

La representación del cuerpo post-orgánico en la cinematografía: *Magnetic Rose* de Koji Morimoto

LEDA RODRÍGUEZ JIMÉNEZ
Escuela de Estudios Generales
Universidad de Costa Rica

Resumen

El presente artículo se propone como un acercamiento a la representación de lo postorgánico en la narrativa cinematográfica, específicamente en el filme *Magnetic Rose* (1995) de Koji Morimoto; a su vez se aventura a plantear una reflexión teórica sobre una cuestión que es inherente a la construcción de la subjetividad: la relación insoslayable ser humano-máquina establecida desde la época industrial y el salto cualitativo que esta ha dado en la era de la información.

Palabras claves: cuerpo, post-humanismo, narrativa, cinematografía, *Magnetic Rose*, Koji Morimoto

Abstract

This article offers an approach to the representation of the post-organic body in the cinematographic narrative, featuring an analysis of the film *Magnetic Rose* (1995) by Koji Morimoto. Moreover, it tries to present a theoretical reflection about an issue that is inherent to the construction of subjectivity: the inescapable relation human being-machines, established from the industrial era and the big leap forward it has taken in the information era.

Key words: body, post-humanism, narrative, film studies, *Magnetic Rose*, Koji Morimoto

Del ideal prometeico al ideal fáustico: aspectos teóricos

El protohombre occidental, nos lo enseña el mito fundacional de la cultura judeo-cristiana, es el hombre caído en el tiempo. La desobediencia al mandato divino, al orden cósmico establecido, trajo consigo el conocimiento, que vino acompañado también del castigo: la pérdida del paraíso. La acción del hombre buscó el todo, que es lo mismo que querer igualarse a Dios, y con ello conoció el mal, el sufrimiento, el vacío, el horror y desde luego tomó conciencia de que tenía fecha de caducidad y de que viviría irremediabilmente en falta hasta el último de sus días. En una palabra, el animal pasó a ser hombre y con ello se supo mortal e incompleto.

En la mitología griega, no fue un hombre sino un titán –Prometeo, amigo de los mortales- quien también quiso desafiar a los dioses robando el fuego divino que no es sino la chispa sagrada que ilumina la conciencia humana porque, como nos lo enseña la hermenéutica de los símbolos (Cirlot: 1998), el fuego es un demiurgo que procede del Sol y -recuerda Bachelard- quien aporta el fuego, aporta la luz, la luz del espíritu, la claridad metafórica (Bachelard, 1992: 141-142). Robado por Prometeo, el fuego pasa a manos a los hombres que guardarán en su alma tanto el preciado don como el castigo divino.

Ambos mitos coinciden, como puede verse, en “el reconocimiento de una esencial inadaptación de lo dispuesto” , (J. A. Lafuerza del Cerro, consultado desde: <http://www.raco.cat/index.php/Scriptura/article/view/94816/142757>, el 12 de octubre de 2010), que deviene rebeldía consumada por medio de la vía incierta de la acción y el conocimiento. En ambos mitos el castigo es para la eternidad: el Paraíso o la feliz ataraxia en la que Cronos gobernaba el Olimpo, se pierden en tanto favor de los dioses. A partir de ahí, el ser humano deposita en el conocimiento sus esperanzas futuras y con ello intentará salvarse del tiempo, con ello perseguirá la inmortalidad que, de nuevo, es atributo del que solo los dioses pueden gozar.

Ahora bien, para la hipótesis de la continuidad entre el imaginario mítico y los avatares históricos, el mito prometeico, del que se desprende un ideal –el ideal prometeico- abre paso también a una metáfora: la metáfora del cuerpo-máquina. En efecto, concebida por Descartes, la metáfora del cuerpo como artefacto, compuesto de un sistema de poleas, órganos y engranajes que, similar a un mecanismo de relojería, va marcando una gradación del tiempo, mecánica y analógica, se convierte en la expresión cabal del espíritu del proyecto moderno y, puede decirse, se proyecta hasta prácticamente toda la primera mitad del siglo XX.

Para el ideal prometeico, cuyo modelo de estudio es el cadáver, el cuerpo constituía una máquina irremplazable, que podía perfeccionarse con voluntad, disciplina y técnica pero sin la pretensión de cambiar sus aspectos esenciales. Cuerpos dóciles, tecnificados, como ha sido señalado por Michel Foucault, pero máquinas ya dadas en sus matrices básicas. Aún guarda el ser humano un principio homeostático en este ideal o, si se quiere, aún el espíritu humano conserva su lado apolíneo. Sin embargo, y consecuente con su don y su castigo,

el ser humano no podía resignarse nuevamente a la aceptación de lo dispuesto. Ahí, en la base misma del ideal prometeico, yace bien plantada la semilla de la caída, siempre fértil, inagotable. De la tradición prometeica, deriva entonces un nuevo mito, un nuevo Ideal, más dionisiaco que apolíneo quizás, más radical en su nece(s)idad urgente de llegar hasta los dioses, de vencerles: el Ideal fáustico. Cito a J. A. Lafuerza del Cerro (2010):

Fausto es el hombre moderno que sacraliza la acción recogiendo la tradición prometeica e interrogándose sobre la cristiana. En su gótico cuarto de estudio medita la primera frase del evangelio de San Juan, llevando a cabo la siguiente reflexión:

Dice aquí: “En el principio estaba la Palabra”
 ¡Ya me atasco! ¿Me ayuda a seguir alguien?
 ¡No puedo darle tanto valor a la “palabra”!
 Tengo que traducirlo de otro modo
 Si el Espíritu me ilumina bien (...)
 ¡Me socorre el Espíritu! De pronto lo he entendido;
 Y pongo “En el principio existía la Acción”.¹

En esta interpretación que hace Fausto del principio de todo se condensa precisamente el quiebre con la Edad Media, que será entonces el reemplazo de la palabra por la acción. Es la pretensión del ser humano de crearse un destino propio, sin mediación de dioses, un destino que si bien se debate entre el deseo insaciable y los límites que impone la condición humana, aspira en su afán último a la inmortalidad, es decir, aspira a ser Dios. El ideal fáustico no acepta “la versión final del hombre”, pues cree que su realidad material, su corporeidad puede transformarse, incluso cree poder prescindir de ella. Esto es, el ideal prometeico asiste a su ocaso (la disciplina y el entrenamiento no nos liberan del paso del tiempo) y el ideal fáustico contrarresta su lasitud con una nueva invención: la tecnología digital.

El cuerpo real, que madura, envejece, es decir, que recibe día con día los signos irreductibles del tiempo, recordatorio incesante de la deuda impaga a la cultura: ser-para-la-muerte como enseña Wittgenstein, única certeza del sujeto, parece haber encontrado de pronto una salida en el discurso cibernético. El sueño moderno se refugió en el sujeto-máquina, el relevo postmoderno parece ser entonces el sujeto-información. El ideal fáustico-tecnológico persigue ocluir el infierno orgánico de la carne mediante la solidez de una prótesis cien por ciento maquinal o, más aún, de la supresión del organismo a partir de la digitalización misma del sujeto. Una nueva forma de corporeidad nace con lo fáustico: el cuerpo post-orgánico.

De acuerdo con Linda Kauffman (1998), cualquier candidato a marcapaso, hueso sintético, cadera artificial, prótesis, cirugía plástica o de cambio de sexo, terapias de rejuvenecimiento, implantes y demás prácticas artificiales, ya sea de índole estético o curativo para “mejorar” cualquier mecanismo corporal o

reemplazar aquellos que no funcionan, puede definirse hoy como post-humano, postura que comparten otras feministas como Catherina Hayles (1999) y desde luego también Donna Haraway, quien considera que de una u otra manera todos somos *cyborgs* en la actualidad. En lo post-humano opera una adulteración o modificación de las matrices corporales a raíz de artefactos tecnológicos. Pero aún más, en lo post-humano el cuerpo protésico se encamina, irremediablemente y a un ritmo en verdad vertiginoso, hacia el cuerpo desmaterializado de la imagen que propaga lo que conocemos hoy como *realidad virtual*.

Siguiendo a Julio Moreno (en L. Glocer Fiorini, 2008), el fracaso de lo prometeico y la eclosión e impacto de lo fáustico se pueden notar en tres aspectos fundamentales. El primero apunta a la posibilidad de simular el supuesto deseo del sujeto eludiendo las trabas, las barreras y los tabúes impuestos por “la realidad”, por medio de una sobreabundancia de información “capaz de anorexizar el deseo, de transformaciones corporales que en un fervor de resurrección perpetua pretenden menguar o anular el efecto de envejecimiento y hasta la muerte” (consultado desde: <http://fepal.otg/nuevo/images/stories/moreno.pdf>, el 27 de setiembre de 2011).

Con el simulacro de la realidad virtual, se puede empezar a pensar al humano como ente incorpóreo conectado autísticamente a una red mediática que pretende absorber su prístina materialidad corporal en un entorno donde reina la imagen.

De este primer aspecto se desprende un segundo que marca la diferencia entre el *ser* y el *parecer* del sujeto. Esto es, si las personas y las cosas pueden reducirse a información, constituyéndose así en imagen bidimensional u holográfica, que no solo prescinde del cuerpo sino que en tanto imagen absorbe todas las significaciones del sujeto que proyecta, el perfeccionamiento se encuentra ahora de lado de la apariencia, pues en el reino de la imagen *a-parecer* es equiparable a *ser* y, desde luego, también a *estar*.

El último aspecto señalado por Moreno es la novedad crucial de lo fáustico: “el modo de comprender y operar sobre el cuerpo es definitivamente digital”. Lo prometeico-analógico evoluciona hacia la información encriptada. De modo que, como dijeron Clinton, Collins y Venter hace unos diez años –cita Moreno– “ya podemos manejar información, corregir, crear genes y vida como lo hizo Dios” (en L. Glocer Fiorini, 2008).

De esta forma, en el ideal fáustico y su correlato –el cuerpo post-orgánico– el sujeto se juega entre un vaivén imparable entre el cuerpo-prótesis o *cyborg* y el cuerpo-imagen. Abstracción de la existencia misma: *res cogitans* liberada finalmente de *res extensa*, he aquí la aspiración última de lo que ya muchos llaman el transhumanismo. No conformes con la adulteración del cuerpo por artefactos o modificaciones, lo que sigue es su supresión. El ser humano ya no se integra a la máquina: *se funde con ella en un circuito integrado*; se eleva sobre la tierra y sobre su propio cuerpo: hace nacer al *Homo digital*. Similar al código genético en la teoría molecular, el cuerpo se convierte en información, en entidad programable (Paula Sibila, 2005).

Pero, como sostuvo Baudrillard alguna vez, “cuanto más cambia una cosa, más se convierte en sí misma”, es decir, lo orgánico resiste, lo real persiste. No

hay imagen sin deseo, no hay imaginario sin dimensión simbólica, nos enseña el psicoanálisis.

El cuerpo post-orgánico en la representación cinematográfica contemporánea

*“... cuerpo-alma cuerpo-carne cuerpo-muerte fétido jadeante meante feto
estallando de órganos mientras enterrado vivo en un ataúd de sangre oh Dios
mío yo no haz que no sea yo tengo que salir del cubo de vísceras que me
aspira que me vomita llevaos este cuerpo tembloroso giratorio turbulento
este cuerpo-tiovivo, este CUERPO.”*
David Skal

Con *2001: A Space Odyssey* (1968), Stanley Kubrick no solo le dio a la Ciencia Ficción la dignidad de la que nunca gozó en su posición dentro del cine B, sino que puso en escena una serie de temáticas enraizadas en una preocupación fundamental por la condición humana: el miedo y la soledad de la existencia frente a un cosmos inmenso e indómito y, desde luego, la dependencia, pero sobre todo la responsabilidad del ser humano, respecto de los avances científico-tecnológicos. La pregunta por las posibilidades y consecuencias de una inteligencia manejada por una entelequia maquínica, ya desde *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang se había diseminado en la representación cinematográfica; pero con *HAL 9000*, el más famoso ordenador con conciencia de todos los tiempos, Kubrick da un paso más allá al otorgarle a la máquina, artefacto ideado para el supuesto bienestar humano, notables características que delatan desde emociones y sensibilidad, hasta propósitos de humana y baja calaña. Quiero decir, si *HAL 9000* es una máquina con conciencia capaz incluso de hacer lectura labial y de maquinarse –nunca mejor dicho– la aniquilación uno a uno de los tripulantes de la nave *Discovery 1*, a lo que asistimos en el filme es a una verdadera “personificación” de las oscuras y mezquinas intenciones (Nietzsche), de la lucha por el poder que se esconde tras toda invención hecha por el ser humano en nombre de o a partir de la ciencia y la tecnología. Toda máquina es, finalmente, invención humana, programada desde intereses humanos. No olvidemos que *HAL* es un acrónimo inglés de *Heuristically programmed Algorithmic*, de modo que su rebeldía y su voluntad de poderío no podrían no ser semejantes a los experimentados por sus programadores. Con la cibernética, decía Lacan, el símbolo se encarna en un aparato y no se confunde con este pues el aparato no es más que su soporte (Seminario II. Psicoanálisis y cibernética o la naturaleza del lenguaje, clase 23 del 22 de junio de 1955, inédito). Pero aquí estamos en el campo de la ficción y *HAL 9000* emerge como entidad arquetípica de lo humano –en una suerte de abstracción– fusionado con lo maquínico: arquetipo de lo humano sin cuerpo, pura conciencia que se desplaza entre circuitos de chips y cables. Humanización de la máquina, en última instancia, porque si hay algo que *HAL 9000* definitivamente no puede ocultar, eso es justo el sentimiento más arraigado al factor humano: el miedo.

Es curioso observar –advierte Igor Sádaba (2009)- como este conglomerado de silicio y cables, que posee una capacidad de almacenamiento y cálculo superior a la de sus astronautas huéspedes, se aterroriza ante la muerte (ser apagada), un instinto al que siempre hemos considerado esencialmente humano. Es capaz de matar, al igual que los hombres, no tanto o no solo por una violencia gratuita e irracional, sino por un sentimiento (un residuo atávico de supervivencia) (...) Si bien estamos acostumbrados a entender la integración hombre-técnica desde el lado orgánico (un cuerpo con prótesis), existe el camino inverso, simétrico: un artefacto (máquina, robot, etc.) que va incorporando características o elementos orgánicos/humanos. La historia completa de la inteligencia artificial y de la robótica está atravesada por esta aventura. (110-111)

Años más tarde fue Ridley Scott quien puso en escena a otro ordenador con conciencia, al que además llamó *Madre* (*Aliens*: 1979): el ser humano frente a un cosmos imprevisible, a merced de una conciencia incorpórea, maquina y omnipresente que vuelve a ser turbia y ambigua. Con *Blade Runner* (1982), también de Scott basada en la novela de Philip K. Dick (*Do Androids Dream of Electronic Sheep*, 1968), las máquinas han evolucionado más bien hasta la corporalidad, para convertirse en réplicas de seres humanos, con conciencia, sentimientos y fecha de caducidad. Sumidos en la lucha por la supervivencia y en la angustia existencial de saberse mortales, de conocer incluso la hora de su muerte, los *Nexus-6* resultan tener, a la larga, más sensibilidad para la vida que los humanos mismos. La sospecha recae aquí en el ser humano que crea seres a imagen y semejanza suya para esclavizarlos o sacarlos de circulación cuando ya no responden a sus mezquinos intereses. *I don't know why he saved my life* -dice el personaje principal Deckard después de ser salvado por Roy, el replicante a quien intentaba “retirar”. *Maybe in those last moments he loved life more than he ever had before. Not just his life, anybody's life, my life. All he'd wanted were the same answers the rest of us want...*

Poderosos androides programados para el exterminio de la raza humana (*Terminator*, 1984, 1991 de James Cameron); seres cuyo cuerpo orgánico se va transformando paulatinamente en su fusión con el metal hasta convertirse en máquina destructora (*Tetsuo*, 1989; *Tetsuo II: Body Hammer*, 1992 de Shinia Tsukamoto) o en agente policial que resucita convertido en un auténtico engendro, metálico y justiciero (*Robocop*, 1987 de Paul Verhoeven); conciencia que gracias a la realidad virtual evoluciona del retardo mental a facultades sobrehumanas, hasta el punto de descargarse en una máquina y quedar, amenazadoramente, vagando por el ciberespacio (*The Lawnmower Man*, 1992 de Brett Leonard); mensajeros con cerebros capaces de absorber y transportar cantidades de información otrora posible solo en una máquina (*Johnny Mnemonic*, 1995 de Robert Long); *cyborgs* con cuerpos cien por cien titanio, pero cerebro humano, sumidos en la angustiante pregunta por lo que en ellos queda de humanidad (*Ghost in the Shell*, 1995, de M. Oshii), o que logran trascender lo corporal y hacer del ciberespacio su hábitat fantasmal último (*Ghost in The Shell 2: Innocence*,

2004, también de M. Oshii); actrices capaces de ganar un premio de la academia no siendo más que una simulación humana (*Simone*, 2002 de Andrew Niccol) son algunos ejemplos de cómo la Ciencia Ficción, sobre todo desde su vertiente *Cyberpunk*, ha venido representando el cuerpo post-orgánico.

Por otra parte, puede notarse asimismo -sobre todo a partir de los años ochentas- una tendencia a exponer la visceralidad, el infierno de la carne o la aversión a la obsolescencia corporal a partir de una exacerbación casi brutal de elementos *gore*, que da paso a lo que se entiende en el mundo de la imagen visual como *Nueva Carne*². David Cronenberg quizás sea su máximo exponente, o por lo menos quien prácticamente acuña el término al acabar uno de sus filmes más alucinantes, virtualistas y enigmáticos de su filmografía -*Videodrome* (1983)- precisamente con las palabras *Long Live the New Flesh*. Prácticamente toda su filmografía está plagada de *Nueva Carne*: humanos que se transforman en zombies (*Rabia*, 1977) o que se fusionan con insectos (*The Fly*, 1986); cuerpos acoplados en un contubernio erótico con el metal (*Crash*, 1996); tripas, vísceras, excrecencias (*Shivers*, 1975; *Scanners*, 1981); vaginas dentadas abiertas y sangrantes exhibiéndose obscenamente en un torso paranoide (*Videodrome*); órganos que se deforman o cuerpos que buscan fusionarse (*Dead Ringers*, 1988) producto de la alucinación, la psicosis o como corolario del *mal encuentro* del ser humano con la tecnología. Podría decirse que la filmografía de Cronenberg ha creado escuela -y secuelas- en la representación fantástica del cuerpo post-orgánico, una escuela que se mueve entre la Escila contenida en el fetichismo de lo carnal y lo tecnológico y el Caribdis del temor ante la transformación innegable y la obsolescencia de esa masa en la que día con día se inscriben los signos de lo real.

La *Nueva Carne* se representa en el cine como pura aberración; todo adulteramiento corporal trae consigo dolor, asco, excrecencia o erotización abyecta como “último destello de seducción en el universo desencantado del sujeto fractal” (Jiménez Gatto, “David Cronenberg y la nueva carne: del paradójico abrazo a la abyección maquínica”. Recuperado de: <http://www.henciclopedia.org.uy/ autores/FGimenez/Cronenberg.htm>, el 10 de setiembre de 2010). Devenido el cuerpo espacio de experimentación y metamorfosis en el imaginario de finales del siglo pasado, la carne abandona su viejo recipiente orgánico para encarnar el exceso: el cuerpo desmembrado de Frank Cotton en *Hellraiser* (1987, Clive Barker) al que le han clavado garfios, cadenas y anzuelos, vuelve de la dimensión sadomasoquista de los cenobitas, convertido en esqueleto, a buscar carne nueva para recomponerse y seguir en su goce insaciable.

Pero la perversión del cuerpo es también adulteración de la subjetividad, y esto es algo que el cine no cesa de mostrar en su representación de lo post-orgánico. Toda práctica encaminada hacia la desaparición del cuerpo implicará una metamorfosis en las raíces más profundas de las construcciones subjetivas. Por ello, la *Nueva Carne* es espacio donde “se conjuga el miedo a la muerte, el erotismo y la metamorfosis supurante de lo abyecto” (Jiménez Gatto, 2010), donde el sujeto asiste al desmoronamiento del *yo*, donde todo imaginario entra en crisis al verse confrontado con lo real del cuerpo.

Desde otro prisma, habría que considerar igualmente que no toda adulteración de la carne en la representación cinematográfica es teratología. No podemos olvidar que con todos los sistemas nuevos de captura de movimiento, el cine ha empezado a producir también estilizaciones corporales que hablan definitiva y abiertamente de un cuerpo post-humano, aunque no necesariamente abyecto. *Avatar* (2009) de J. Cameron ha sido, como sabemos, la gran pionera en este aspecto. Esta es una tecnología que, estando apenas en pañales, promete desarrollarse a pasos de gigante “perfeccionando” cuerpos hasta lindar con el paroxismo. Y esto, desde luego, es solo un efecto más que se añade a una larga lista que empieza con todas las múltiples posibilidades de la cirugía estética y pasa por el *photoshop*; pero ahora la falsificación trasciende la imagen fija y llega al movimiento mismo del actor, también a su estatura, peso, facciones y demás rasgos que naturalmente le caracterizan. Un cuerpo verdaderamente post-humano, de hasta seis metros de estatura, pieles azuladas y facciones felinas como los *na’vi* de Cameron es ya posible en el mundo de la imagen digital, y no nos estamos refiriendo al *animé*. En su momento, Cameron dijo haber reinventado el cine³. Quizás lo que sí haya logrado hacer es reinventar la representación del sujeto en el cine, proponer el cuerpo-avator: un cuerpo definitivamente post-humano en el que se invierte el efecto Pigmalión señalado, por ejemplo, por Víctor Stoichita (2006)⁴. Si el desafío lo recibe ahora la carne en nombre de la imagen, podríamos empezar a hablar -con y desde el cine- del cuerpo post-humano a partir de nomenclaturas como *efecto avator*, *efecto S1m-One* o, en última instancia, *efecto sin real*.

Magnetic Rose: feromonas espaciales

“¿Qué es la muerte de un hombre? Con él muere una cara que no se repetirá, según observó Plinio. Cada hombre tiene su cara única y con él mueren miles de circunstancias, miles de recuerdos. Recuerdos de infancia y rasgos humanos, demasiado humanos.”

J.L. Borges

Para empezar el análisis de *Magnetic Rose*, conviene recordar en primer término que se trata de una parte de un todo que lleva como título *Memories* (1995) o *Recuerdos* en su traducción al español. Este todo está compuesto de la escenificación en *animé* de tres historias cortas del maestro japonés Katsushiro Otomo: *Magnetic Rose*, dirigida por Koji Morimoto, *Stink Bomb* a cargo de Tensai Okamura y *Cannon Fodder* bajo la dirección del mismo Otomo. Además del creador, los tres segmentos comparten un punto en común: se recrean alrededor de un universo próximo y distópico, cienciaficcional.

Magnetic Rose, que contó con la dirección de arte y el guión de Satoshi Kon, creador de filmes como *Perfect Blue* (1998), *Paranoia Agent* (2004) y *Páprika* (2006), tres trabajos que construyen la realidad a partir un modelo mental de representación, es de las tres historias, ciertamente, la más aclamada y tratada por la crítica. Es también, a mi juicio, uno de los filmes contemporáneos en los

que mejor se engarzan todas las preocupaciones teóricas que se han señalado y que ha llevado la cuestión de lo post-orgánico hasta sus máximas consecuencias.

El relato transcurre en el espacio exterior, entre dos puntos principales; el primero, a bordo de la nave espacial *Corona*, tripulada por cuatro hombres que se dedican a la recolección y eliminación de residuos espaciales; el segundo, en una especie de nave-asteroide en forma de rosa, que alberga una estación espacial en ruinas, ubicada en lo que parece ser el cementerio del espacio.

El tiempo de la narración es harto significativo: 12 de octubre de 2092, es decir, 600 años después de la llegada de Cristóbal Colón y sus naves a lo que hoy conocemos como América. Para el momento en que *Megnetic Rose* se estrena -1995- aún se oían los ecos de toda la oleada crítica que había producido la conmemoración del quinto centenario, tres años atrás. ¿Qué es lo que los tripulantes de la nave *Corona* van a (des) cubrir, o con qué tipo de mundo se van a encontrar, 600 años después de que se diera, por obra de un error de cálculo, el más grande (des) encuentro de culturas que haya registrado la historia de Occidente? Colón y sus naves surcaron los mares hasta topar -accidentalmente- con una tierra poblada por unos seres hasta la fecha nunca mencionados en ningún libro de expediciones, mucho menos en los textos protohistóricos de la época. Los tripulantes de la nave *Corona* reciben en su lugar, como le ocurriera a la nave *Nostromo* de *Aliens*, un ambiguo pero locuaz SOS: una voz femenina se cuele por el canal de emergencia, en una señal de auxilio que trae inscrita la letra de la espera de un amor: *Madame Butterfly*. La singular ópera de Puccini, interpretada por la voz de una soprano, es el elixir para que cuatro caballeros en cumplimiento del deber con el reglamento espacial acudan como colibríes al llamado de una rosa roja. Importante recalcar que este llamado viene de un lugar donde habitan los muertos.

De los cuatro caballeros: Ivanov, Aoshima, Haintz Beckner y Miguel Costrela, solo los dos últimos bajarán al asteroide-rosa a hacer el reconocimiento, mientras los primeros se quedan asumiendo el mando y control de la nave.

Haintz está casado y es padre de una niña de 10 años, Emily. Haintz carga la culpa de su ausencia paterna debido a sus largas estancias en el espacio exterior. Miguel Costrela, estereotipo evidente y remarcado del *latin lover*, juega al don Juan haciendo alarde de sus conquistas: Cecile o Katherine, dos mujeres que al parecer le esperan en la Tierra. De la vida íntima de los otros dos, no sabemos nada, excepto que en los fuertes bíceps de Ivanov sobresale un tatuaje de un par de corazones rojos, atravesados ambos por una flecha. Aoshima, por su parte, lucha contra la ingravidez para sostener su cigarrillo en la boca, del que no se separa ni en los momentos de mayor asombro. Aislados del mundo, agotados por el trabajo de "basureros", encerrados en la nave y semidesnudos porque están en horas de descanso, todos se sienten igualmente deseosos de volver a casa.

Una nave llamada *Corona*, de la que sobresalen cuatro grandes puntas como chimeneas en su parte exterior; cuatro hombres, cuatro apellidos que denotan cuatro orígenes distintos, en su interior, nos dan a entender que estamos frente a una representación de *los hombres de la Tierra*.

Otra nave como una rosa roja de la que sale un grito de auxilio. La rosa desde siempre ha sido signo de feminidad; el rojo es el cebo principal del colibrí

y símbolo común de la pasión; también remite a la sangre, a la muerte. Importante advertir que en épocas pasadas varias especies de colibríes se extinguieron debido a una matanza masiva, con el fin de decorar los sombreros de las mujeres europeas. Esta rosa disimula sus encantos en un cementerio espacial, pero expone sus feromonas en forma de canto para atraer a los machos.

Lo femenino se organiza entonces a partir de un cierto magnetismo que enlaza la belleza y la seducción con la muerte. Lo masculino, en cambio, exhibe signos que delatan ante todo su vulnerabilidad: ninguno desea bajar al asteroide, pero no pueden eludir la responsabilidad porque correrían el riesgo de perder sus licencias de trabajo. El campo magnético de ese cementerio es bastante fuerte y el ordenador de la nave carece de blindaje antimagnético. *Es como meterse ahí completamente desnudo*, dice Miguel, cubierto por tan solo un ajustado calzoncillo, en una premonición de lo que le espera en ese llamado. Cansancio, desnudez, obligaciones que cumplir y peligros que enfrentar, este es, *grosso modo*, el panorama que envuelve a estos cuatro sujetos masculinos en el espacio de la ingravidez.

La Eva Futura y su laberinto memento-técnico

En un transbordador, Haints y Miguel hacen un primer recorrido hasta encontrar lo que parece ser la entrada de la nave. Un larguísimo hoyo oscuro por el que descienden en picada a gran velocidad, matizado por uno de los puntos más agudos de la voz de María Callas, en un grito capaz de desencadenar todo el imaginario occidental sobre la histeria, desde las brujas medievales hasta la Salpêtrière, constituye el ingreso casi desquiciante a las profundidades de la feminidad. La nave-asteroide genera gravedad centrífuga, y tiene además oxígeno limpio, lo que provoca en los dos hombres otra caída al salir del transbordador.

Daniel Canogar (2003) nos recuerda que la atracción por la ingravidez ha estado presente en la historia de la humanidad desde tiempos inmemoriales. Las fantasías de levitación, otrora relegadas al espacio de la brujería y el desequilibrio mental, han sido canalizadas a través de la ingravidez tecnológica. En palabras del autor, el *homo astronauticus* sustituye a las brujas y la tecnología a la magia, no sin dislocar fuertemente las coordenadas tradicionales del ser humano: su relación con la realidad y el mundo. Los efectos físicos y psíquicos de la vida ingravida son altamente complejos y estudiados en la actualidad. Hay algo, dice Canogar, en esta dislocación de la realidad que nos introduce en un estado delirante y en una exploración de deseos y fantasías normalmente reclusos en la mente humana. La ingravidez está entonces, de una u otra forma, ligada al discurso del desequilibrio mental. (consultado desde: <http://www.fundacion.telefonica.com/at/ingravidos/paginas/p.html>, el 10 de agosto de 2010).

La caída provoca en Miguel un vómito dentro de su escafandra y mayores dificultades para levantarse del suelo que su compañero. Ya repuesto, vuelve a su consabida retórica donjuanesca: *¿conseguiremos a la dama o al tigre?*, se pregunta en relación con lo que les depara el interior del recinto-rosa. Con sus

armas enhiestas y escafandra a pesar del oxígeno, ambos cruzan el umbral... hacia un mundo mágico de apariencias. La rosa alberga un palacio digno de la más clásica y pura aristocracia. *Es como un sueño* -dice Ivanov al ver la imagen desde la nave- *más bien como una pesadilla* –agrega Aoshima-. Una vez adentro, la señal de socorro se hace más débil y al parecer no se debe al campo magnético. Es decir, con la llegada de los dos hombres a la rosa, el llamado se apacigua, se vuelve susurro.

En el pasaje por los intrincados caminos del enorme laberinto multicursal que conforma el asteroide-rosa, convergen escombros y espejismos, o lo que es igual, realidad y fantasmagoría. Si la historia del laberinto, como sugiere Ramón Espelt (2010), es la historia variada de una metáfora (37) y si de acuerdo con Pierre Rosenstiehl (citado por Espelt), su exploración es arquetipo del hombre que busca, esta rosa parece materializar el eterno enigma de la feminidad; el asteroide es y no es una rosa, la mujer está viva y muerta habitando en él; los dos incautos exploradores siempre y nunca encontrarán en la rosa a la mujer que buscan. “El laberinto no es lugar en el que se manifieste la insignificancia, agrega Clément Rosset; (es) más bien un lugar en el que el sentido se revela ocultándose, un templo del sentido, y un templo para iniciados, ya que el sentido está, al mismo tiempo, presente y escondido” (citado por Ramón Espelt, 2010: 36) como en lo femenino. Y eso es algo que se puede percibir a lo largo de todo el recorrido que hacen Haintz y Miguel por los pasajes del laberinto: ficción que lo dice todo sobre su demiurgo, pero solapado de tal forma que solo leyendo al pie de la letra pueden seguirse y distinguirse sus significantes.

Estos caminos-pétalo de este laberinto-rosa van mostrando una serie de aposentos que componen el palacio que alberga. Primeramente, un salón principal donde reina en gran formato un retrato de ella, la mujer de la casa, sentada sobre un imponente sillón con su vestido rojo de princesa de cuento. Hay algo de tristeza en su mirada, pero también se puede intuir la dureza de un espíritu gobernado por la soberbia. Los dos exploradores se ven insignificantes al pie de la pared sobre la que cuelga el enorme retrato. *Una muñeca*, dice Miguel, en quien las feromonas surten cada vez mayor efecto. E insiste en sostener (se en) su discurso donjuanesco: *el valiente caballero Miguel viene a salvar a la bella durmiente*. Del salón principal son guiados a un jardín en donde un primer holograma de ella hace su aparición, aunque se disuelve como polvo en el viento.

La cultura judeo-cristiana nos ha enseñado que todo jardín remite al paraíso, antes de la caída; una mujer en él, una Eva que contiene a todas las mujeres, lleva impresa siempre la marca del pecado, porque porta en su genotexto la estampa de la tentación. Miguel trata de seguir la imagen, pero cae una vez más ante los límites que impone el fondo sobre el que se proyecta. Una nueva señal les conduce del jardín al comedor donde la mesa está, falsamente, servida: detrás de la apariencia impecable y señorial, todo lo servido no es más que desecho y podredumbre. Aún así, Miguel yerra nuevamente al tomar por real –el vino y su bouquet - lo que es tan solo simulacro. Más puertas aparecen al costado de los laberínticos pasillos que exhiben además notables imágenes de arte erótico. En la alcoba, una muñeca de cuerda (autómata) gira sobre sí-misma y cae al suelo

descomponiéndose en pedazos, mostrando así su carácter puro de apariencia. Joyas y vestidos, también falsos, decoran esta habitación de mujer-diva, plagada además de retratos, premios e imágenes que dan cuenta de un nombre –Eva Friedl- y sus glorias en la ópera; también hablan de su amor por un tal Carlo Rambaldi⁵, hacia quien Miguel manifiesta sus celos de inmediato.

La tecnología de la nave *Corona* permite conocer los detalles de la historia de esta mujer. En efecto, Eva Friedl perteneció a la nobleza europea, fue una princesita y una diva de la ópera que un día perdió su voz y el favor de la crítica. Tuvo una historia de amor con Carlo, aclamado tenor, quien murió misteriosamente –asesinado- la noche antes de la boda. El crimen quedó sin resolver. Eva, reconocida como “la diva del siglo”, desapareció de los medios y del mundo.

Los titulares de la prensa de la época registrados en las páginas web que Aoshima consulta, ofrecen ciertos datos que conciernen a Eva, más allá de los detalles propios del corazón: *Fierce Tigress Escapes!*, dice un titular al que se yuxtaponen dos imágenes, una de Eva con Carlo, otra de ella sola, con el rostro lleno de dolor, en la parte trasera de un vehículo. *La dama o el tigre*, se preguntaba Miguel al entrar. Tal parece que es la confluencia de ambos lo que les aguarda.

“Si quisiéramos ensayar una arquitectura modelada sobre el patrón de nuestra alma, el laberinto sería nuestro arquetipo” dijo Nietzsche una vez. Varias décadas antes, Hawthorne había aseverado que solo existía una cosa más intrincada y compleja que el laberinto de Creta: el cerebro de su constructor, Dédalo” (citados por Ramón Espelt, 2010: 18). Cada rincón explorado por Haintz y Miguel está plagado de letras, de los enigmáticos signos que deja esta mujer para ser leídos; pero ninguno de los dos sospecha, tampoco lo hacen sus compañeros desde la nave, que ambos están siendo leídos -y absorbidos- por una conciencia omnipresente, por un cerebro insólito que es capaz de ponerles frente a sus obsesiones y sus recuerdos, y más aún, hacerles perderse en ellos. Ahí en el interior de cada uno se encuentra la trampa en la que están a punto de caer. Penetrar en el laberinto es, como recuerda Friedrich Dürrenmatt (en: Espelt, 2010), convertirse también en Minotauro.

La mujer Ideal para el Edison de Villiers de L’Isle-Adam era una andreida, a la que denominó Hadaly, -Ideal en voz persa-, la Eva Futura. Eva Friedl, la mujer que decidió habitar el asteroide-rosa, es una mujer aún más “evolucionada” en cuanto a imagen, aunque viva en un ambiente palaciego acorde con el más puro romanticismo, entremezclado con algunos tintes góticos propios de las mansiones encantadas. Eva Friedl es imagen pura, conciencia sin cuerpo, capaz de proyectarse holográficamente por toda una eternidad, sin mostrar los signos del paso de tiempo y mucho menos del desamor. Esta Eva futura prescinde de su carne obsoleta y transfiere su mente llena de recuerdos y deseos avasalladores a un ordenador que, como Dios, es omnipresente en esta nave-asteroide. ¡*Deus ex machina!* Nada orgánico en ella queda, excepto unos restos momificados con una rosa roja entre las manos; pero en el ordenador se desplaza un deseo demencial, dispuesto a cualquier argucia por completar su mundo idílico de apariencias, por adornar su noble sombrero con la imagen de un colibrí.

La invención de Eva

Prácticamente todo el relato en *Magnetic Rose* se organiza a partir de la recreación de diferentes mitos y estereotipos que se instalan en el corazón del erotismo occidental: el paraíso antes de la caída; el amor galante, el amor cortés y, desde luego, Narciso, pero encarnado en la figura femenina de Eva, la mujer que contiene a todas las mujeres.

Eva Friedl ama. Se ama a sí misma, a su imagen imposible: activo y pasivo, ella es sujeto y objeto a la vez, pero, como señala Julia Kristeva:

...el que una mujer pueda replegar la sed insaciable de una bella imagen propia en el interior de sus entrañas o, más psicológicamente, en su soledad interior, en el dolor exquisito de la contemplación, del ensueño y hasta la alucinación: es una verdadera resolución del narcisismo que no tiene nada de erótico (en el sentido griego), pero que es totalmente dulce o fanáticamente amorosa (...) comienzo y absoluto de lo Ideal: este femenino del amor es quizá la sublimación más sutil del terreno psicótico de la histeria... (Kristeva, 2004: 97- 98)

Eva es una diva anacrónica para quien el reino de este mundo y el amor de Carlo resultaron en extremo limitados. *Carlo vive eternamente conmigo en mis recuerdos. He hecho a mi Carlo eterno*, dice Eva a Haintz cuando él la confronta con su pasado, con el asesinato de su supuesto gran amor. Eva, que aspira a ser la mujer, no puede contemplar falta posible. Como Narciso, se enamora de su reflejo, hace cuerpo de lo que no es sino sombra, apariencia, de un ideal femenino para el que la carne, y con ello lo sexual, sobra. No hay escenario donde se lean con mayor claridad las letras de la histeria que en el cuerpo. Prescindir de él es estar de lleno eclipsado por un brote histérico encaminado hacia la psicosis.

Pero no hay holograma de Carlo en esta nave-asteroide-rosa, de ahí el llamado de Eva. Si no está Carlo, habrá que construir uno a fuer de imagen. Y ¿qué mejor que un seductor -Don Juan, *latin lover*- que, esclavo del objeto, se deleita en un puro simulacro? En efecto, para el seductor todo su goce está en el decir, más que en el hacer, en el aparentar (sostenerse), más que en el ejercer. ¿No es acaso esta la viva imagen de lo que Eva necesita para completar su imagen idílica y asexuada de mujer? La palabra constante de autoafirmación de Miguel en que hace alarde de virilidad, de voluntad de seducción: *Creo que esa mujer es mi tipo... ¿Quién podría hacer llorar a esa mujer?* es tomada por Eva al pie de la letra. *Te tomo la palabra, que es lo que te sostiene*, parece decirle al tenderle la trampa por medio de unas sangrientas notas musicales, salidas de un viejo piano de cola, que una vez tocado dispara la ilusión, la alucinación de Miguel. Ojo por ojo, simulacro por simulacro es el intercambio que ofrece.

En la tipología donjuanesca se encarna el deseo fáustico de la avidez de una juventud renovada en cada encuentro. Invirtiendo la ecuación: de seducido a seductor, Don Juan se erige también como el vengador de Adán: el primer hombre y contenedor de todos los demás hombres. Don Juan representa la búsqueda

perpetua de una mujer única pero, como nos lo recuerda Kristeva, es también el paradigma histórico masculino: lo suyo es la insatisfacción: “aunque no sea más que por su máscara, don Juan se afirma plenamente en un juego de inconsistencias, apariencias y fascinaciones” (Kristeva, 2004). Su deseo apunta finalmente a un ideal absoluto de Belleza originaria, amada y prohibida, que no puede ser otra que la Madre. No obstante, el discurso donjuanesco se sostiene también a partir de una rivalidad instaurada respecto de los otros hombres. Su afán es cumplir el mandato del padre: seducirlas a todas para mostrar a los otros la potencia de su falo, que implica ganar a sus hermanos y con ello obtener el favor del padre en el sitio preferencial. En *Magnetic Rose*, desde el inicio se instaura esa rivalidad. Haintz, Aoshima e Ivanov hacen mofa constante de Miguel y sus alardes de conquistador. Incluso cuando Ivanov se ve obligado a bombardear el asteroide-rosa que está a punto de devorar también a la nave *Corona*, pide perdón en voz alta solo a Haintz. La omisión del nombre -y el hombre- Miguel lo dice todo. No hay culpa ni dolor por abandonar a este a su suerte.

El *te quiero Carlo*, acompañado del beso de la muerte dado por Eva, por ese holograma-andreida que aparece en el jardín edénico proyectado sobre un terreno pantanoso, es la caída final de Miguel. Miguel abandona el mundo terrenal, acepta sin saberlo la propuesta de habitar eternamente un paraíso virtual. El vengador de Adán cae nuevamente en la trampa de esta Eva: viuda negra, mantis religiosa, *femme fatale*, madre, esposa, ideal de belleza... imagen pura. *Siempre estaré contigo, Eva. Siempre, solo contigo* es la declaración de Miguel-Carlo ante los dos atónitos astronautas que desde la *Corona* miran la escena real, de escombros, barro y podredumbre que este es incapaz de ver en su delirio especular.

El tema de Haintz no es la virilidad. Desde que en la puerta de metal de la nave-rosa tiene que mostrar a la cámara que lleva en su casco su credencial para que Ivanov realice la grabación que prueba que han acudido a un llamado de auxilio, vemos en la billetera la foto suya junto a su mujer y su hija en una escena de felicidad familiar. El se juega frente a Eva la culpa de su ausencia como padre de Emily. Sobre el escenario de un enorme teatro atiborrado de gente, Haintz es apuñalado por Eva, en el proceso de representación de uno de sus papeles como diva de la ópera. Abatido cae al suelo. Los espectadores vemos un detalle de su ojo, perdido en la irrealidad del mundo que lo está atrapando, aparentemente subjetivado por el Dios-ordenador como si estuviera leyendo su mente a través de esa ventana. Haintz es transportado a una escena familiar junto a su mujer y su hija. Es una escena en la que se pierde, hasta que ve el rostro de Eva ocupando el sitio de su mujer: *Soy sincera cuando digo, que no queremos que te vayas...querido*, dice Eva a un Haintz que se percata de que está delirando y trata de huir disparando a ángeles voladores y a todo tipo de obstáculos que Eva o el dios-ordenador, que son uno y el mismo, pone en su camino para no dejarle llegar hasta Miguel. *Miguel, eso no es real*, grita Haintz ya con desesperación, *eso solo son sus recuerdos*. Pero precisamente son los suyos propios los que le hacen caer, una y otra vez, en su propio delirio. La imagen recurrente de la foto de la billetera, que cae al suelo y Haintz la recupera, hace pensar, por un lado, que efectivamente el dios-ordenador ha fabricado a partir de ella su versión de Emily; pero

también funciona, por otro, como mecanismo que le permite a Haintz separar la realidad de los recuerdos-trampa que aquel le pone en frente y así darse cuenta de que finalmente solo combate contra sí mismo. El ordenador enloquecido se hace visible, como un dios, a todo lo alto de la nave. Haintz dispara numerosas veces contra el aparato que, ya averiado, proyecta la imagen distorsionada de una Eva que revela su condición de simulacro. *Bienvenido a casa, querido*, le dice el espectro en su papel de madre de la niña, justo antes de que Ivanov dispare el cañón que arrastra a Haintz entre los escombros y le hace volar por los aires.

El final es contundente. *Buenos días Eva, qué bella estás hoy*, oímos la voz de Miguel, mientras la imagen muestra el rostro siniestro del cadáver real y putrefacto de la diva con su rosa entre las manos.

La imagen última, que ha sido harto comparada con la *Odisea en el espacio* de Kubrick, es el mayor enigma del relato. Con su traje de astronauta, Haintz flota en el espacio, en la más infinita, siniestra y real soledad, con una escafandra que no llevaba puesta cuando fue lanzado por la explosión. “La figura del astronauta es una idónea metáfora del espectador contemporáneo – dice Daniel Canogar (2003)-. Su ingravidez sugiere la existencia de otras realidades paralelas, y en este sentido capta el paréntesis existencial entre realidad y ficción en el que nos sume la imagen”. En esa ingravidez, y rodeado de los escombros que forman parte de la nave-rosa, Haintz abre los ojos. Con su respiración agita los pétalos de rosa que se mueven alrededor del casco que rodea su rostro, los pétalos que certifican que él también ha pasado a formar parte de la invención de Eva, que ahora también él es espejismo, simulacro, en fin, que solo es objeto del deseo y del goce de Otro.

Notas

- 1 Citado por Lafuerza: W. Goethe (1985), *Fausto*. 1ra. parte. Barcelona: Planeta.
- 2 Como concepto *La nueva Carne* refiere, *grosso modo*, a aquella tendencia estética contemporánea abocada a la representación de monstruosidades creíbles y tangibles que hacen que el infierno sea algo físico, no imaginado. Creadores como Joel-Peter Witking, H.R Giger o Clive Barker son algunos de sus más férreos representantes. Para un acercamiento más a profundidad, ver: A. J. Navarro (editor) (2002). *La nueva carne: una estética perversa del cuerpo*. Madrid: Valdemar.
- 3 Pero, como ha quedado evidenciado, su filme no propone nada nuevo temático-narrativo más allá del discurso comercial pseudoecologista y lugar común que lo caracteriza.
- 4 Para Stoichita, el simulacro es un componente fundamental en el imaginario occidental que hace de *Pigmalión* su mito fundacional. Este mito, que desafía lo visual (una escultura) en nombre de lo táctil y lo corporal (una mujer), crea un efecto: el *efecto Pigmalión*. Simulación, transgresión, corporalidad y tactilidad son el fundamento del *efecto Pigmalión*, en cuyo umbral se halla, para el autor, el germen de lo que conocemos hoy como realidad virtual (289-290).
- 5 No puede obviarse aquí el guiño a Carlo Rambaldi, el “titiritero” italiano creador de efectos especiales de grandes clásicos del cine de Ciencia Ficción, como son *Aliens*, desde luego, además de *The Hand* (1981) de Oliver Stone, *E.T* (1982) de S. Spielberg y *Dune* (1984) de David Lynch, entre una larga lista.

Bibliografía

- Albiac, G. (1995). *Caja de muñecas*. Barcelona. Ediciones Destino.
- Asensi, M. (1995). *Literatura y Filosofía*. Madrid: Síntesis.
- Bacherlard, G. (1992). *Fragmentos de una poética del fuego*. Buenos Aires: Paidós.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Trad. Pedro Rovira. Barcelona: Kairos.
- Baudrillard, J. (1993). *La ilusión del fin o la huelga de los acontecimientos*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1996). Videosfera y sujeto fractal. En: *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra.
- Bercovich, S. (1996). Las escrituras del sujeto. En: H. Morales (editor). *Escritura y psicoanálisis, Coloquio de la Fundación*. México: Siglo XXI Editores.
- Bicecci, M. (2005). El cuerpo y el lenguaje. En: N. Braunstein (editor). *La reflexión de los conceptos de Freud en la obra de Lacan*. 4ta. ed. México: Siglo XXI Editores.
- Bioy Casares, A. (1998). *La invención de Morel*. Buenos Aires: Emecé.
- Bravo, L. (2004). De la ficción como realidad a la realidad como ficción: Un recorrido fotográfico desde los ochenta hasta hoy. En: Juan A. Ramírez y Jesús Carrillo (eds.). *Tendencias del arte, arte de tendencias a principios del S.XXI*. Madrid: Ensayos Arte Cátedra.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity: the Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham and London: Duke University Press.
- Cirlot, J.R. (1998). *Diccionario de Símbolos*. Barcelona: Ediciones Siruela.
- Canogar, D. (2003). *Ingrávidos*. Fundación Telefónica. Recuperado de <http://www.fundacion.telefonica.com/at/ingravidos/paginas/p.html>, el 10 de agosto de 2010.
- Chaparro, A. (editor académico) (2006). *Los límites de la estética de la representación*. Bogotá: Universidad del Rosario.
- Díaz Bouquillard, L. Las extensiones de los medios en el filme Videodrome de David Cronenberg. Recuperado de: <http://www.henciclopedia.org/uy/autores/DiazBouquillard/Cronenberg.htm>, el 10 de febrero de 2009.
- Duque, P. (1999). Larga vida a la nueva carne. En: J. Palacios et al. *Goremanía*. Colección Nekrozine 5. Madrid: Alberto Santos, editor.
- Duran, G. (1993). *De la mitología al mitoanálisis: figuras míticas y aspectos de la obra*. Introducción y notas de Alain Verjat. Barcelona: Anthropos.
- Espelt, R. (2010). Travesías por laberintos. En: *Por laberintos*. Barcelona: Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona y Dirección de Comunicación de la Diputación de Barcelona.
- Foster, H. (1997). The Real Thing. Traducción de José Tono Martínez. En: Cindy Sherman. *Catálogo exposición itinerante de fotografías de Cindy Sherman*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y Castigar*. Trad. de Aurelio Garzón del Camino. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

- Francescutti, P. (2004). *La pantalla profética: cuando las ficciones se convierten en realidad*. Madrid: Cátedra.
- Freud, S. y E.T.A. Hoffmann (2008). *El hombre de arena, precedido de Lo Siniestro*. Colección El barquero. Barcelona: José J. de Olañeta, editor.
- Gatto J., Fabián. David Cronenberg y la nueva carne: del paradójico abrazo a la abyección maquínica. Recuperado de: <http://www.henciclopedia.org.uy/ autores/FGimenez/Cronenberg.htm>, el 10 de setiembre de 2010.
- Gloer Fiorini, L. (comp.) (2008). *El cuerpo: lenguajes y silencios*. Buenos Aires: Asociación Psicoanalítica Argentina.
- Gómez, F.J. (2009). Arrebato: de la marginalidad al culto. En: D. Aranda, M. Esquirol y J. Sánchez-Navarro (eds.). *Puntos de vista. Una mirada poliédrica a la Historia del cine*. Barcelona: UOC Press.
- González Requena, J. (1998). Occidente. Lo transparente y lo siniestro. En: *Trama y Fondo: Revista de cultura*. No. 4. Madrid. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/extaut?codigo=20711>.
- González Requena, J. (comp.) (1995). *El análisis cinematográfico. Modelos teóricos, metodologías, ejercicios de análisis*. Madrid. Editorial Complutense.
- Haraway, Donna (1995). *Ciencia, Cyborgs y Mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Hayles, K. (1999). *How we became Post-human: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Kauffman, L. (1998). *Bad Girls and Sick Boys: Fantasies in Contemporary Art and Culture*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Koval, S. Androides y Post-humanos: la integración hombre-máquina. Recuperado de http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/santiago_koval1.pdf, el 10 de setiembre de 2010.
- Kristeva, J. (1986). *Al comienzo era el amor. Psicoanálisis y Fe*. Buenos Aires: Gedisa.
- Kristeva, J. (1988). *Poderes de la perversión*. 1ra. ed. en español. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Kristeva, J. (2004). *Historias de amor*. 9ª. ed. en español. México: Siglo XXI Editores.
- Lacan, J. (inédito). Seminario II: El Yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica. Recuperado de: <http://www.bibliotheka.org/?/buscar/lacan>, el 7 de enero de 2009.
- Lafuerza, J.A. Acerca de los mitos prometeico y fáustico en la tradición cultural de Occidente. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/Scriptura/article/view/94816/142757>, el 12 de octubre de 2010.
- Lanfranconi, A. El cuerpo en la contemporaneidad. Recuperado de: <http://www.acheronta.org/cuerpo23.htm>, el 2 de noviembre de 2010.
- L'Isle-Adam, Villiers de (1998). *La Eva futura*. Madrid: Valdemar.
- Moreno, J. Cuerpo y realidad virtual. Recuperado de: <http://fepal.otg/nuevo/images/stories/moreno.pdf>, el 27 de setiembre de 2010.
- Moreno, J. Realidad virtual y psicoanálisis. Consultado desde: http://www.psi.uba.ar/biblioteca/bvs/aappg/revistas_digitalizadas/2000_2/3-MORENO.pdf, el 10 de noviembre de 2010.
- Morimoto, K. (1995). *Magnetic Rose*. En: *Memories: tres cuentos de animación*. Japón: Katsushiro Otomo y Shigeru Watanabe (productores).

- Navarro, A.J. (2008). Maestros del cine japonés. En: *Revista Dirigido por...* N°376, marzo.
- Navarro, A.J. (editor) et al. (2002). *La nueva carne: una estética perversa del cuerpo*. Madrid: Valdemar.
- Nebreda, J. (2003). *La disolución del sujeto moderno*. Granada, España: Universidad de Granada.
- Pedraza, P. (1998). *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*. Madrid: Valdemar.
- Pedraza, P. (2004). *Espectra: Descenso a las criptas de la literatura y el cine*. Madrid: Valdemar.
- Rabinovich, D. (1993). *La angustia y el deseo del Otro*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Rancière, J. (2005). *La fábula cinematográfica*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Rheingold, H. (1994). *Realidad virtual. Los mundos generados por ordenador que modificarán nuestras vidas*. Barcelona: Gedisa.
- Roldán, A. (1997). La realidad virtual desde el psicoanálisis. En: *Cuadernos Andaluces de psicoanálisis*, No. 22.
- Rüdiger, F. (2005). Ciberespacio y metafísica de la subjetividad. Nietzsche y los orígenes del sujeto fractal. En: *Comunicación, campo y objeto de estudio. Perspectivas reflexivas latinoamericanas*. 1ra. reimpresión. México: Pandora.
- Sádaba, I. (2009). *Cyborg: sueños y pesadillas de las tecnologías*. Barcelona: Ed. Península.
- Sahovaler de Litvinoff, D. (1999). *El sujeto escondido en la realidad virtual: de la represión del deseo a la pornografía del goce*. Buenos Aires: Letra Viva Editorial.
- Sala, Ángel (2008). Satoshi Kon o el *animé* como interfaz. En: *El cine de animación japonés*. Donostia, San Sebastián: Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastián, E.P.E Donostia Kultura (Ayuntamiento de San Sebastián).
- Sibilia, P. (2005). *El cuerpo postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Stoichita, V.I. (2006). *Simulacros: el efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Trad. Anna María Coderch. Madrid: Ediciones Siruela.
- Wagensberg, J. (2010). Laberintos naturales, laberintos culturales. En: *Por laberintos*. Barcelona: Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona y Dirección de Comunicación de la Diputación de Barcelona.
- Zulueta, Iván (1979). *Arrebato*. Madrid: Karma Films.