La temporalidad como iteración en la ciencia ficción. Las figuras del bucle y el sacrificio.

María Soledad Urbistondo

Universidad Nacional de Mar del Plata

Introducción

En el presente trabajo se propone analizar los conceptos de *hauntología* desde la concepción del crítico ensayista Mark Fisher, y el concepto de *semiosfera*acuñado por el semiólogo Yuri Lotman. El análisis a través de estos conceptos, permitirá percibir el empleo de la iteración como recurso argumentativo en las películas de ciencia ficción y otros formatos audiovisuales como series y videojuegos.

Asimismo, el film estadounidense *Donnie Darko*, es un ejemplo paradigmático de la iteración en la narrativa de ciencia ficción. Es importante destacar que el argumento de la película gira entorno a la posibilidad de los viajes en el *tiempo* y cómo esto provoca un gran impacto en la continuidad y existencia del Universo, adoptando un sentido adecuado de acontecimientos que confronta o se contrapone con formas desnaturalizadas de acontecer temporal.

1 La *semiosfera* y la *hauntología*

Resulta provechoso incluir en este análisis, aunque sea escuetamente, la noción de *semiosfera* de Lotman. Este autor propuso y desarrolló el concepto a raíz de sus múltiples estudios sobre la cultura, la *semiosfera* comprende los modos de interacción entre los textos y entre estos con los contextos; conformando de este modo un espacio semiótico "fuera del cual es imposible la semiosis" (Pampa, 2001, p. 56). Las dos características principales de este concepto es que responde a un carácter delimitado y en segundo lugar, a la irregularidad semiótica. Por un lado, el carácter delimitado, hace posible la diferenciación entre los textos[1] que estándentro de ella y los que no, el ingreso al interior se hace posible a través de la*frontera*. Gracias a los filtros propios de la frontera, el cúmulo de textos conforma un todo donde cada uno se encuentra diferenciado, pero en el conjunto, guardan una semejanza entre sí y otorgan el sentido a la semiosfera que pertenecen. Por otro lado, la irregularidad semiótica, permite evidenciar la heterogeneidad interna de las estructuras nucleares, además de los procesos semióticos dinámicos que puedan ocurrir entre el centro de la semiosfera y

[1] Para Lotman los textos ocupan el lugar de los signos y estos 'tejen' la interacción de sistemas semióticos. (Pampa, 2001, p. 53).

superiferia. Es así que todo lo que ingresa pone en marcha un proceso de significación y diálogo entre lo anterior y lo nuevo.

Una manera didáctica de asimilar el conceptolotmiano sería comparándolo con el funcionamiento de una célula, la *semiosfera* se identifica del entorno por la *frontera* (asemejándola con la membrana celular), pero esta es permeable por lo que permite el ingreso de 'cosas' exteriores. El ingreso de textos, lenguajes, etc. pone en funcionamiento los organismos de la *semiosfera* haciendo que 'comience a producir sentido', ya que fuera de ella es imposible para Lotman que se dé la construcción o atribución de significado. En su interior la conservación y producción de nueva información, se lleva a cabo por el intercambio y negociación semiótica de los textos incluidos en ella, garantizando su dinamismo (Molina Ahumada, 2017, p. 1).

Por otra parte, Fisher presenta aportes interesantes sobre la cultura y sus distintos modos de expresión. Este crítico trabajó la *hauntología* a partir del análisis de distintas expresiones artísticas (música, cine), si bien el concepto proviene del filósofo Derrida y fue desarrollado por él en primer lugar, aquí me interesaré por el tratamiento que le da Fisher. El término *hauntología* refiere a que nada goza de una existencia positiva, lo que existe es posible únicamente sobre la base de una serie de ausencias, que lo preceden, lo rodean y le permiten poseer consistencia e inteligibilidad; como un fantasma que va y viene, pero aun así se puede percibir su presencia. Si bien la palabra *haunted* en inglés refiere a lo encantado, embrujado o relativo a los 'fantasmas', Fisher propone "pensar la hauntología como *la agencia de lo virtual*, entendiendo al espectro no como algo sobrenatural, sino como aquello que actúa sin existir (físicamente)" (Fisher, 2018, p. 44).

Al mismo tiempo, los hechos regresan una y otra vez, tal como lo analiza Fisher en la música, se recurre a formas de antaño para elaborar piezas musicales, se 'reciclan' indefinidamente las bases, melodías y sonidos cayendo en un *pastiche* con 'sabor a nuevo' casi irreconocible para las nuevas generaciones. El fantasma de lo nuevo, lo llamativo, asedia constantemente a los sujetos, como si 'crear' algo que no es aún conocido fuese el único objetivo de las generaciones presentes y venideras.

Ambos conceptos son de utilidad para recrear las características de la ciencia ficción, ya que este género comprende un organismo de sentido relacionado permanentemente con lo que ocurre en la sociedad. El género de ciencia ficción, representa y evidencia a partir de exageraciones, las condiciones injustas e inhumanas de nuestro presente y de lo que podría

ocurrir en el futuro. El anhelo de vivir eternamente, el exterminio de los débiles en beneficio de los poderosos, la colonización del espacio debido al agotamiento de los recursos naturales de la Tierra por acciones del ser humano, viajes en el tiempo, etc.; son temáticas tratadas por autores de ciencia ficción en pos de retratar artísticamente la denuncia social que se quiere transmitir. “Las narrativas dehorror y ciencia ficción son fundamentalmente apropiadas para explorar las preocupaciones culturales de la alienación y marginalización debido a su habilidad pararepresentar franca y literalmente al Otro como un extraño o un extraterrestre” (Bishop, 2010, p. 90). En el film *Brazil* de 1985, por ejemplo, se puede ver con claridad lo que sostiene Bishop, la extrema burocracia hace que el mundo sea gris y homogéneo, las personas pagan constantemente para hacerse cirugías de rejuvenecimiento y la caída de una mosca en una computadora provoca que un hombre sea perseguido a muerte por haber cambiado su apellido en el incidente. Por momentos resulta preciso exagerar estos aspectos de la vida humana, pero ello es necesario para exponer y anticipar los posibles sucesos del futuro. Aun así sería interesante plantear si la ciencia ficción es realmente capaz de expresar las inquietudes actuales de su contexto histórico.

Las narrativas sobre los viajes en el tiempo parecen haber cubierto una parte de esas inquietudes, la posibilidad de modificar los sucesos pasados, presentes y futuros, resulta atractivo para gran parte de la humanidad. Se plantean situaciones idílicas donde no existe la desigualdad de clases, los poderosos son condescendientes con los pobres, pero ¿qué se hace concretamente para cambiar esas situaciones injustas? El planteo debería apuntar al compromisode los autores con sus obras y los efectos que estas puedan causar. Es probable que los ‘fantasmas’ de la ciencia ficción denoten estos hechos, sin embargo, acarreenconsigo nuevas expectativas de cambios sociales y acciones plausibles de concretar.

2 Descripción del film

El primer atisbo del amanecer presenta un adolescente, de alrededor de15 años, durmiendo sobre el asfalto y unos metros más adelante de su cuerpo se observa su bicicleta. ¿Quién podría imaginar que la continuidad de la existencia, o asimismo, la destrucción del Universo dependan de este joven?

El interrogante parece verdadero y se vadevelando a través del desarrollo de la película. Un sujeto que se encuentra agobiado por las presiones diarias de la vida escolar, intentando cumplir no solo con la exigencia académica, sino también tratando de encajar en el ámbito familiar y social. En múltiples escenas se puede ver explícitamente cómo Donnieasiste

a terapia y debe tomar medicamentos para tratar su rebeldía, delirios, posible esquizofrenia y sonambulismo. Si bien estos factores son acrecentados exponencialmente por sus padres, quienes no comprenden su comportamiento, estos síntomas, podrían identificarse con conductas propias de la adolescencia.

En un aparente episodio de sonambulismotiene su primer encuentro con el conejo Frank, el cual le presagia el fin del mundo en veintiocho días, seis horas, cuarenta y dos minutos y doce segundos. Al volver a su casave que la calle está plagada de personas observando cómo los bomberos quitan una turbina de avión que cayó en su habitación. A partir de este suceso clave, se comienza a desarrollar fuertemente la vorágine del film, Donnie tiene cada vez más encuentros con el conejo el cual lo incita a inundar la escuela, violentar la mascota del equipo deportivoe iniciar un incendio en la casa de un profesor. De acuerdo a Hernández Riwes, estos tres hechos claves encarnan sucesos bíblicos (diluvio, cordero dorado y el castigo de Sodoma y Gomorra), ya que simbolizan el preludio del juicio final por venir, recordemos la inminencia del fin del mundo presagiada (Hernández Riwes, 2012, p.5). También se podría pensar que en la figura de Frank o en los episodios de sonambulismo, el adolescente podría estar dando rienda suelta a los impulsos más violentos de su personalidad.

El protagonistacomienza a percibir ‘canalesde energías’ que salen de las personas, a través de ellos todos se pueden conectar e intervenir en la vida de otros sin saberlo conscientemente, luego él los llamará “el canal de Dios”. Es por ello que consulta con su profesor de Física sobre la posibilidad de los viajes en el tiempo (asociando en su mente el presagio y el conejo), este le otorga el libro “La filosofía de los viajes en el tiempo” de Roberta Sparrow, que habla de universos tangenciales y su contacto con nuestro Universo (*universo primario*) mediante un *artefacto*, donde la función del *receptor vivo* es la de cerrar el universo tangencial paraevitar que arrastre con él el universo primario; evitando en este caso su desaparición total. En el film este universo tangencial se representa con un agujero negroen el cielo, que debe ser cerrado por la clausura de los bucles temporales alternativos, sino acabará con el Universo en su conjunto.

Unos fragmentos más adelante se encuentra una escena donde un avión pierde una turbina haciendo que se desplome y mueran todos sus ocupantes, produciendo que el protagonista se replantee sus acciones. Cuando faltan 6hs para que se cumpla el vaticinio, Donnie y sus amigos se dirigen a la casa de Sparrow en busca de respuestas. Allí unos matones los golpean y su novia Gretchen queda tendida en la calle, siendo atropellada por el

auto de Frank quien estaba disfrazado de conejo por el Halloween, Donnie no soporta el dolor y lo asesina disparándole en el rostro. Totalmente desconsolado se dirige hacia su casa y reflexiona acerca de que si la turbina hubiese caído sobre él esa noche, ninguno de los otros hechos hubiesen ocurrido. Entonces, faltando unos pocos minutos para el cumplimientodel presagio, se acuesta en su cama siendo asesinado por la turbina, salvando en cierta forma el Universo. El saldo de esta acción es que él nunca conocerá a Gretchen, así no se desencadenarían estos *buclestemporales* alternativos.

De esta manera, Donnie se sacrifica para preservar el Universo, su cuerpo es la 'herramienta' que utiliza en pleno estado de consciencia para evitar los hechos ya conocidos por él, los cuales se desencadenarían si no muriera. La decisión del protagonista de sacrificarse encarna un acto heroico que también es compartido por otros protagonistas de juegos, films y series, los cuales serán analizados en el siguiente apartado.

3 Análisis de*Donnie Darko*

Los *bucles temporales* son un recurso en la ciencia ficción para argumentar el acontecer de los hechos, donde justamente, los hechos se repiten una y otra vez con la esperanza de que los protagonistas puedan romper el ciclo de repetición. Es interesante plantear el papel del tiempo en la película, esos *bucles temporales* que rodean a Donnie escudriñándolo, haciéndole ver 'futuros posibles', no serían más que espectros del fin del mundo. Al personaje se le presentan distintos caminos plausibles de acuerdo a su accionar, si su muerte no se concreta, fallecerán su madre y su hermana en el accidente aéreo, también lo harán Frank y Gretchen en la noche de Halloween y por último, se acabará el mundo. Si bien va conociendo progresivamente entre los ida y vuelta temporales estas 'alternativas', no le queda otra opción que atenerse a su destino ya sabido de antemano. La figura de Frank equivale para nosotros lo que la *hauntología* es para Fisher, el conejo se presenta ante Donnie como un heraldo del tiempo que, aunque lo incita a vandalizar, el cometer esos actos violentos no afectaría el curso del destino. Por lo tanto, se puede ponderar que el conejo tendría alguna intervención al menos tácita para dirigir las acciones del protagonista al final o destino ya conocido. Aunque se le presentan distintas opciones nuevas y probables de acuerdo al bucle temporal que se encuentre transitando en ese momento, en su mente es consciente del fin que tendrá si no realiza la acción predestinada al inicio del film.

Donnie Darko habilita a pensar un espacio semiótico que funciona como un organismo de sentido que ha inspirado a largometrajes posteriores[2]: *El efecto mariposa* (años 2004, 2006 y 2009), *Looper*(2012), además de algunas series (*Dark*) y videojuegos (*Life isStrange*). Incluso dentro de la historia del film, los bucles temporales son fronterizos de ese universo de sentido, estos permeabilizan ciertos conceptos e ideas que ayudan al protagonista a conocer que es lo que ocurre. Los films, series y juegos mencionados, se caracterizan por compartir además la imagen del sacrificio del protagonista. El sacrificio en primer lugar comprende la muerte, aunque también es intrínseca a él la renuncia a conocer a la persona amada o familia (como sucede en *El efecto mariposa y Dark*), Donnie al suicidarse renuncia a conocer a Gretchen, así no estarán juntos en Halloween y no morirá atropellada. En *El efecto mariposa*Kayleigh jamás conocerá a Evan y no serán víctimas del pedófilo, en *Dark*, debe sacrificarse el mundo paralelo de Martha y Jonas para que no se destruya el Universo entero, por su parte en *Looper*, Joe debe suicidarse para que en el futuro él mismo no mate a la madre de Cid y éste no se vengue asesinando a la esposa de Joe. En *The lifeisStrange*, se dispone solo de dos finales de acuerdo a las decisiones tomadasdurante el juego, uno es hacer que la ciudad de Arcadia Bay sea destruida por la tormenta y mueran todos o que Chloe, la amiga del personaje principal, sea asesinada y perdure la ciudad.

Si bien Donnie ya conocía cual debía ser su destino, en este caso el sacrificio, denota un 'aura' de heroísmo en torno a la figura del protagonista, como se puede ver en la portada de la película;se lo observa cargando en brazos a Gretchen y la ilustración del conejo por sobre ellos siendo diametralmente más grande[3].El sacrificio en el accionar de acostarse nuevamente en su cama, sabiendo que la turbina caería allí, se puede entender como laabnegación del personaje, ya que prácticamente se está suicidando para detener el fin del Universo. Aquí se puede ver con claridad el dicho popular de sacrificar algo por el bien mayor, como si la muerte de una persona no afectara en nada el transcurso de la vida humana, sin embargo, si esto no sucede, no se puede garantizar la continuidad del mundo. Este párrafo puede resumirse con una frase de Jameson, incluída en la obra "Realismo capitalista" de Fisher: "es más fácil imaginarse el fin del mundo, que el fin del capitalismo" (Fisher, 2009, p.12). La muerte de una persona o un grupo no tiene importancia, siempre y cuando se mantenga el orden y características propias de la sociedad capitalista occidental. Donnie se

[2]Algunos de los análisis disponibles han catalogado el film en el género de ciencia ficción, aunque en muchos de los casos se le atribuye la característica de ser una película para adolescentes y "una historia sobre el desempoderamiento de la juventud" (Driscoll, 2011, p. 106).

[3] Imagen incluída al final del escrito.

convierte en el chivo expiatorio del tiempo, sufriendo por un lado, las consecuencias psicológicas del sonambulismo y, por otro lado, el inevitable final de su existencia sucumbiendo en su cama por medio de la turbina. Con su muerte se produce el cierre de todos los *bucles temporales* alternativos, 'deteniendo' la iteración y desapareciendoel agujero negro del cielo.

Conclusión

En resumen, resulta atrayente posar la mirada en producciones que están consideradas para público adolescente, ya que se pueden hallar nuevas aristas para trabajar y analizar. Además, nos acercan a otras obras relacionadas (cortos, series, videojuegos y demás) lo que comprende un amplio y rico escenario. El análisis de la película a través de los conceptos de Lotman y Fisher, han posibilitado traer a colación la temática del tiempo, su repetición y la figura del sacrificio haciendo de ellos un cúmulo de conocimientos que han sido mínimamente expresados aquí,de los cuales queda un gran número por trabajar en el futuro.

El visionado de este tipo de films nos hace conscientes de la finitud humana, que no es posible controlar los hechos del pasado, a menos que se trate de un videojuego, pero si podemos evidenciar a través de las manifestaciones artísticas las situaciones desiguales y nefastas que nos agobian a diario. Expresar las inquietudes que nos aquejan y trabajar conjuntamente en ellas para evitar que ocurran a las generaciones futuras y eludirel sacrificio, podría convertirse en una excelente historia de la 'vida real'.


FEAR
a Richard Kelly film
LOVE
DONNIE DARKO
pandora

Bibliografía

Bishop, K. W (2010) *American Zombie Gothic*. USA: McFarland & Company.

Driscoll, C. (2011) *Teen Film A Critical Introduction*. United Kingdom: Berg. Cap. VI.

Ferrer Ventosa, R. (2017) DirkLaurentestá muerto. Lacinta deMöbiuscomo estructura narrativa novedosa del cine de la posmodernidad. En *ASRI - Arte y Sociedad Revista de Investigación.* Núm. 13 (2017).

Fisher, M. (2009) *Realismo capitalista ¿No hay alternativa?*Epub digital.

Fisher, M. (2018) *Los fantasmas de mi vida: escritos sobre depresión, hauntología y futuros perdidos.* Buenos Aires: Caja negra.

Lotman, Y. (1992) *Acerca de la semiosfera.*

Molina Ahumada, E.P. (2017) Espejos virtuales: La semiótica de la cultura y el enlace héroe/jugador en el videojuego. En *Luthor*. Núm. 32, 8-2017, pp. 1-14.

Hernández Riwes Cruz, J. (2012) 28 *días, 6 horas, 42 minutos y 12 segundos.El héroe gótico suburban en Donnie Darko.* Artículo digital: UNAM.

Jameson, F. (2009) *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción.* Madrid: Akal.

Pampa, O. (2001) Juri Lotman: actualidad de un pensamiento sobre la cultura. En *Escritos, Revista del Centro de Ciencias del Lenguaje*. Núm. 24 julio- diciembre de 2001, pp. 47-70.