a mantener la buena salud de las personas, así como prevenir y reducir las enfermedades. Esto implica, entonces, incluir tanto el conocimiento científico como los saberes tradicionales.

Más allá de eso, el actual brote producido por el COVID-19 pone de manifiesto, una vez más, la relevancia del estudio de la historia de la medicina como un campo de investigación definido. No sólo para llegar a conocer más sobre el nuevo virus en sí o sobre la enfermedad misma producida por el ya mencionado COVID-19, sino para responder a preguntas más generales: ¿Cómo se pueden hacer preguntas históricas sobre la forma en que actúan los individuos en tiempos de pandemia? ¿Qué efectos tuvieron otros brotes y enfermedades a lo largo del tiempo, en diferentes contextos y realidades? El caso de Martin es por lo tanto idóneo para demostrar la relación misma que hay entre el pasado y el presente. Tal vez el estudio de su obra nos permita comprender mejor el contexto singular en el que vivimos.

No debe olvidarse, sin embargo, que hablamos de un médico, viajero y migrante. Esto nos obliga a penar a Martin en varios escenarios que van más allá de una sola geografía. Desde la historia global, especialmente, está muy presente el argumento de que las pestes y epidemias ponen en evidencia contactos, circulaciones y movimientos que incluyen grandes magnitudes espaciales (Osterhammel, 2010[5], 271; Conrad, 2017, 191). Esto puede verse, desde la ya vieja y conocida práctica que se nos ha vuelto familiar y amenaza con repetirse cada vez que las circunstancias lo ameritan: el cierre de fronteras, rutas y ciudades. De aquí se desprenden las cuarentenas a varios niveles, que están dados por los ordenamientos jurídico-políticos territoriales: jurisdicciones, distritos, localidades, regiones e incluso naciones[3].

Este artículo tiene como objetivo plantear unas reflexiones de orden más bien metodológico y conceptual a partir del ejemplo del médico alemán Carl Martin. Teniendo en cuenta su trayectoria y su obra, podríamos formularnos los siguientes interrogantes: ¿cómo podemos entender y trabajar el tema de las pestes y las epidemias en sus distintas dinámicas integrando los niveles local, regional, nacional o global, teniendo en cuenta que están estrechamente relacionados entre sí? ¿Qué herramientas ofrece la historia de la medicina para apoyar al estudio de un fenómeno tan global como el de una pandemia, y, qué papel juegan ciertas tendencias historiográficas y metodológicas, sobre todo la historia global, en este contexto?

Para responder a estos interrogantes vamos a proceder de la siguiente forma. Primero, por medio de una caracterización de la historia global, como una propuesta que ofrece herramientas para aproximarse a fenómenos que han sido pensados desde marcos interpretativos cerrados y que por consiguiente han ignorado otros procesos determinantes para su comprensión. En segundo lugar, intentaremos presentar los límites de ciertas dinámicas tanto locales como globales y su significado para la historia global. Por último, y a manera de cierre, quisiéramos insistir en la importancia de la historia de la medicina no solo como apoyo sino como proveedor de ideas y conceptos que enriquecen las discusiones, que, como las enfermedades o las epidemias, nos atañen a todos y todas y se han vuelto desde hace varios meses asuntos cotidianos. Estas reflexiones partirán necesariamente de algunos aspectos de la obra de Carl Martin.

[3] En este contexto, véase también Gänger, Stefanie y Osterhammel, Jürgen. "Denkpause für Globalgeschichte" en Merkur, N° 74(855), 2020, p. 79-86.

¿El mundo es un pañuelo? Reflexiones sobre dinámicas 'glocales' como punto de partida

En un ensayo de 2001, Roger Chartier se planteaba la pregunta por quién piensa al mundo y ofrecía dos posibles respuestas: o el mundo lo pensaban los hombres del pasado o los historiadores del presente (Chartier, 2001, 122). Volviendo a Carl Martin, mediante sus observaciones científicas tenemos la posibilidad de acercarnos al problema desde una perspectiva tanto local como regional. De su experiencia en Puerto Montt y su profundo conocimiento de las realidades de la frontera sur chilena, nos cuenta cómo fue que el cólera llegó a Chile en 1886[4]. Ahí es donde Martin, en ensayo titulado *Die Cholera in Chile*, hace referencia a la nación, trazando el viaje del cólera por el Paso de Upsallata a Chile, al pueblo de Villa María que queda cerca de la ciudad de San Felipe. Más allá de la dimensión transregional del fenómeno, *Die Cholera in Chile* pone de manifiesto la magnitud de la epidemia, que no se reduce a un paso regional. Se trató, sin dudas, de un fenómeno global que recorrió un largo camino, desde Europa a la Argentina y luego a Chile.

El oficio de la historia, en nuestro contexto, nos invita a reflexionar en, sobre y desde estas dimensiones espaciales que deberían incluir dinámicas de tipo local, regional, nacional hasta lo que integra a todo el globo. Aunque 'lo nacional' en la historiografía chilena sea todavía la perspectiva dominante, ha habido ciertos intentos de publicación reciente que intentan pensar a Chile desde las regiones (Cartes Montory, 2020; Harambour Ross, 2021). El área de investigación sobre la frontera sur chilena, en este sentido, vale como una excepción. Ya que, no sólo la historiografía regional también tiene una tradición larga en Chile, sino que la frontera entendida como concepto se ha consolidado en la historiografía tanto a nivel nacional como global (Pinto Rodríguez, 1996).

Sin embargo, a partir de la década de los 90 del siglo XX, ha sido sobre todo la perspectiva global o, más bien, la historiografía global la que se ha convertido en una tendencia historiográfica que ha movilizado un buen número de académicos, institutos, becas y publicaciones en varias partes del globo. Esto se ha dado, sobre todo, en universidades situadas en países del hemisferio norte como en Gran Bretaña, los Estados Unidos y la Europa continental. De este modo, en dichos lugares se fundaron centros y se destinaron importantes partidas presupuestales para proyectos de investigación y para la publicación de revistas que hacían explícita su razón de ser por medio de su nombre: "global" (Sachsenmaier, 2011). Quizás por esto, no se ha llegado a concluir lo que sería una definición stricto sensu de la "historia global". Por ejemplo, según Bruce Mazlish y Raymund Grew, el término debía demarcar un nuevo campo de investigación centrado en los procesos de globalización después de finales de la Segunda Guerra Mundial (Mazlish, 2005).

En general, los debates que plantean la diferenciación de lo que es la historia global, están todavía por hacerse (de Vries, 2013). A manera de ejemplo, no hay consenso todavía sobre los enfoques temporales que se supone abarcan el campo de la historia global: mientras que algunos historiadores se opondrían categóricamente a aplicar el término al siglo XIX o incluso al período anterior a la Segunda Guerra Mundial, otras obras tituladas "historia global" se refieren al mundo antiguo (Wells, 2020; Grootveld/ Lamal, 2015; Bentley/ Ziegler, 2007; Wills, 2001). Debe recordarse, sin embargo, el desarrollo de ciertos enfoques temáticos bajo la etiqueta "historia global": a este respecto, el historiador Sebastian Conrad, afirma que la historia global se interesa por las conexiones en el tiempo y el espacio, sustentando la importancia del concepto de integración (Conrad, 2017). Por su parte, Jürgen Osterhammel se plantea una historia de las interacciones y entrelazamientos, la movilidad y las relaciones en y entre diferentes partes del mundo, como enfoques de esta subdisciplina (Osterhammel, 2012).

---

[4] Enrique Laval ofrece una visión general de la epidemia de cólera de 1886-1888 en Chile, especialmente del caso de Santiago, en un breve ensayo del año 2003. Véase Laval, Enrique. "El cólera en Chile (1886-1888)" en Revista chilena de infectología, N° 20, 2003, pp 86 - 88.

[5] Las traducciones al español ofrecidas en este artículo son en su totalidad de la autora. En su original: "so bleibt es doch eine paradoxe Situation, dass ausgerechnet diejenige Weltregion, in der sich interkontinentale Verflechtungen seit der Frühneuzeit am stärksten zeigten und bis auf die lokale Ebene die stärksten Einflüsse hatten, am wenigsten einbezogen wird in Überlegungen zur Globalgeschichte."

Muchas de las obras publicadas en las últimas dos décadas, se refirieron de forma más indiferente que precisa a palabras clave de la historia global como entrelazamientos, conexiones o circulación. Esta tendencia se vuelve crítica cuando ciertas palabras clave no se explican o dejan de justificarse. Stefanie Gänger, por ejemplo, critica el uso irreflexivo del término circulación en un artículo del 2017. De la misma forma, propone que no en todos los casos donde se escribe "circulación", este término es realmente apropiado (Gänger, 2017). Parece como si en la historia global el uso de ciertas palabras clave fuera algo así como una etiqueta que expresa la identificación de sus autoras y autores a una comunidad científica "internacional". Por el contrario, Dominic Sachsenmaier postula –con referencia a Christopher Bayly– que la mayoría de los historiadores hacen historia global sin darse cuenta (Sachsenmaier, 2011, 103; Bayly, 2004).

Además, en la historia global, en la que son los entrelazamientos los que se declaran repetidamente como el foco de interés, la investigación con y sobre América Latina ocupa un lugar más bien marginal. "Así pues, sigue siendo una situación paradójica", como escribe la historiadora Silke Hensel en un artículo publicado en 2017, "que en la región en la que los entrelazamientos han sido más pronunciados desde principios de la época moderna y han tenido las influencias más fuertes hasta el nivel local, es la menos incluida en las consideraciones de la historia global" (Hensel, 2017, 4). Matthew Brown comprueba también una cierta exclusión de temas sobre América Latina en revistas de la historia global que, en su mayoría, son revistas de instituciones inglesas o estadounidenses (Brown, 2015).

En resumen, pese a que no hay un consenso con respecto a lo que es la historia global, hay unos elementos que permiten caracterizarla. Así, entendida como una tendencia con un enfoque temático y conceptual, es la historia desde las "conexiones", los "entrelazamientos", la "movilidad" y la "integración".

Sin embargo, los mismos historiadores que escriben historias globales, reconocen las limitaciones de lo "global". Por ejemplo, Sebastian Conrad menciona la dicotomía entre actuantes locales y factores globales que, según él, "está mal enfocada" como "no hay forma de separar unos de otros con claridad" (Conrad, 2017, 200). Conrad muestra el riesgo que existe en quedarse en ciertas "metáforas de la globalidad" que terminan en análisis reducidas y unidimensionales (Conrad, 2017: 201). Por lo tanto, es importante encontrar un balance entre contextos tanto locales como globales. En palabras de John-Paul A. Ghobrial, ha sido menos eficaz a la hora de explicar cómo se produce el cambio a lo largo del tiempo en contextos específicos y por qué este cambio se produce de forma diferente en lugares que están conectados entre sí (Ghobrial, 2019). Christian G. De Vito, entre otros, presenta a la perspectiva microespacial ("micro-spatial perspective") la que conceptualiza los procesos históricos como el resultado de múltiples prácticas sociales a lo largo del tiempo y a través de lugares singulares, aunque conectados. Dicha perspectiva reúne la perspectiva epistemológica de la microhistoria y la metodología espacialmente sensible de la historia global (De Vito, 2019).

Hay otro concepto que permite reforzar el análisis de los entrelazamientos y los contactos y que dentro de la historia, como también de otras disciplinas como la sociología o la geografía, ha llamado poderosamente la atención en los últimos años. De acuerdo a Robert Robertson, el concepto de dinámicas "glocales" sirve como perspectiva metodológica para superar perspectivas antitéticas y dicotómicas (Robertson, 1992; Fischer et al., 2018). De esta forma, lo "glocal" se centra especialmente en los contextos en los que ciertos entornos de vida y ciertas constelaciones de acción locales, regionales y globales están prácticamente entrelazados y se generan mutuamente: Así pues, desde esta perspectiva, tanto "lo local" como "lo global" son relacionales, ya que ambos sólo pueden entenderse teniendo en cuenta los acoplamientos, o incluso, los desacoplamientos que pueden incluir, las formas de conocimiento, los discursos, los actores o los campos de acción. Los estudios que utilizan este concepto como enfoque analítico examinan dinámicas locales-regionales, como, por ejemplo, de

saberes o de objetos, así como dinámicas globales entre un espacio y otro (Wells, 2020; Grootveld/ Lamal, 2015; Freist, 2013). Es decir, las dinámicas "glocales" forman la intersección entre la historia global y la historia local. En este contexto, las dinámicas "glocales" se refieren a la complejidad de los fenómenos globales y sus desarrollos locales (Swyngedouw, 1997). En este sentido, los mencionados términos deberían incorporarse a las reflexiones que tienen que ver con lo que aquí interesa, a saber, ¿cómo enfermedades y epidemias pueden mostrarnos tanto las movilidades de personas, objetos y saberes como sus manifestaciones en lugares determinados?

La historia global en tiempos de pandemia

En su artículo titulado *Die Krankheiten im südlichen* Chile y publicado en 1885 en una revista también alemana, Carl Martin hacía una descripción de lo que había observado en Chile en cuanto a los males más comunes que sufrían los individuos de esa geografía. El tono de sus observaciones era el siguiente,

> „Las enfermedades que he visto con mayor frecuencia en el sur de Chile son, según la Tabla II: Catarro de los órganos respiratorios y del estómago, eccema, sífilis y gonorrea, tifus, tifus, así como los casos de fiebre catarral, diarrea y disentería, que pueden atribuirse en parte a estas dos enfermedades. Varios de estos afectos son comunes en todo el mundo, pero varios de ellos son particularmente prominentes en el país en cuestión, y algunos son relativamente raros aquí, en comparación con su ocurrencia en otras áreas." (Martin, 1885, 77-78[6])

Como muestra el estudio de la obra del médico Carl Martin, sus observaciones sobre ciertas enfermedades en el sur de Chile no eran ajenas o estaban aisladas de otras que había visto en sus viajes y que conocía por sus estudios. Por el contrario, dichos males estaban conectados y estaban analizados en el texto de Martin desde una perspectiva que hoy podría llamarse global. Esos "afectos" que se hicieron "comunes en todo el mundo" eran un reflejo de esas manifestaciones que tenían rasgos comunes. Este ejemplo del siglo XIX llama la atención por los elementos que contiene. Por un lado, el carácter global de muchas enfermedades frecuentes y, por otro lado, la importancia de involucrar esta perspectiva a los estudios de la historia de la medicina.

Para dar un ejemplo actual, el coronavirus, como acontecimiento biológico de carácter global, se hizo presente en marzo de 2020. Curiosamente, el hecho de que una pandemia pudiera afectar a todas las naciones y tuviera efectos que alcanzaran a una gran porción de la población mundial, era hasta entonces un hecho inusitado y casi que ficcional. Incluso para las generaciones que vivieron las guerras del siglo XX. No obstante, esta epidemia no es completamente nueva para nosotros. Debe recordarse y hacerse referencia a la gripe porcina H1N1 fenómeno que asumió el carácter de influenza pandémica. Su impacto social produjo algunas particularidades que encajan con el contexto propio del sistema médico internacional que se gestó en el transcurso del siglo XX y que se ha caracterizado, en líneas generales, por la generación de respuestas de orden integral, en las que han convergido agentes políticos, científicos, económicos, entre otros. Volviendo al siglo XX, los historiadores coinciden en afirmar que a nivel global la gran pandemia de 1918 conocida como "influenza española" o simplemente "gripe española" ha sido uno de los más relevantes en la historia de la medicina moderna (Crosby, 2003; Barry, 2004). Su importancia no solamente radica en las impactantes cifras de mortalidad y morbilidad que quedaron registrados en todos los continentes, sino que además en la enorme incertidumbre que generó en la comunidad médica científica que hacia 1900 se había legitimado como uno de los motores del progreso social (Crosby, 2003), gracias en parte a sus avances en la lucha contra epidemias históricas como la viruela (Silva, 2007; Caffarena Barcenilla, 2016).

Aunque todavía es muy temprano para medir los efectos del virus actual que circula por el mundo, ya nos damos cuenta del alto grado de globalización que muestra esta pandemia. Se podría plantear la tesis de que las epidemias y, sobre todo,

las pandemias, son la mejor manera de demostrar qué tan interconectadas están las realidades, o para utilizar la ya repetida palabra para poner en evidencia "lo global" y así apoyar el argumento de muchos historiadores en el área de la historia global de que todo hace parte de una gran red y está entrelazado. Por lo tanto, la historia de las epidemias y pandemias que siempre era una historia de infiltración por fronteras de todo tipo, ha sido, durante muchas décadas, un componente de esta línea de investigación (McNeill, 1976; Kiple, 1993; Peckham, 2016). Para muchos historiadores, la situación actual ofrece, por lo tanto, un panorama que resulta familiar por sus características básicas: que las enfermedades se propagan a través de la movilidad de las personas y animales y que esto ha estado ocurriendo en todo el mundo desde la expansión del comercio internacional y el transporte marítimo al nivel global.

Como muestra la fuente citada de Carl Martin al comienzo de este artículo, el cólera como enfermedad infecciosa bacteriana había venido desde Argentina por la cordillera a la zona central de Chile. Este ejemplo nos muestra como circulaban y como se movían ciertos patógenos a través de personas y animales de un lugar a otro, causando nuevos brotes adonde llegaban. Es decir, en pocas palabras, aquí es donde encontramos "lo global" como dimensión afectando casi todo el planeta.
Pero como vemos hoy en día, una pandemia significa también el cierre de fronteras, el aislamiento y las cuarentenas como métodos para frenar una masiva extensión de un virus o de un patógeno. Aquí es donde encontramos un vacío, es decir, un punto de reflexión pendiente por resolver (Gänger/ Osterhammel, 2020).

La medicina en el sur de Chile: Límites y fronteras

En la historiografía chilena actual, la frontera no se concibe como un espacio de ciertas prácticas médicas o de una circulación de saberes particulares en el campo de la medicina. El enfoque de varias investigaciones sobre la frontera se centra principalmente en el estudio del territorio, las cuestiones de derecho y el paisaje de la región. Sin embargo, la frontera en el sur de Chile siempre ha sido un espacio de encuentros y otros, en los que las representaciones de la tierra, el espacio y el territorio eran polisémicas y disputadas.

Mientras tanto, en la historia de la ciencia y, en particular, en la historia de la medicina, la literatura ha abordado específicamente el análisis del sistema de salud chileno y el estudio de la medicina en las zonas urbanas del Chile central. Aunque los estudios de caso sobre medicina en el sur de Chile son relativamente escasos y, si es que existen, más enfocados en la época colonial (Bacigalupo, 2004; Jiménez/ Alitio, 2015; Valenzuela Matus, 2019[7]), hay una gran variedad de fuentes primarias y aspectos únicos a estudiar que hacen que el sur de Chile sea un escenario rico en posibilidades investigativas, especialmente en lo que se refiere a cuestiones más bien conceptuales como las que hemos desarrollado hasta entonces. Tomando como referencia la historia global, el estudio de la medicina en el sur de Chile busca analizar las interdependencias globales y vincularlas tanto a nivel regional como local. ¿Pero por qué podemos decir, entonces, que el sur de Chile es ese espacio con elementos y posibilidades de investigación aun por explotar?

El sur de Chile fue anexado por el Estado después de la ocupación militar completada en 1883. En las décadas anteriores, el ejército chileno había avanzado hacia los territorios mapuche e iniciado una guerra, que también culminó con la fundación de los primeros hospitales militares, lazaretos y estaciones de cuarentena. Para desarrollar, urbanizar y modernizar el sur, los actores estatales reclutaron inmigrantes europeos para que se establecieran en estas regiones y contribuyer-

[6] Las traducciones al español ofrecidas en este artículo son en su totalidad de la autora. En su original: "Die Krankheiten, welche im südlichen Chile am häufigsten von mir gesehen wurden, sind nach Tabelle II: Die Catarrhe der Respirationsorgane und des Magens, Ekzem, Syphilis und Gomorrhoe, Flecktyphus, Typhoid nebst den zum Theil diesen beiden Krankheiten zuzurechnenden Fällen von Catarrhalfieber, ferner Diarrhoe und Dysenterie. Mehrere dieser Affectionen sind in der ganzen Welt gemein, mehrere treten aber in dem besprochenen Lande besonders hervor, manche sind hier relativ selten gegen ihr Vorkommen in anderen Gegenden."

[7] Una mirada general desde la Antropología es proporcionada por Citarella, Luca. Medicinas y Cultural en la Araucanía, Santiago de Chile, Pehuén, 2018[2].

an al crecimiento de ciudades como Temuco o Puerto Montt. Los misioneros también vinieron a "civilizar" a los mapuche, así como científicos europeos, norteamericanos y chilenos, geógrafos, antropólogos y lingüistas, quienes exploraron, trazaron y estudiaron estas áreas y a su gente (Mora Nawrath / Saminiego Sastre 2018). Así, la frontera puede caracterizarse como una zona de "agrupaciones de cambio intensificado" (Osterhammel, 2010[5], 115[8]) en un corto lapso de tiempo, entre fines del siglo XIX y principios del XX. En la historiografía chilena, la frontera está reconocida como un espacio de intensos intercambios, tanto económicos como culturales (Pinto Rodríguez, 2020). Por un lado, es un tiempo de progreso científico, que se entiende como el aumento o el incremento de la producción de conocimiento por el método científico. Por otro lado, es también un período de desaparición de rituales y prácticas en el campo de la sanación, en una región cuyos recursos naturales se vieron sometidos a intereses económicos y políticos. En la década de 1930, cuando el Estado chileno estableció suficientemente su dominio en el sur de Chile, el estatus de frontera había llegado a su fin.

Al estudiar las epidemias y enfermedades como la tuberculosis o la viruela, las campañas de vacunación rápidas y eficaces o el uso económico del espacio natural, se pueden ver ciertas dinámicas temporales y espaciales en el campo de la medicina que aún no han sido estudiadas. Sin embargo, es sumamente importante no ignorar los límites de estas dinámicas, conexiones y entrelazamientos. Volviendo al ejemplo de Carl Martin, las citas mencionadas ya nos han mostrado la dimensión transregional e incluso global de sus observaciones. Por otro lado, el ensayo sobre el cólera también muestra cómo reaccionaron los contemporáneos en tiempos de nuevos brotes y epidemias. Así, Martin menciona el cierre de fronteras y su control por el gobierno chileno:

> "Cuando la enfermedad llegó allí (Mendoza), el gobierno chileno decretó un bloqueo total: ningún barco que hubiera tocado un puerto de La Plata podía entrar en tráfico con Chile, también se le negarían los alimentos, el agua y el carbón, con disparos se le haría retroceder a todas partes." (Martin, 1887, 192-193).[8]

Aquí es donde podemos encontrar las ya mencionadas dinámicas "glocales": Por un lado, la cita muestra la movilidad del cólera como enfermedad infecciosa bacteriana y, como efecto, la conexión y entrelazamientos entre Argentina y Chile por el tráfico entre los dos países o, mejor dicho, entre dos regiones. Por otro lado, también nos ilustra los límites de esta movilidad y las "fronteras" –aquí entendidas como prácticas– que fueron implementados por los contemporáneos en tiempos de peligro o riesgo. En resumen, escribir la historia de una "medicina fronteriza" podría significar en dos frentes diferentes pero complementarios, una aportación importante. Por un lado, al campo de la historia de la medicina y, por otro, como un estudio de caso de la historia global. Este último, indagando los límites de las conexiones y movilidades en tiempos excepcionales de epidemias. Finalmente, se trata de encontrar el balance entre ambas perspectivas, es decir, la evidencia de ciertas conexiones y movilidades, por un lado, y los límites, el aislamiento y también la exclusión por el otro. Según Angelika Epple, la unidad de investigación más pequeña debe tomarse como punto de partida para la observación relacional. Por ello, las relaciones "translocales" deben estar en el primer plano de los análisis históricos. Las unidades más grandes, como 'lo nacional' o 'lo global', deben entenderse como una condensación de las relaciones "translocales". Lo global se disuelve en la cantidad incontable de sus relaciones "translocales" (Epple, 2013, 24-25).

Partiendo de un actor individual y su obra, como la del médico Carl Martin, entendida como unidad de investigación más pequeña, hemos desarrollado unas reflexiones respecto a las posibilidades y limitaciones de un estudio particular, el de la

8 Las traducciones al español ofrecidas en este artículo son en su totalidad de la autora. En su original: "Sobald die Krankheit dorthin (Mendoza) kam, dekretierte die chilenische Regierung völlige Absperrung: kein Schiff, welches einen Hafen des La Plata berührt hatte, durfte mit Chile in Verkehr treten, auch Lebensmitlel, Wasser und Kohlen sollten ihm verweigert werden, mit Schüssen solle es überall zurückgetrieben werden".

medicina en el sur de Chile, que hace necesario encontrar la relación entre distintas perspectivas y dimensiones espaciales.

Consideraciones finales: El apoyo de la historia de la medicina

Aunque, al parecer, hemos identificado una contradicción en las observaciones recién mencionadas, son tanto las conexiones, los entrelazamientos y la movilidad, como también los límites y las fronteras los que deberían contar como paradigmas de una historia global. En este contexto, la historia de la medicina puede apoyar a la historia global a complementar este panorama y a no limitar los estudios de casos en el área de la historia global sólo a unos entrelazamientos y unas conexiones. En palabras de Conrad, para evitar los "fetichismos" de las conexiones o la movilidad (Conrad, 2017, 200-201) lo que implicaría una perspectiva muy reducida y unidimensional, habría que conectar tanto las dinámicas globales del movimiento y la conexión como los contextos y las manifestaciones locales que pueden haberse mostrado dentro de unas limitaciones, encierros o formas de aislamiento.

Como muestra el caso de Carl Martin, son también los procesos de exclusión y de decadencia, las fracturas y las destrucciones que valen la pena incorporar a las investigaciones actuales, sobre todo, porque la actual pandemia muestra una vez más la reducción de la vida cotidiana a un nivel tanto local como regional. Finalmente, la historia de la medicina puede apoyar a la historia global en cuanto al aguzamiento de su metodología y su panorama temático.

Bibliografía

Fuentes primarias

Fonck, Francisco. "El doctor Carlos Martin. Rasgos de su vida y labor científica", In: Anales de la Universidad de Chile, 1908, pp. 563-581.

Martin, Carl. "Die Cholera in Chile", In: Mitteilungen der Geographischen Gesellschaft für Thüringen zu Jena, zugleich Organ des Botanischen Vereins für Gesamtthüringen, N° V, 1887, pp. 192-194.

Marin, Carl. Die Krankheiten im südlichen Chile: Mit 1 Karte von Süd-Chile, Berlin, Aug. Hirschwald, 1885.

Literatura secundaria

Bacigalupo, Ana Mariella. "The Struggle for Mapuche Shamans' Masculinity: Colonial Politics of Gender, Sexuality, and Power in Southern Chile", In: Ethnohistory, N° 51(3), 2004, pp. 489-533.

Barry, John M. The great influenza: The epic story of the deadliest plague in history, New York, Viking Books, 2004.

[9] Las traducciones al español ofrecidas en este artículo son en su totalidad de la autora. En su original: "Sobald die Krankheit dorthin (Mendoza) kam, dekretierte die chilenische Regierung völlige Absperrung: kein Schiff, welches einen Hafen des La Plata berührt hatte, durfte mit Chile in Verkehr treten, auch Lebensmittel, Wasser und Kohlen sollten ihm verweigert werden, mit Schüssen solle es überall zurückgetrieben werden".

Bayly, Christopher A. The Birth of the Modern World. Global Connections and Comparisons, 1780-1914, Oxford, University Press, 2004.

Bentley, Jerry y Ziegler, Herbert F. Traditions and Encounters. A Global Perspective on the Past. Volume I: From the Beginning to 1500, New York, McGraw-Hill, 2007[4].

Brown, Matthew. "The global history of Latin America", In: Journal of Global History, N° 10, 2015, pp. 365-386.

Caffarena Barcenilla, Paula. Viruela y vacuna. Difusión y circulación de una práctica médica. Chile en el contexto hispanoamericano 1780-1830, Santiago de Chile, Editorial Universitaria, 2016.

Cartes Montory, Armando (ed.). Región y Nación. La construcción provincial de Chile, Siglo XIX, Santiago de Chile, Editorial Universitaria, 2020.

Chartier, Roger. "La conscience de la globalité (conmentaire)", In Annales. Histoire, Sciences Sociales, N° 56(1), 2001, p. 119-123.

Citarella, Luca. Medicinas y Cultural en la Araucanía, Santiago de Chile, Pehuén, 2018[2].

Conrad, Sebastian. Historia Global. Una nueva visión para el mundo actual, Barcelona, Crítica, 2017.

Crosby, Alfred W. America's Forgotten Pandemic. The Influenza of 1918, Cambridge, University Press, 2003[2].

De Vito, Christian G. "History without scale: The Micro-spatial perspective", In: Past and Present, N° 14, 2019, pp. 348-372.

Fischer, Thomas et. al. (eds.). FluchtMigration und gesellschaftliche Transformationsprozesse: transdisziplinäre Perspektiven, Wiesbaden, Springer, 2018.

Freist, Dagmar. "Lost in time and space? Glocal memoryscapes in the early modern world", In: Kuijpers, Erika et. al. (eds.). Memory before Modernity: Practices of Memory in Early Modern Europe, Leiden/ Boston, Brill, 2013, pp. 203-221.

Mazlish, Bruce e Iriye, Akira. "Introduction", In: idem (eds.). The Global History Reader, New York, Routledge, 2005, pp. 1-15.

Gänger, Stefanie y Osterhammel, Jürgen. "Denkpause für Globalgeschichte", In: Merkur, N° 74(855), 2020, p. 79-86.

Gänger, Stefanie. "Circulation: reflections on circularity, entity, and liquidity in the language of global history", In: Journal of Global History, N° 12, 2017, pp. 303-318.

Gänger, Stefanie. "Colecciones y estudios de Historia natural en las colonias alemanas de Llanquihue y Valdívia, C. 1853-1910", In: Historia 396, N° 1(1), 2011, pp. 77-102.

Ghobrial, John-Paul A. "Introduction: Seeing the World like a Microhistorian", In: Past and Present, N° 14, 2019, pp. 1-22.

Grootveld, Emma y Lamal, Nina. "Cultural translations and glocal dynamics between Italy and the Low Countries during the sixteenth and seventeenth century", In: Incontri. Rivista europea di studi italiani, N° 30(2), 2015, pp.3-14.

Hensel, Silke. "Außereuropäische Geschichte – Globalgeschichte – Geschichte der Weltregionen aus der Perspektive einer Lateinamerikahistorikerin", In H-Soz-Kult, 2 de diciembre de 2017.

Jiménez, Juan Francisco y Alitio, Sebastián. "Un viaje de ida y vuelta: Circulación de saberes botánicos medicinales entre mapuche y españoles en el Reino de Chile, siglos XVII-XVIII", In: Revista Chilena de Salud Pública, N° 19(1), 2015, pp. 9-20.

Kiple, Kenneth F. (ed.). The Cambridge World History of Human Disease, Cambridge, University Press, 1993.

Laval, Enrique. "El cólera en Chile (1886-1888)", In: Revista chilena de infectología, N° 20, 2003, p. 86-88.

McNeill, William H. Plagues and Peoples, Garden City / N.Y., Anchor Books, 1976.

Mora Nawrath, Héctor y Saminiego Sastre, Mario. El Pueblo Mapuche en la Pluma de los Araucanistas. Seis Estudios sobre Construcción de la Alteridad, Santiago de Chile, Ocholibros, 2018.

Osterhammel, Jürgen. "Geschichtskolumne. Themenwechsel", In: Merkur, N° 753, febrero 2012.

Osterhammel, Jürgen. Die Verwandlung der Welt. Eine Geschichte des 19. Jahrhunderts, München, Beck, 2010[5].

Peckham, Robert (ed.). Epidemics in Modern Asia, Cambridge, University Press, 2016.

Pinto Rodríguez, Jorge. "Concepción y la Araucanía en el siglo XIX, un proceso de regionalización frustrada", In: Cartes Montory, Armando (ed.). Región y nación: la construcción provincial de Chile: siglo XIX, Santiago de Chile, Editorial Universitaria, 2020, pp. 321-357.

Pinto Rodríguez, Jorge. Araucanía y pampas: un mundo fronterizo en América del Sur, Temuco, Ed. Univ. de la Frontera, 1996.

Robertson, Roland. Globalization: Social Theory and Global Culture, London, Sage, 1992.

Sachsenmaier, Dominic. Global Perspectives on Global History. Theories and Approaches in a Connected World, Cambridge, University Press, 2011.

Silva, Renán. Las epidemias de viruela de 1782 y 1802 en el virreinato de Nueva Granada. Contribución a un análisis histórico de los procesos de apropiación de modelos culturales, Medellín, La Carreta Editores, 2007.

Swyngedouw, Erik. "Neither Global nor Local: Glocalization and the Politics of Scale", In: Cox, Kevin R. (ed.). Spaces of globalization, reasserting the power of the local, New York/ London, The Guilford Press, 1997, pp. 137-166.

Valenzuela Matus, Carolina. "The Secret Knowledge of the 'others': the Mapuche Healers in the Works of Alonso de Ovalle and Juan Ignacio Molina", In: Graziani, Irene y Spissu, Maria Vittoria. Il Mito del Nemico. Identitá, alteritá e loro rappresentazioni. Bolonia, Minerva, 2019. pp. 343-349.

de Vries, Jan. "Reflections on Doing Global History", In: Berg, Maxine (ed.). Writing the History of the Global: Challenges for the 21st Century, Oxford, University Press, 2013, pp. 32-47.

Wells, Andrew. "Global cities, glocal fauna: animals and the urban British Atlantic, 1660-1800", In: Urban history, 2020, pp.1-20.

Wills, John E. 1688: A Global History, New York, Norton, 2001.