



Alambique. Revista académica de
ciencia ficción y fantasía / Jornal
acadêmico de ficção científica e
fantasia

Volume 1 | Issue 1

Article 8

Oniros copios: metadispositivos cinematográficos y posiciones espectadoriales en No te mueras sin decirme adónde vas y La sonámbula

Juan Ignacio Munoz
Universidad de la Amazonia, ji.munoz.udm@gmail.com

Follow this and additional works at: <https://scholarcommons.usf.edu/alambique>

 Part of the [Feminist, Gender, and Sexuality Studies Commons](#), and the [Visual Studies Commons](#)

Recommended Citation

Munoz, Juan Ignacio (2013) "Oniros copios: metadispositivos cinematográficos y posiciones
espectadoriales en No te mueras sin decirme adónde vas y La sonámbula," *Alambique.
Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal acadêmico de ficção científica e
fantasia*: Vol. 1 : Iss. 1 , Article 8.

<https://www.doi.org/http://dx.doi.org/10.5038/2167-6577.1.1.8>

Available at: <https://scholarcommons.usf.edu/alambique/vol1/iss1/8>

Authors retain copyright of their material under a [Creative Commons Attribution-Noncommercial
4.0 License](#).

Oniroscopios: metadispositivos cinematográficos y posiciones espectadoriales en *No te mueras sin decirme adónde vas* y *La sonámbula*

Cover Page Footnote

El sense of wonder, según Farah Mendlesohn, es “el corazón emocional de la ciencia ficción” (3). Otros teóricos lo definen como la apreciación del sublime ya sea natural (los anillos de Saturno) o tecnológico (una estación espacial o un cohete) (David Nye, citado por Mendlesohn). La historia misma del género subraya este carácter de “sentido de lo maravilloso”. Los títulos de las revistas estadounidenses durante la era del pulp - *Amazing*, *Astounding*, *Thrilling Wonder* -, sirven de ejemplo. En cuanto a tema de la ciencia ficción, y no al uso cotidiano del ciberespacio, este es un término acuñado por William Gibson en *Neuromancer*, la novela faro del cyberpunk : «El Ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada día a día por billones de operadores legítimos, en todos los países, por niños que aprenden conceptos matemáticos. » (64) Se supone que la ciencia ficción al querer razonar una variante no imposible en la realidad según unos presupuestos científicos y racionales, debe incluir el sueño como fenómeno mental y psicológico y tener en cuenta el aporte de Sigmund Freud en su Interpretación de los sueños. Sin embargo, de acuerdo a Ronald Emil Schitt, la tendencia en la ciencia ficción británica clásica, yendo desde *Frankenstein* (Mary Shelly, 1818), *The Black Corridor* (Michael Moorcock, 1969), pasando por *When The Sleeper Wakes* (H.G. Wells, 1899 y 1910) y 1984 (George Orwell, 1949), ha sido la de consolidar una visión transcendental y esotérica del sueño. En 1955, Isaac Asimov publica el cuento “*Dreaming is a Private Thing*” en la que se da un primer oniroscopio. Los “dreamies” son imágenes mentales que se producen en la pantalla. Varias compañías compiten por tener el monopolio en esta industria del entretenimiento. Así, la *Lustre-Think* se especializa en los *Dream Palace* donde se proyecta un sueño “narrado” en tercera persona que pueden observar cientos de espectadores al mismo tiempo, mientras que la compañía *Dreams Inc* utiliza una técnica de observación individual y de sueños en primera persona. En *The Dream Master* (El señor de los sueños, 1966), Zelazny especula sobre la “neuroparticipación”, una terapia con la cual el paciente con la ayuda del analista debe encontrar en sus sueños o pesadillas la causa de sus neurosis *The Lathe of Heaven* (1971) *Ciberiada* (1965) *Rêves en synthèse*, Paris : *Fleuve noir*, 1980. *Paprika* (1993) *XYZ* (1934), novela en la que el modernista peruano Clemente Palma aborda el tema del aparato cinematográfico como máquina para clonar seres vivos, sobre todo de las celebridades de aquella época: Maurice Chevalier, Joan Crawford, Norma Shearer, Joan Bennett, Jeannette Macdonald, Rodolfo Valentino. *L'invenção de Morel* (1940), clásico de la literatura y la CF latinoamericana. Un prófugo venezolano llega a una isla habitada por imágenes que se repiten eternamente. Concepto vago, el *eye candy*, la golosina para el ojo, define en el arte pop y la cultura visual todo aquello que seduzca e impresione al espectador. La imagen recibe todo el apoyo técnico ya sea durante la filmación (la fotogénica de los actores, maquillaje, decorados, juego de luces) o en la postproducción (Photoshop y otros programas) para realzar su calidad estética. Una película puede ser pobre desde un punto narrativo y presentar otras fallas de orden técnico, pero puede ofrecer una gran calidad en su disposición visual. Otra película sobre el mismo tema, *Inception* (El origen, Christopher Nolan, 2010) pone menos el énfasis en el metadispositivo que induce a una serie de “sueños en el sueño” para desplegar una trama compleja y un sinnúmero de efectos especiales de alta calidad visual. Del mismo cineasta, películas como *Perfect Blue* (1997), un thriller psicológico que denuncia la industria del estrellato y los dispositivos visuales y voyeuristas, *Millennium Actress* (2002), un drama que cuenta la vida de una actriz en el

Japón durante la Segunda Guerra y la Ocupación, o *Tokyo Godfathers* (2003), una comedia dramática navideña que sigue la vida de tres mendigos de la capital japonesa, deshacen la idea de que el cine animado solo debe abordar temas fantásticos. Francine Masiello y Silvia Tandeciarz, citadas más adelante en el presente artículo. Contrariamente a la ironía y a otras formas discursivas de resistencia que practican las minorías frente a la normativa cultural, el humor en su sentido estricto ha sido definido como un mecanismo de superioridad de un grupo frente a conductas socialmente no aceptadas y a las que se temen. Dentro de esta línea se sitúa el pensamiento de Henry Bergson, (*Le Rire, essai sur la signification du comique*, 1911). Mientras que para Freud (*El chiste y su relación con lo inconsciente*, 1905), el humor es una forma de volver aceptables precisamente aquellas cosas que, en la economía psíquica, se perciben como negativas (la violencia, el sexo) (Paasche, 67) *La sonámbula* tuvo una subvención de 625.000 dólares por parte del INCAA en 1995. A lo que se sumó un crédito de 225.000 dólares provenientes del mismo organismo, así como avances para la distribución y donaciones privadas. Sin embargo, algunos problemas se presentaron, como la pérdida de 350.000 dólares (Toledo, 2000: 132-133). Es ahí cuando Spiner se inspira de *La jetée* (Chris Marker, 1962) para apostarle a la composición fotográfica, permitiendo así una realización menos costosa. Composición de varias imágenes que forman una sola. Como explica Catherine Ferron, el olvido del sueño es provocado por "acción de censura y de alguna manera es intencional" (Chemama et Vandermersh, 373, mi traducción). El olvido provendría de una resistencia que prohíbe al consciente los pensamientos del sueño. Barber Trudy habla, por ejemplo, de cómo las desviaciones, el fetichismo y la sexualidad pueden generar prácticas y usos creativos de las nuevas tecnologías. Igualmente esta relación edípico-nacional se establece en *La sonámbula* con el guiño a Eva Perón presente en el nombre de la protagonista. Obras citadas Azimov, Isaac. *The far ends of time and earth*, Garden City, N.Y.: Doubleday, 1979. Barber, Trudy. 2004. "Deviation as a key to innovation: understanding a culture of the future", en *Foresight*, vol.6(3) 2004, P.141-152 Bernades, Horacio, Lerer, Diego, Wolf, Sergio. *Nuevo cine argentino. Temas, autores y estilos de una renovación*, Buenos Aires: FIPRESCI/Tatanka, 2002. Bioy Casares, Adolfo. *La invención de Morel*. Nueva York: Penguin Books, 1996 Deleuze, Gilles. *Cinéma 2 - L'image-temps*, París : Minuit, 1985. Ferron, Catherine. « Rêve », en Chemama, R, yVandermersch, B. (editores). *Dictionnaire de la Psychanalyse*, París : Larousse, 2003. Freud, Sigmund. *La interpretación de los sueños*. Madrid: Biblioteca nueva, 2000. Gibson, William. *Neuromante*. Barcelona: Ed. Minotauro. Barcelona, 1984. Jan, Gabriel. *Rêves en synthèse*. Paris : Fleuve noir, 1980. Kantaris, Geoffrey. "Cyborgs, Citiies, and Celluloid: Memory Machines in Two Latin American Cyborgs Films", en C. Taylor y T. Pitman (editores), *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*, Liverpool: Liverpool University Press, 2007. Kessler, Frank. "Le cinéma comme dispositif (du) spectaculaire", *CiNémas*, vol. 14, no. 1, fall 2003, pp. 21-34. Kon Satochi. *Paprika*. 90 min, 2006. Le Guin, Ursula. *The Lathe of Heaven*, New York : Avon Books, 1997. Lem, Stanislam. *Ciberiada*, Madrid : Alianza, 1998. Mendlesohn, Farah. "Introduction: reading science fiction", en James, Edward, y Mendleson, Farah (editors). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: University Press, 2003. Mulvey, Laura. *Death 24 x a Second : Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion Books, 2005. Paasche, Rosamaria. "Los mecanismos del humor en tres poetas hispanoamericanos", en *Romansk Forum*, No. 7, 1998, pp. 67-95. Palma, Clemente. *XYZ. Novela grotesca*. Lima: Perú Actual, 1934. Rascalori, Laura. "Like a Dream: A Critical History of the Oneiric Metaphor", *Kinema*, 2002. Enlace: <http://www.kinema.uwaterloo.ca/article.php?id=141&feature> (página consultada el 28 de febrero de 2013) Richards, Keith John. "Moving Images: Technology and the Affective in Subiela's Don't Die Without Telling Me Where You Are Going", en Membrez, Nancy J. (editora), *The cinematic art of Eliseo*

Subiela. New York: The Edwin Mellen Press, 2007. Ruben, Joseph. Dreamscape. 99 min, 1984. Ryu, Jae Hyung. Reality & Effect: A Cultural History of Visual Effects, Ph.D., Georgia State University, 2007. Sakaguchi, Hironobu. Final Fantasy. The Spirit within. 2001, 106 min. Sapir, Esteban. La antena. 90 min, 2007. Schmitt, Ronald Emil. The reclamation of the future dream: Dreams in British science fiction, Ph.D., University of Rhode Island, 1995. Singh, Tarsem. The Cell. 107 min, 2000. Spiner, Fernando. La sonámbula. Recuerdos del futuro. 107 min, 1998. Subiela, Eliseo. No te mueras sin decirme adónde vas. 120 min, 1995. Tandeciarz, Silvia. "Representaciones de "lo femenino" en el imaginario argentino posdictadura: el discurso cinematográfico del poder", Revista canadiense de estudios hispánicos, vol. 28, No.2, invierno, pp. 411-432, 2004. Toledo, Teresa. Miradas: el cine argentino de los noventa. Madrid: AECI, Casa de América, 2000. Tsutsui, Yasutaka Paprika. Vilaür: Ediciones Atalanta, 2011. Zelazny, Roger. El señor de los sueños, Madrid: Valdemar, 1992.

Oniroscopios: metadispositivos cinematográficos y posiciones espectadoriales en *No te mueras sin decirme adónde vas* y *La sonámbula*

Juan Ignacio Muñoz Zapata

En las primeras partes del presente estudio, se expondrá la evolución de la teoría cinematográfica en la que se relacionan los dispositivos del cine (pantalla, cámara, proyector, etc.) y el discurso psicoanalítico por medio de la figura del oniroscopio, una máquina imaginaria que permite observar en imágenes en movimiento los fenómenos del inconsciente. Pasando de los aportes de la crítica feminista en cuanto al voyeurismo masculino presente en las corrientes dominantes del cine, por un lado, y en el estudio de las prácticas institucionalizadas del dispositivo, por otro, se explicará la especificidad del cine de ciencia ficción a través del dispositivo del efecto especial y el “*sense of wonder*” que busca despertar dicho dispositivo en el espectador.

Luego de esta introducción teórica, se ocupará del caso de dos películas argentinas de la década de los 90, *No te mueras sin decirme adónde vas* (Eliseo Subiela, 1995) y *La sonámbula* (Fernando Spiner, 1998). La utilización del oniroscopio demuestra cómo estas películas plantean en un metalenguaje cinematográfico los problemas del pasado reciente de la nación, las secuelas del terrorismo del estado argentino entre los años 1976 y 1983, y su integración a la economía neoliberal y globalizada en la última década del siglo XX. Sin embargo, el mismo oniroscopio pone en evidencia ciertas limitaciones de estas propuestas cinematográficas, limitaciones que deben ser consideradas para definir las bases críticas para el estudio de un cine de ciencia ficción nacional.

1. Psicoanálisis y cine: la posición del espectador

Según Laura Rascalori, los nexos entre cine y psicoanálisis no sólo remontan a la época de su aparición, a finales del siglo XIX, sino también en el debate que se produce en torno a la finalidad del cine en cuanto a mecanismo de reproducción fiel de la “realidad” o, por lo contrario, un artefacto de fantasía y trucos para el entretenimiento de masas (2002). Ya en las primeras décadas del siglo XX, Ricciotto Canudo y Jean Epstein señalan la afinidad entre los fenómenos oníricos y la imagen fílmica. En los años 50, dentro de un marco cognitivo y psicológico, Edgar Morin y Jean Mitry sientan las bases para un estudio de la percepción de la imagen fílmica en el espectador, el cual ingresa en un estado próximo de la actividad onírica, o más exactamente, en un estado para-onírico cuando éste se sitúa frente a una imagen que lo fascina, dentro de una sala de proyección que lo adormece.

En las décadas de los 60 y 70, la semiología y las ideas de Jacques Lacan aportan nuevas interpretaciones a la analogía entre la disposición del espectador y los dispositivos del cine. Así, Jean-Louis Baudry compara el estadio del espejo lacaniano, aquel momento en que el infante adquiere la noción de su propio yo al identificar su imagen y saberse como un sujeto independiente, con las imágenes proyectadas en la pantalla a las que se enfrenta el espectador. Igualmente, este enfoque lleva a Christian Metz a formular los conceptos de escopofilia (el placer de ver), voyeurismo (el placer de ver sin ser visto) y fetichismo (sobreevaluación de un objeto), los que luego sacará en préstamo las teorías feministas del cine para criticar el régimen patriarcal que opera en varios niveles así

como el estatus icónico de la figura de la mujer.

En “Visual Pleasure and Narrative Cinema” (1975), Laura Mulvey afirma que el cine se encarga de producir una mirada exclusivamente masculina que adquiere un carácter voyerista gracias al trabajo de la cámara, a la mirada de los personajes masculinos que indagan e investigan, así como a la mirada que se le impone al espectador independientemente de su sexo. La predominancia de esta mirada masculina en la narrativa y constitución cinematográfica lleva más adelante a Mulvey y otros críticos feministas a plantearse la posibilidad de otras miradas alternativas e instancias espectatoriales. Sin embargo, si por un lado surgen estrategias que desdican lo que la narrativa patriarcal del cine canónico, las nuevas tecnologías de la imagen obligan a replanteamientos en cuanto a la posiciones del espectador. Como se verá más adelante aquí, Mulvey sigue desarrollando su plan de trabajo al interesarse por los dispositivos del DVD y manipulación de imagen.

2. Teoría del dispositivo

Al igual que el feminismo, otras corrientes en los estudios cinematográficos toman como punto de partida la metapsicología del espectador para adecuarla a otros contextos. Entre dichas corrientes existe un campo de estudio que en el concepto de dispositivo y sus implicaciones históricas. Así, Frank Kessler, partiendo de una definición del dispositivo que Jacques Aumont y Michel Marie, explica que éste opera en el cine en tres niveles: 1) una tecnología material que produce las condiciones favorables para 2) un cierto posicionamiento del espectador fundando en los deseos inconscientes a los cuales corresponde a 3) una forma fílmica institucionalizada (el cine clásico) cuyo modo de dirección se propone garantizar y mantener óptimamente esta posición espectatorial, calificada frecuentemente de “voyeurismo” (24).

La perspectiva histórica en el estudio del dispositivo permite hallar nuevas posiciones espectatoriales o, de manera más particular, lo que Tom Gunning denomina “un cine de atracciones”. En sus inicios, por medio de toda una serie de trucajes (el teatro mágico, los espectáculos maravillosos puestos en escena, el circo, la prestidigitación, el panorama, el diorama o la linterna mágica), el cine de los primeros tiempos, o cine primitivo, desplegaba una visualidad didáctica que brindaba al espectador un posicionamiento completamente distinto al que le impondría más tarde el cine clásico. En el cine de atracciones, independientemente de la narración proyectada en la pantalla, el espectador tenía acceso a todo el aparato cinematográfico comprometiéndose activamente con el espectáculo tecnológico.

Esta visión histórica de la tecnología fílmica permite reflexionar en la manera cómo se construye el sentido de un producto fílmico dentro de su contexto material e institucional, y a su vez, invita a considerar otras modalidades de recepción y participación. Sin embargo, dentro de los parámetros del cine tradicional, existe la posibilidad de querer hacer visibles de cierta manera los dispositivos cinematográficos sin que se creen nuevas posiciones espectatoriales. Al contrario, el “cine de atracciones” cobra un significado más acorde al espectáculo hipnótico o somnífero al que las críticas metapsicológicas y pragmáticas se refieren. De esta manera, el cinema de ciencia ficción constituye un caso especial, como se verá en la siguiente rúbrica.

3. *Sense of “wonder”* y oniros copio

El cine de ciencia ficción expone con claridad los dispositivos como lo solía hacer el cine primitivo pero reproduciendo las posiciones espectadoriales pasivas del cine clásico. Jae Hyung Ryu señala que los efectos especiales digitales, continuación postmoderna de las técnicas modernistas de trucaje y de los efectos especiales analógicos (maquetas, juguetes en miniatura, máquinas animatrónicas, etc.), se han convertido en un dispositivo que provoca una reacción inmediata en el espectador, quien exigirá más estimulaciones fantásticas de este tipo a la industria de los blockbusters (superproducciones) (2004: 40).

De la misma forma, Scott Bukatman en *Matters of Gravity: Specials Effects and Superman in the 20th Century* (2003), se refiere a “una experiencia sensorial inmediata” que corresponde al “*sense of wonder*” (“sentido de lo maravilloso”) que definiría por antonomasia a la ciencia ficción en sus formatos textuales y audiovisuales según varios teóricos y practicantes del género¹. El cine de ciencia ficción se encarga de maravillar el espectador con los efectos especiales, efectos que se definen además como una “tecnología de la tecnología” o “cine del cine” (Bukatman, 109). El dispositivo del efecto especial en la ciencia ficción funciona dentro de un sistema de representación que, por una parte, tal como lo señala Vivian Sobchack (1980, 88), intenta provocar un efecto de realidad y credibilidad en el espectador, y por otra, anularse a sí mismo en cuanto a dispositivo, con el fin de dejar fluir precisamente el carácter espectacular y de maravilla de la ilusión óptica.

De este modo, los “oniros copios”, máquinas imaginarias que proyectan el sueño en cuanto a imagen cinematográfica, exponen toda la maquinaria dispositiva e institucional a pesar de que la posición espectadorial siga siendo la misma del cine clásico y de entretenimiento, lejos aún del cine primitivo o de las nuevas prácticas multimediáticas e interactivas. Sin embargo, algo de esto se puede prefigurar en los “oniros copios”, ya que tienen la propiedad de fusionar niveles narrativos en los cuales los personajes pueden interactuar y convertir un espacio onírico individual en una experiencia compartida o “consensual” similar a la realidad virtual o al ciberespacio². Así, una teoría completa del dispositivo podría articularse a partir de una conjunción de la metapsicología del espectador (por medio de la analogía entre la disposición espectadorial y el sueño), la (meta)historicidad del dispositivo (por medio de la narración del paso del trucaje modernista y analógico al efecto especial digital) y el mensaje político que puede desprenderse de este metadispositivo al que se le da aquí el nombre de oniros copio.

4. Oniros copio en la ciencia ficción

Con el descubrimiento en 1953 de la correlación entre los movimientos rápidos del ojo (REM) y el período de sueño durante el cual se manifiestan imágenes, la actividad onírica pasa a ser un objeto de estudio, lo que llevará paulatinamente a la ciencia ficción a considerar al sueño como un espacio de exploración y no simplemente como una facultad mítica, transcendental y anacrónica en el contexto científico moderno³. Así, por ejemplo, en 1955, Isaac Asimov publica el cuento “Dreaming is a Private Thing” en la que se da un primer oniros copio, los “dreamies” que producen imágenes mentales en una pantalla y que son el objeto de una batalla entre varias compañías de la industria del

entretenimiento. En *The Dream Master* (El señor de los sueños, 1966), Roger Zelazny especula sobre la “neuroparticipación”, una terapia con la cual el paciente con la ayuda del analista debe encontrar en sus sueños o pesadillas la causa de sus neurosis⁴. En Hispanoamérica, el caso de *XYZ* (1934), novela modernista en la que el peruano Clemente Palma aborda el tema del aparato cinematográfico como máquina para clonar seres vivos, y el clásico *La invención de Morel* (1940), donde Adolfo Bioy Casares eterniza los habitantes de una isla por medio de imágenes, tocan de fondo el tema de los dispositivos del cine y su relación con la posición espectral.

En lo que se refiere a las películas de ciencia ficción, puede citarse el caso de *The Cell* (*La celda*, Tarsem Singh, 2000), entre otras⁵. Esta película se inspira de las técnicas del videoclip para representar el estado mental de un niño autista (espacio que es una topografía que evoca un desierto) y el de un asesino esquizofrénico (cuyos espacios cerrados están cerca del modernismo arquitectónico y el arte contemporáneo). Esta película explota el oniroscopio como figura hipersexualizada del cuerpo femenino (en este caso el de Jennifer López) que se moldea en los trajes de material sintético que permiten entrar en los universos mentales de los pacientes. La hipersexualización tanto en la exhibición del cuerpo normativo de la mujer (modelación de la industria del espectáculo) como en la ambigüedad de monstruos hermafroditas que se pasean en la mente del esquizofrénico envían a algo que caracteriza la ciencia ficción desde los comienzos del cine o de otros formatos visuales: el de ejercer cierta atracción visual, pero con una intensificación estética que busca provocar la escopofilia de una manera muchísimo más inmediata que el *sense of wonder* del efecto especial, el “*eye candy*”.

5. No te mueras sin decirme adónde vas: los dispositivos del cine de apariciones, el wonder de la nostalgia

En *No te mueras sin decirme adónde vas* el realizador Eliseo Subiela muestra un recolector de sueños que Leopoldo (Darío Grandinetti) inventa con la ayuda de su amigo Oscar (Oscar Martínez). Este dispositivo consiste en una caja de madera provista de un botón luminoso en forma de ojo, guiño meta- referencial, y electrodos ajustados a un viejo sombrero. Durante buena parte de la película, los dos inventores intentan elucidar el misterio que se esconde detrás de las primeras imágenes proyectadas por la máquina a partir de un sueño de Leopoldo: Rachel (Mariana Arias), una mujer con vestido del siglo XIX que canta y toca el piano. El espíritu de Rachel aparece más tarde frente a Leopoldo para revelar que en 1885 él había sido su marido, William (James Murray), un joven inventor al servicio de Thomas Alva Edison (Ricardo Fasan).

Las primeras escenas de la película muestran la entrevista entre el científico y el joven inventor. Queriendo ensayar un prototipo del kinestocopio, o “*the dream machine*”, William cree que este dispositivo hará vivir simultáneamente el mismo sueño a muchísimos individuos y que al capturar las imágenes de estos los salvará de la muerte. Pero, contrariamente a sus expectativas, unas falsas imágenes de archivo muestran en la siguiente escena a William en el entierro de Rachel. Adolorido, William juega luego con un zootropo en su despacho. Las imágenes del malabarista del zootropo dan paso a un proyector que Leopoldo manipula y envía a la pantalla los créditos de la película de Subiela.

De esta manera, la película crea una referencia a la historia del cine gracias a la

presentación de instrumentos ópticos (el kinestoscopio y el zootropo) y cinematográficos (el proyector y la pantalla). Igualmente, se ofrece una mediación de la imagen del sueño a través de las falsas imágenes de archivo y a las imágenes en blanco y negro que circunscriben la época en la que vivieron William y Rachel. La película no se queda en una presentación artística de los dispositivos históricos del cine, también se pone en la tarea de especular sobre los posibles sentidos de la imagen onírico-fílmica. La conformación de la imagen que logra el oniroskopio del recolector de sueños ocupa un lugar muy importante en la película, como lo demuestran las teorías de Oscar.

La primera hipótesis que este personaje formula se presenta cuando se percata de que los únicos que pueden captar la presencia de Rachel son Leopoldo y el robot Carlitos, un dispositivo analógico más en esta película sobre la historia del cine. Luego de especular sobre la posibilidad de que Rachel pueda transmitir una señal a Leopoldo y a Carlitos por intermedio del recolector de sueños, Oscar pide a Leopoldo que se conecte a los electrodos del sombrero y que mire hacia la dirección donde se encuentra Rachel, lo que resulta exitoso aun si la imagen del espectro de la mujer es borrosa. Al cerrar los ojos Leopoldo, y ver que Rachel no desaparece, Oscar concluye que las visiones de esta mujer provienen del cerebro de su amigo.

Entusiasmado por esta idea, Oscar se imagina que con el recolector de sueños se podrán hacer películas con tan sólo el pensamiento, sin que haya necesidad de rodarlas. Pero, por causa de un polvo radioactivo que se acumula dentro de la caja luego de cada utilización, y por la persistencia de Leopoldo en creer que Rachel es un espíritu (más que una alucinación), Oscar termina por creer que el recolector de sueños es una antena que envía información al cerebro de Leopoldo, información cuyo origen es desconocido. La llegada de otros espíritus a la vida de Leopoldo confirma la función espiritista del recolector de sueños, o como dirá Rachel, del traductor de almas. Así, el padre de Leopoldo (Manuel Cruz), antiguo proyccionista, reaparece entre los muertos para abrazar a su hijo.

Igualmente, otro que visita al inventor es Pablo (Leonardo Sbaraglia), un joven militante asesinado durante el régimen. Esta escena, que ocurre en un café y se presenta difusa por la contraluz, permite a Subiela hacer referencia a la historia reciente de Argentina. Pablo revela a Leopoldo datos sobre el sitio donde se encuentran su cuerpo y el de otros Desaparecidos, datos que Leopoldo debe transmitir luego a las madres. Según Catherine Grant, la aparición efímera y difusa de Pablo implica una voluntad, por parte de Subiela, de poner un punto final a los problemas de la Guerra Sucia y de los Desaparecidos para ajustarse a la política de proyección del gobierno de Menem, la cual propone dejar a un lado los problemas del pasado. Sin embargo, para John Keith Richards, esta escena encuentra su justificación en la medida que ésta obliga a Leopoldo a recordar su pasado, y plantea a su vez la cuestión de los Desaparecidos y sus cuerpos (39). En *No te mueras sin decirme adónde vas*, el dispositivo del oniroskopio se inserta dialécticamente en el cine argentino, el cual, según Geoffrey Kantaris, constituye “una tradición de compromiso cultural hacia el cine como mecanismo de simulación de los cuerpos ausentes” (60, mi traducción). Para el joven William, el dispositivo cinematográfico debía perpetuar las imágenes de las personas fallecidas y constituirse en un cine de “apariciones” y de restituciones de la memoria espectral.

Sin embargo, mientras que Pablo y el padre de Leopoldo son personajes interpretados por actores en el tiempo real de rodaje, la imagen de Rachel se construye en

otro espacio-tiempo, por sobreimpresiones. Gracias a este efecto especial, la mujer atraviesa la calle sin preocuparse de los autos, los que pasan a través de ella; o se desprende parcialmente del cuerpo de un pasajero en el subte que no soporta llevar una “mujer adentro”, y del cuerpo de Susana, la mujer de Leopoldo, cuando éste la besa. Estas escenas aparecen en modo de “gratuidad” si se tiene en cuenta la intriga principal y el punto de partida: Rachel es un espíritu que solo pueden ver Leopoldo y Carlitos. ¿Por qué, dentro de la economía de la película, Subiela resalta el dispositivo cinematográfico?

El efecto especial aquí señala su propia visibilidad (contradiendo así la invisibilidad del efecto especial en la ciencia ficción cinematográfica), la trucaldad de la mujer-imagen como metadispositivo que debe supuestamente provocar credibilidad en los espectadores: “se trata de un espíritu o fantasma; es factible que por su inmaterialidad pueda atravesar objetos, pero, ¡qué maravilla!”. Apostar por una respuesta espectral así es abogar por una teoría de la sensación de maravilla ingenua, un *sense of wonder* que la película trata de intensificar por medio de otros dispositivos como, por ejemplo, la música extradiegética. Todo se dispone para que la aparición libre su mensaje político al mismo tiempo que una melodía dulce sugiere que se trata de algo sublime. Pero es difícil mantenerse en lo sublime sin caer en otras categorías estéticas “menos sublimes”: el kitsch, el lugar común, o el humor fácil.

La sobreimpresión de Rachel, la mujer-imagen, permite insertar un discurso que, para la crítica feminista⁷, no está desprovisto de una intención política. El recurso del humor o del chiste, contrariamente a otras estrategias textuales como la ironía que transgreden el sentido literal para redimensionarlo en otro significado⁸, ancla el discurso a su estructura ideológica. Rachel, “la mujer de tus sueños”, no posee cuerpo y no puede tener uno, aunque sea masculino, porque nadie resiste llevar “una mujer adentro”. De ahí que el efecto especial presente el desdoblamiento de la imagen como efecto humorístico y *sense of wonder* a la vez.

Asimismo, la aparición de Pablo sigue esta misma línea cómica. A pesar de su amnesia, Pablo se acuerda de las chicas, sobre todo, de lo que tienen “por debajo de la blusa”. El Desaparecido echa de menos los placeres de la vida que el régimen le ha quitado. Sin embargo, olvidar nombrar las partes de la anatomía femenina reduce paradójicamente el sujeto representado a una metonimia en el régimen de posición espectral que crean los dispositivos. La aparición de Pablo trae consigo un mensaje cuya intención política se disminuye por la opacidad y marginalidad de la escena, y por la amnesia cultural provocada por dispositivos cinematográficos inconscientes.

El cine de “apariciones” se convierte, pues, en un cine de “atracciones” y “trucajes”, mientras que los guiños humorísticos consolidan la posición espectral que se procura seguir produciendo (inconsciente o conscientemente). Fiel a esto, el aparato cinematográfico con todos sus dispositivos de apariciones combate contra su propia desaparición, lo que se traduce en las referencias que hace Subiela a la crisis del cine. Proyeccionista al igual que su padre, Leopoldo corre el riesgo de quedarse sin empleo debido a la poca asistencia en la sala que administra don Mario (Tincho Zabala). Éste último vende el teatro a un grupo de evangélicos, pues lo contrario, habría podido terminar peor: un local de maquinitas. Luego, con un travelling la cámara viaja al futuro mostrando un grupo de ciegos sentados en las butacas. La risa mecánica de los ciegos frente a las palabras del pastor refleja la ambigüedad del cineasta argentino en lo que atañe al cine y sus espectadores. Como menciona John Keith Richards: “es un cinema

inclusivo que sin muchas justificaciones juega entre lo banal y lo afectado, invitando alegremente a lo ridículo así como a un compromiso de la audiencia” (242, mi traducción).

Igualmente, la película escenifica la pérdida de hegemonía del cine frente a la televisión. Susana (Mónica Galán), prototipo de la esposa aburrída y prosaica del cine de Subiela (Richards, 238), suplica a Leopoldo que repare el televisor y olvide el recolector de sueños. Sin embargo, este oniros copio comparte mucho más con el medio televisivo que critica Subiela entera o parcialmente: don Mario financiará la producción en serie de recolectores de sueño que, como dicen los personajes, salvará a la gente de la televisión. Sin embargo, el recolector de sueños es un mecanismo que proyecta imágenes oníricas en una pantalla pequeña, con una calidad que recuerda los inicios de la televisión o las videocaseteras, desarrollando al mismo tiempo nuevas posiciones espectadoriales de voyeurismo, más privadas e invasoras, como la escena en donde Oscar y Leopoldo se entretienen observando el sueño erótico que está teniendo uno de sus pacientes y que muestra difusamente las partes anatómicas de una mujer.

Un dejo de nostalgia se evoca con las referencias al viejo cine y las falsas imágenes de origen victoriano y modernista. El espacio del sueño en *No te mueras sin decirme adónde vas* tanto en sus técnicas como en la representación queda restringido a un universo analógico y tamizado por el esoterismo, como se mencionó brevemente en lo que ocurría con la ciencia ficción antes de los años 50, y el kitsch. Esto sigue siendo evidente en un sueño “colectivo” como el que Leopoldo tiene al verse en medio de un desfile de almas, personajes vestidos con trajes de todas las épocas, que se preparan para reencarnar. El aparato cinematográfico resiste al cambio y solo acepta la reencarnación en nuevas formas, cuerpos o dispositivos, siempre y cuando el contenido no se altere.

El oniros copio en Subiela, aquella vieja caja de madera, circunscribe el sueño con cortes directos en la secuencia de escenas y se separa de la vigilia gracias al color de la imagen. Manteniendo esta dualidad, la posición espectadorial queda absuelta de cualquier deuda con el pasado para volver a la realidad, luego de haber disfrutado una película sobre la historia del cine; una película fantástica o maravillosa gracias a los efectos especiales analógicos (Carlitos, la planta que vibra, la taza que se desplaza por sí sola) y de posproducción como las sobreimpresiones de Rachel o la levitación de Leopoldo en el jardín y las mariposas digitales que salen de sus manos para impresionar a su hija, y de paso, al público.

6. La sonámbula: las nuevas tecnologías del espectador y del *Eye Candy*

Mejor película en el festival de Toulouse y mejor ópera prima en el festival de La Habana, *La sonámbula* constituye un logro técnico en el contexto del cine latinoamericano, a pesar de los inconvenientes económicos que se presentaron durante su realización⁹. Apostando en el trabajo de post-producción, Spinner y su equipo crean un *compositing*¹⁰ de un Buenos Aires retrofuturista que recuerda la *Metropolis* de Fritz Lang y los ambientes de otras películas clásicas de ciencia ficción como *La jetée*, pero que a su vez explora las temáticas del *cyberpunk*: el supuesto *low-life* y el *high-tech* de los aglomerados contemporáneos, que se pueden ver en películas como *The Matrix*.

En un año ficticio de 2010, Buenos Aires es una distopía filmada en blanco y negro en la que habitan 300.000 amnésicos. Afectados por una explosión psíquica, éstos deben

acudir a terapias de grupo para recordar por medio de la imposición de recuerdos y sueños falsos, así como la recomposición de familias, lo que traza un paralelo con el caso real de los hijos de los Desaparecidos durante la dictadura. Como realidad opuesta a esta distopía de la composición de imágenes y de imagen a blanco y negro, se intercalan imágenes a color que representan los sueños de Eva Rey (Sofía Viruboff), la única entre los habitantes que se recuerda y sueña con intensidad.

Al igual que *The Cell* o *No te mueras*, *La sonámbula* expone los dispositivos creados por los efectos especiales y el propio lenguaje cinematográfico. Esta voluntad de exposición autorreferencial se presenta ya en una de las primeras secuencias de la película. Una limusina circula por las calles vacías de la ciudad mientras que una serie de fundidos a negro enlazan las imágenes del exterior con las del interior del vehículo, simulando los pestaños de un ojo que aparece reflejado luego de que la limusina pase por debajo de un viaducto tardándose unas cuantas milésimas en el fundido a negro, y aparezca en la fantasiosa y artificial ciudad de composición de imágenes.

Este juego de varios procedimientos cinematográficos produce hiatos o rupturas durante toda la película que hacen más patente la división entre el mundo científico-racional y el onírico. Mientras que en la película de Subiela el cine de atracciones y apariciones se lleva a cabo con una sobreimpresión de la mujer-imagen solidaria con la idea de una realidad impregnada pero distinta de lo fantástico, *La sonámbula* la deshace y le da un sentido a la palabra fantasma (aparición onírica), palabra que en *No te mueras sin decirme adónde vas* se corrige y reemplaza rápidamente por “espíritu”. Estos fantasmas o hiatos que crea el dispositivo se hallan en la materialización ilógica de personajes: Eva en el barco del puerto, o Aldo (Alejandro Urdapilleta) y su caballo Oscar en las salinas. La película en sí, vista en el conjunto de su lenguaje, funciona como un oniroscopio productor de apariciones fantasmáticas o fantasmagorías.

A nivel diegético, la película crea su oniroscopio a partir de una composición innovadora en el plano: las imágenes en color son encuadradas por la imagen en blanco y negro y se proyectan en la pantalla de un gran computador, el cual permite ver a Eva y sus sueños por medio de ventanas aleatorias así como sus signos vitales en la reproducción 3D de un cuerpo femenino. El doctor Gazzar (Lorenzo Quinteros), responsable de estudiar las imágenes oníricas y los recuerdos de Eva, descubre que esta es la esposa de Gauna, el principal enemigo del régimen. Para poder capturar a este individuo, el doctor Gazzar ordena a Ariel Kluge (Eusebio Poncela), un espía gubernamental que también padece de amnesia, que acompañe a Eva a algún lugar de la provincia, en donde se esconde el terrorista. Al igual que el doctor Gazzar, Kluge figura en los sueños de Eva, sueños que resultan siendo anticipaciones del futuro. Así, por ejemplo, en la pantalla de su computador personal, Kluge se ve a sí mismo junto a Eva en un auto, lo que ocurrirá efectivamente más tarde.

El oniroscopio de *La sonámbula* reproduce las tecnologías del DVD (que comienza a desarrollarse durante la época de la realización de la película) y de los cines caseros de alta definición (los que se popularizarán algunos años después). Gazzar puede manipular la imagen en la pantalla del computador gigante gracias a una superficie sensible a los movimientos de un instrumento alargado, parecido a un lápiz, mientras que Kluge puede modificar la imagen en su computador personal, el cual tiene un programa de lectura de disco. Con esta tecnología (juzgada por el doctor Gazzar como “vieja y obsoleta”), los dos hombres se convierten en los espectadores que Laura Mulvey califica de “pensativos”

y “posesivos” (2005). Estos términos constituyen una nueva posición es pectadorial en la que el observador responde más a los impulsos del fetichismo que al voyeurismo producido por el cine moderno.

Los es pectadores “pensativos” y “posesivos”, para Mulvey, emplean los dispositivos que le permiten extraer la imagen del hilo narrativo y del movimiento, para fijarla, postergarla, fragmentarla, repetirla e incluso tocarla. Según esto, la escena en la que Gazzar acaricia la imagen de Eva en la pantalla es mucho más que ilustrativa. Tanta es la fascinación que provoca Eva que Gazzar se ve a sí mismo proyectado en la pantalla para acudir al pedido de ayuda de la mujer. El deseo masculino es pectadorial anticipa el futuro así como juega con las temporalidades de la imagen fija, en reversa o en reproducción ultrarrápida. Esta fantasía fetichista del es pectador diegético y extradiegético se realiza al final de la película cuando se descubre que Gauna es interpretado igualmente por Lorenzo Quinteros.

El otro es pectador fetichista, Kluge, también es víctima del encanto de Eva, aunque tenga que renunciar al final a esta fantasía al descubrir que su amante no lo reconoce y está felizmente casada con Gauna/Gazzar. La renuncia al objeto del deseo expuesto en el dispositivo oniros cópico adquiere al final de la película una interpelación es pectadorial politizada cuando Kluge no tiene más remedio que llamar desde una cabina telefónica a Nora, su mujer (Noemí Frenkel), y su hijo Andrés. La voz de la operadora anuncia la inexistencia del número, al mismo tiempo que la cámara comienza a ascender para ofrecer una panorámica del pueblo y detenerse en la estación del tren. La interpelación que surge al es pectador es la de leer al mismo tiempo dos alegorías de la memoria nacional y la ausencia: la del Buenos Aires en blanco y negro, distópico y habitado por amnésicos que viven en familias compuestas, y la realidad a color donde existe una memoria nacional constituida por el sonambulismo y los familiares ausentes.

Asimismo, podría interpretarse esta doble alegoría de la memoria y la ausencia como una dialéctica del deseo de la imagen y el desencanto político que produce el metadispositivo cinematográfico del oniros copio. Se trata de un desencanto porque la intensión política se pierde al lado del deseo de la imagen. La instancia es pectadorial puede que siga siendo impresionable por el *sense of wonder*, como puede que por desgaste temático, ya no lo sea; sin embargo, si esto no es suficiente, dicha instancia puede quedar atrapada por el efecto del *eye candy* que se desprende de los metadispositivos. De la mujer-imagen o mujer-sobreimpresión de *No te mueras sin decirme adónde vas* se llega a la mujer-pantalla, superficie táctil que controla el personaje masculino y la posición es pectadorial que se identifica, satisfaciendo así el deseo y postergando cualquier sentido o intención política.

Como en la película *The Cell*, los dispositivos, metadispositivos y oniros copios logran el efecto de *eye candy*, en el que no sólo se hipersexualizan los cuerpos, sino que los objetos se vuelven hiperrealistas (en el caso del cine 3D) o los cuerpos se cosifican. El fetichismo, así como una fascinación por lo extraño y monstruoso, se hacen aún más patentes. Kantaris recuerda que *La sonámbula* adapta las proyecciones tradicionales de la mujer y las preocupaciones causadas por la tecnología en los prototipos del autómeta como en el caso de Olimpia en el hombre de arena (1816) de E.T.A Hoffman, la androide de *L'Ève future* (1886) de Villiers de L'isle Adam, el robot María en *Metrópolis* o Rachel, la replicante de *Blade Runner*. Spiner regala imágenes de esta mujer-autómeta no recurriendo al robot, dispositivo analógico, o del ciborg,

inclusión de los dispositivos en el cuerpo humano, sino más bien en el juego entre imagen y dispositivos ópticos. Dicha aparición de la mujer- autómatas ocurre cuando una lupa se interpone entre Gazza y Eva, transformando a esta última en una muñeca con la cabeza más grande que el cuerpo al mismo tiempo que habla de sus problemas para recordar.

Como película de ciencia ficción de temática oniroscópica, *La sonámbula* utiliza la auto-referencialidad para mostrar los dispositivos del medio cinematográfico al mismo tiempo que señala los cambios que se están presentando en éste (no es una coincidencia que un año más tarde, 1999, en el ámbito del cine internacional aparezca *The Matrix* de los hermanos Wachowski que provocará una revolución visual y filosófica en el medio). Es un alto nivel de auto-referencial en que la narrativa de la película es producida por los metadispositivos. La película argentina logra el efecto del *eye candy* a través de un meta-dispositivo, que incluye varios de los otros meta-dispositivos hasta aquí enumerados, la mujer-film.

Esto ya se prefigura en *La ciudad ausente* (1992) de Ricardo Piglia, co- guionista de *La sonámbula*. Uno de los personajes de la novela dice: “Una historia tiene un corazón simple, igual que una mujer”, una “Scheherezade”, “la Eterna, el río del relato, la voz interminable que [mantiene] vivo el recuerdo” (46). La mujer-máquina o mujer-relato es la que origina y produce la historia. Del mismo modo, al final de la película, y recurriendo de nuevo al humor o al “chiste”, Gazzar, para impedir que le disparen a Eva, gritará: “el fin del mundo es una mujer que despierta”. Y en efecto, ella despierta y el mundo termina; la vida es sueño, y los sueños, sueños son. También se olvidan al despertar¹¹. Sólo quedan dichos metadispositivos de relatos y narraciones que archivan la memoria, mantienen vivo el recuerdo, pero que inducen también, por los efectos de *sense of wonder* y de *eye candy*, o en otros términos, por estrategias de identificación a los modelos dominantes, a la amnesia espectral. Sin embargo, es por medio de esta contradicción entre producción de memoria y olvido que estas máquinas alegorizan narrativas mayores como el conflicto interno de una nación, mucho más que una simple o reductiva alegoría o imagen de dicha nación.

7. Máquinas alegóricas del conflicto y propuestas en el cinema de ciencia ficción argentino

El oniroscopio de estas películas articula las tres acepciones del dispositivo: mecanismo, posición espectral e institución. Si la autorepresentación de los mecanismos se lleva a cabo a través de la puesta en escena de esas máquinas de ciencia ficción, la posición espectral, comprendida esta como un supuesto repertorio de respuestas por parte del espectador, se lleva a cabo en las prácticas de voyeurismo y fetichismo. Igualmente, la institución cinematográfica, en la que las películas soportan la estructura ideológica dominante, se aborda en estas películas. Evidentemente, este enfoque basado en reinterpretaciones de las interpretaciones del psicoanálisis y en las expectativas históricas sobre el uso de los dispositivos materiales del medio fílmico, puede ponerse en tela de juicio. Soy un voyeur pensativo o fetichista posesivo cuando estoy en el cine, ¿tal es el diagnóstico? Sin embargo, las películas, por la disposición material y narrativa, son muy explícitas o delatan muy fácil sus intenciones (¿inconscientes?) de convertirme en voyeur y fetichista

Las dos películas argentinas se inscriben en la institución que intenta articular la

identidad nacional de post-dictadura, en la que se refleja igualmente el problema de la representación de la mujer. Francine Masiello y Silvia Tandeciarz se han referido en sus trabajos a este asunto. Para Masiello, la lógica que provocó la desaparición de 30.000 personas durante la Guerra Sucia todavía actúa en la postdictadura con la desaparición de la mujer y otras minorías. Esta desaparición de la mujer de la realidad concreta se opera en el cine argentino desde finales de los años 80 por medio de la tecnología. El cuerpo de la mujer, escribe Masiello, funciona como metáfora y objeto que sugiere la disimulación por medio de la tecnología, al mismo tiempo que se le retira todo tipo de agenciamiento y control (1997: 239-40, citado en Tandeciarz, 2004: 412).

Tandeciarz, por su parte, interroga el paradigma que muestra “una alianza entre la máquina y la mujer como única garantía frente al olvido y la insensibilidad” (413). Dicha alianza se refleja en las contradicciones irresolutas de una época. A diferencia de Masiello, que propone una crisis del estado paternalista, Tandeciarz señala que las películas *No te mueras* y *Moebius* (Gustavo Mosquera, 1996) erigen un nuevo modelo paternalista que “aliado a su mujer ideal, es capaz de guiar la familia en el nuevo sistema económico y sugerir que la ausencia del Estado protector haga necesaria esta articulación” (414). En el análisis de la película de Subiela, Tandeciarz demuestra que el sistema patriarcal, por medio de su recolector de sueños, suprime el deseo de la mujer a favor de la fantasía masculina: Leopoldo al pedir a Susana ensayar el recolector mientras duerme, obtiene al día siguiente las imágenes de su futura hija (Rachel reencarnada) jugando con el zootropo, cuando, Susana confiesa haber tenido un sueño erótico.

La supresión del deseo femenino y la consolidación de la mirada patriarcal se vuelven más explícitos en *La sonámbula*, donde Eva hace el papel de dispositivo en varios niveles para presentar un modelo de mujer ideal y fatal (en la mente de Gazzar y Kluge), pero desprovista de voluntad, que se retuerce “orgásticamente” durante el estado hipnótico y sigue pasivamente el camino dictado por sus sueños que son el deseo de los otros. Sin embargo, el fin de *La sonámbula* es diferente de la película de Subiela, en la que el padre y la hija se unen en un idilio espectacular y fantástico (aparte de ser edípico¹²). El carácter institucional del dispositivo es revelado por la reinstauración de una posición espectadorial masculina heredada de las narrativas del cine clásico, pero configurada a las nuevas prácticas y tecnologías.

En suma, se puede decir que el hecho de mostrar un metadispositivo como el onirosopio, y de llegar a complejos niveles de autorreferencialidad, no significa que se evacúe una cierta visión del objeto cinematográfico y se deshaga de la ideología, aun si propongan un ideario político contra la pérdida de la memoria que produce el automatismo neoliberal del mercado y los estados. Horacio Bernades, Diego Lerer y Sergio Wolf, refiriéndose al trabajo de Spiner y al de los cineastas industriales y de nueva generación que hacen parte del “nuevo cine argentino”, señalan los logros alcanzados en la parte formal y narrativa. Sin embargo, con respecto a *La sonámbula*, los críticos admiten su pertenencia a un cine tradicional, que habla de la historia, de una idea totalizadora de Argentina, y que mira hacia los años 70 (128).

Gracias a la nueva tecnología disponible y al propio encaminamiento creativo los cineastas llegan a propuestas más sofisticadas que obligan al teórico cinematográfico a encontrar dispositivos críticos. Puede que se presenten nuevas formulaciones que reenvían, sin embargo, a esas ideas totalizadoras de la nación. Por ejemplo, Spiner vuelve a tocar el género de la ciencia ficción con la comedia *Adiós, querida luna* (2003). En

2068, tres astronautas argentinos tienen como misión destruir la luna sin consultar la comunidad internacional al respecto. Según un científico argentino, la única solución para equilibrar la Tierra, que se encuentra orientada hacia un solo lado, y detener los estragos climáticos, es eliminar el campo gravitacional del satélite. El gobierno acoge esta teoría y la pone en práctica para que Argentina se ubique en la vanguardia internacional.

Al lado de este guiño humorístico a las condiciones económicas y tecnológicas del país (la crisis financiera de 2001 aún está fresca), hay una fuerte presencia icónica de la nación desde la primera imagen: el mapa argentino visto desde el espacio, la bandera en los trajes de la tripulación, la estatua de Nuestra Señora de Luján, al igual que alusiones más sutiles a la historia de migraciones y a la identidad nacional con la voz robotizada de una mujer que hace la cuenta regresiva en italiano, mostrando un desfase en la conciencia mecanizada de la nave espacial y las acciones caóticas que se desarrollan en castellano. Más allá de las situaciones cómicas y del triángulo que se establece entre los astronautas, se tiene, sin embargo, una nueva estrategia de colocar explícitamente los iconos de la nación sin tener que recurrir a procedimientos como el de la espectacularidad, la gratuidad del efecto especial, acentuar los posibles efectos del *sense of wonder* o del *eye candy*, o utilizar la mujer-film como alegorías de la nación.

Otro ejemplo puede verse en una película como *La antena* (2007, Esteban Sapir) donde todo el instrumental fílmico se convierte en dispositivo que rinde homenaje al viejo cine de apariciones y fantasmagorías, pero que eleva a su vez una crítica a la sociedad mundial hipermediatizada. Resumir su argumento es exponer su intención política. El exceso de información y la supuesta libertad de consumo en cualquier lugar del mundo (la ciudad de la película carece de nombre), no lleva más que a una dictadura del silencio, la afasia y la hipnosis que dirige el Señor TV. El principal personaje es el lenguaje. En forma escrita, éste se abre lugar bruscamente entre la máquina de escribir y el libro didáctico de cartones de la primera escena y se convierte por medio de intertítulos, bocadillos y otros recursos visuales en el dispositivo intermediario entre narrativa, personajes y la posición espectral. La Voz cantante y su niño ciego no pueden ser más que víctimas de este régimen. En la escena final, la familia, que se recompone y salva a la ciudad de la dictadura, no sabe qué hacer con el lenguaje vuelto voz sino es para dejar escapar un grito de dolor que dice mucho más sobre el conflicto interno de las colectividades. Un grito que sirve para despertar a un espectador que yace adormecido y fascinado en su sillón.

8. Conclusión

Este artículo partió de la relación que se establece en los estudios cinematográficos entre la formación de la subjetividad del espectador y los aparatos o dispositivos que conforman el cine. Dicha relación muestra cómo el cine clásico dispone al espectador a satisfacer sus deseos de ver (escopofilia) y fetichizar según un punto de vista dominante, más precisamente, el masculino. Esto opera igualmente en el terreno del cine de ciencia de ficción, en donde el dispositivo del efecto especial y la intensificación visual de ciertos elementos (*eye candy*) busca generar efectos de emoción como el *sense of wonder* y lograr un consenso en la audiencia. De la misma manera, se pudo observar cómo en *No te mueras sin decirme adónde vas* y *La sonámbula* se cumple esta tendencia que se genera a

partir de la representación de los dispositivos cinematográficos gracias a la figura del onirosopio, así como las implicaciones en el espectador y un consenso en la política cultural en la conjetura histórica de la post-dictadura argentina y la apertura al nuevo sistema económico mundial. Sin embargo, la manera en que ambas películas tratan el problema no da cabida a otras visiones diferentes a la visión ideológica dominante. Ya por último, se intentó ver un poco más allá de las limitaciones críticas de las películas si otras propuestas del mismo género cinematográfico aportan algo nuevo desde sus dispositivos. Todo parece indicar que los cineastas que se interesan en la ciencia ficción son conscientes de las potencialidades del dispositivo, incorporan las innovaciones tecnológicas y aprovechan los aciertos y desaciertos de su tradición cinematográfica para articular puntos de vista más sofisticados sobre asuntos locales y nacionales.

Notas

1. El *sense of wonder*, según Farah Mendlesohn, es “el corazón emocional de la ciencia ficción” (3). Otros teóricos lo definen como la apreciación del sublime ya sea natural (los anillos de Saturno) o tecnológico (una estación espacial o un cohete) (David Nye, citado por Mendlesohn). La historia misma del género subraya este carácter de “sentido de lo maravilloso”. Los títulos de las revistas estadounidenses durante la era del pulp – *Amazing*, *Astounding*, *Thrilling Wonder* –, sirven de ejemplo.
2. En cuanto a tema de la ciencia ficción, y no al uso cotidiano del ciberespacio, éste es un término acuñado por William Gibson en *Neuromancer*, la novela faro del *cyberpunk*: «El Ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada día a día por billones de operadores legítimos, en todos los países, por niños que aprenden conceptos matemáticos.» (64)
3. Se supone que la ciencia ficción al querer razonar una variante no imposible en la realidad según unos presupuestos científicos y racionales, debe incluir el sueño como fenómeno mental y psicológico y tener en cuenta el aporte de Sigmund Freud en su *Interpretación de los sueños*. Sin embargo, de acuerdo a Ronald Emil Schitt, la tendencia en la ciencia ficción británica clásica, yendo desde *Frankenstein* (Mary Shelly, 1818), *The Black Corridor* (Michael Moorcock, 1969), pasando por *When The Sleeper Wakes* (H.G. Wells, 1899 y 1910) y *1984* (George Orwell, 1949), ha sido la de consolidar una visión transcendental y esotérica del sueño.
4. Igualmente el interesado puede consultar *The Lathe of Heaven* (1971) de Ursula K. Le Guin. Más allá de la esfera anglo-americana, se encuentran los casos del polaco Stanislaw Lem con *Ciberiada* (1965), el francés Gabriel Jan con *Rêves en synthèse* (1980), o del japonés Yasutaka Tsutsu con *Paprika* (1993).
5. En *Dreamscape* (Joseph Ruben, 1984), unos telépatas conectados a electrodos ayudan a vencer los traumatismos de los pacientes, idea que se pierde en medio de una intriga incoherente y la espectacularidad de las persecuciones y disparos. Dentro de las películas de animación japonesa, se encuentra el primer largometraje hecho en 3D, *Final Fantasy: The Spirits Within* (Final Fantasy: la fuerza anterior, Hironobu Sakaguchi, 2001) que presenta un futuro donde se pueden grabar los sueños, observarlos y vivirlos individualmente o en compañía de alguien más, y *Paprika* (Satoshi Kon, 2006) que expone un dispositivo en fase de ensayo, el DC Mini, que debe facilitar el tratamiento psicoterapéutico por medio de la observación de sueños y la posibilidad de intervenir en ellos gracias a una especie de avatar onírico. Otra película sobre el mismo tema, *Inception* (El origen, Christopher Nolan, 2010) pone menos el énfasis en el metadispositivo que induce a una serie de “sueños en el sueño” para desplegar una trama compleja y un sinnúmero de efectos especiales de alta calidad visual.
6. Concepto vago, el eye candy, la golosina para el ojo, define en el arte pop y la cultura visual todo aquello que seduzca e impresione al espectador. La imagen recibe todo el apoyo técnico ya sea durante la filmación (la fotogénica de los actores, maquillaje, decorados, juego de luces) o en la postproducción (Photoshop y otros programas) para intensificar su calidad estética. Una película puede ser pobre desde un punto narrativo y presentar otras fallas de orden técnico, pero puede ofrecer una gran calidad en su disposición visual.
7. Francine Masiello y Silvia Tandeciarz, citadas más adelante en el presente artículo.

8. Contrariamente a la ironía y a otras formas discursivas de resistencia que practican las minorías frente a la normativa cultural, el humor en su sentido estricto ha sido definido como un mecanismo de superioridad de un grupo frente a conductas socialmente no aceptadas y a las que se temen. Dentro de esta línea se sitúa el pensamiento de Henry Bergson, (*Le Rire, essai sur la signification du comique*, 1911). Mientras que para Freud (*El chiste y su relación con lo inconsciente*, 1905), el humor es una forma de volver aceptables precisamente aquellas cosas que, en la economía psíquica, se perciben como negativas (la violencia, el sexo) (Paasche, 67)

9. *La sonámbula* tuvo una subvención de 625.000 dólares por parte del INCAA en 1995. A lo que se sumó un crédito de 225.000 dólares provenientes del mismo organismo, así como avances para la distribución y donaciones privadas. Sin embargo, algunos problemas se presentaron, como la pérdida de 350.000 dólares (Toledo, 2000: 132-133). Es ahí cuando Spiner se inspira de *La jetée* (Chris Marker, 1962) para apostarle a la composición fotográfica, permitiendo así una realización menos costosa.

10. Composición de varias imágenes que forman una sola.

11. Como explica Catherine Ferron, el olvido del sueño es provocado por “acción de censura y de alguna manera es intencional” (Chemama et Vandermersh, 373, mi traducción). El olvido provendría de una resistencia que prohíbe al consciente los pensamientos del sueño.

12. Igualmente esta relación edípico-nacional se establece en *La sonámbula* con el guiño a Eva Perón presente en el nombre de la protagonista.

Obras citadas

Asimov, Isaac. *The Far Ends of Time and Earth*, Garden City, N.Y.: Doubleday, 1979. Impreso.

Barber, Trudy. 2004. “Deviation as a key to innovation: understanding a culture of the future”, en *Foresight*, vol.6 (3) 2004, 141-152. Red, 30 de junio de 2013. <http://www.emeraldinsight.com/journals.htm?articleid=874254>

Bernades, Horacio, Lerer, Diego, Wolf, Sergio. *Nuevo cine argentino. Temas, autores y estilos de una renovación*, Buenos Aires: FIPRESCI/Tatanka, 2002. Impreso.

Bioy Casares, Adolfo. *La invención de Morel*. Nueva York: Penguin Books, 1996 (1940). Impreso.

Ferron, Catherine. «Rêve», en Chemama, R, y Vandermersch, B. (editores). *Dictionnaire de la Psychanalyse*, París: Larousse, 2003. Impreso.

Freud, Sigmund. *La interpretación de los sueños. Edición centenario (1900- 2000)* Trad. Jose Luis López Ballesteros y de Torres. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, 2000. Impreso.

Gibson, William. *Neuromante*. Trad.: Barcelona: Ed. Minotauro, 1996 (1984). Impreso.

Jan, Gabriel. *Rêves en synthèse*. Paris : Fleuve noir, 1980. Impreso.

Kantarís, Geoffrey. “Cyborgs, Cities, and Celluloid: Memory Machines in Two Latin American Cyborgs Films”, en C. Taylor y T. Pitman (editores), *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*, Liverpool: Liverpool University Press, 2007. Impreso.

Kessler, Frank. “Le cinéma comme dispositif (du) spectaculaire“, *CiNémas*, vol. 14, no. 1, fall 2003, 21-34. Impreso.

Kon Satochi. *Paprika*. 90 min, 2006. DVD.

Le Guin, Ursula. *The Lathe of Heaven*, New York : Avon Books, 1997 (1971). Impreso.

- Lang, Fritz. *Metropolis*. 145 min, restauración 2010 (1927), DVD.
- Lem, Stanislaw. *Ciberiada*. Trad.: Jadwiga Maurizio. Barcelona : Editorial Bruguera SA, 1979 (1965). Red, 29 de junio 2013, pdf.
- Marker, Christ. *La jetée*. 28 min, 1962. DVD.
- Mendlesohn, Farah. "Introduction: reading science fiction", en James, Edward, y Mendlesohn, Farah (editores). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: University Press, 2003. Impreso.
- Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen*, 16 (3): 6-18, 1975. Impreso.
- *Death 24 x a Second: Stillness and the Moving Image*, London: Reaktion Books, 2005. Impreso.
- Paasche, Rosamaria. "Los mecanismos del humor en tres poetas hispanoamericanos", en *Romansk Forum*, No. 7, 1998, 67-95. Red. Pdf.
- Palma, Clemente. *XYZ. Novela grotesca*. Lima: Perú Actual, 1934. Impreso.
- Rascalori, Laura. "Like a Dream: A Critical History of the Oneiric Metaphor", *Kinema*, Otoño 2002. Red, 28 de febrero de 2013.
<http://www.kinema.uwaterloo.ca/article.php?id=141&feature>
- Richards, Keith John. "Moving Images: Technology and the Affective in Subiela's Don't Die Without Telling Me Where You Are Going", en Membrez, Nancy J. (editora), *The Cinematic Art of Eliseo Subiela*. New York: The Edwin Mellen Press, 2007. Impreso.
- Ruben, Joseph. *Dreamscape*. 99 min, 1984. Ryu, Jae Hyung. *Reality & Effect: A Cultural History of Visual Effects*, Ph.D., Georgia State University, 2007. Red, 30 de junio 2013.
http://digitalarchive.gsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=communication_diss
- Sakaguchi, Hironobu. *Final Fantasy. The Spirit within*. 2001, 106 min. DVD.
- Sapir, Esteban. *La antena*. 90 min, 2007. DVD.
- Schmitt, Ronald Emil. *The Reclamation of the Future Dream: Dreams in British science fiction*, Ph.D., University of Rhode Island, 1995.
- Singh, Tarsem. *The Cell*. 107 min, 2000. DVD.
- Spiner, Fernando. *La sonámbula. Recuerdos del futuro*. 107 min, 1998. DVD.
- Subiela, Eliseo. *No te mueras sin decirme adónde vas*. 120 min, 1995. DVD.
- Tandeciarz, Silvia. "Representaciones de "lo femenino" en el imaginario argentino posdictadura: el discurso cinematográfico del poder", *Revista canadiense de estudios hispánicos*, vol. 28, No.2, invierno, 411-432, 2004. Impreso.
- Toledo, Teresa. *Miradas: el cine argentino de los noventa*. Madrid: AECEI, Casa de América, 2000. Impreso.
- Tsutsui, Yasutaka *Paprika*. Trad.: Jesús Carlos Álvarez Crespo. Vilaur: Ediciones Atalanta, 2011. Impreso.
- Wachosky, Andy y Lana. *The Matrix*. 130 min. 1999. DVD.
- Zelazny, Roger. *El señor de los sueños*. Trad.: Elías Sarhan Madrid: Valdemar, 1992. (1966). Impreso.