

*Las metáforas interiores
del espacio exterior:
el vientre de la ballena
en la ciencia ficción
contemporánea*

Dr. Miguel Federico Rubio Marín

Universidad Iberoamericana Ciudad de México

Miguel Federico Rubio Marín

miguel.rubio@ibero.mx

Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNI) y del Laboratoire de Recherche en Audiovisuel (LARA), es académico de tiempo completo del Departamento de Diseño de la Universidad Iberoamericana, institución en donde realizó una estancia postdoctoral. Es doctor y maestro en Estudios Audiovisuales por la Université de Toulouse II y licenciado en Diseño y Comunicación Visual por la UNAM. Como investigador se especializa en medios audiovisuales e imaginarios. Como creador se dedica a la animación digital y a los videojuegos. Recibió una Beca de Excelencia en Artes del Gobierno Francés y dos medallas Gabino Barreda de la UNAM. Su última publicación es el capítulo “Del diabálein (διαβάλειν) al symbálein (συμβάλειν): la labor homeostática de los símbolos demoniacos en el anime y el manga”, en el libro *La imagen trascendental: Estudios teóricos sobre anime y manga* (UIA, 2022).

Resumen

Este artículo hace una revisión de la fase del monomito de Joseph Campbell, llamada vientre de la ballena, en diversas representaciones de la ciencia ficción contemporánea. Asimismo, se analiza, a partir de teorías como la psicología analítica, la mitocrítica, el estructuralismo y las teorías audiovisuales de Siegfried Kracauer, la recurrencia de motivos narrativos e imaginarios como síntoma de estructuras psicológicas y sociales. El objetivo es analizar el sentido social y psicológico del que se desprenden las formas actuales del vientre de la ballena.

Palabras clave: inconsciente colectivo, espejo, héroe, pantalla

Abstract

This paper reviews the belly of the whale, part of Joseph Campbell's monomyth, in diverse cases of contemporary science fiction. Also, this article studies the presence of narrative and imaginary patterns as symptomatic of psychological and social structures. We use theories such as analytical psychology, mythocriticism, structuralism and some audiovisual theories of Siegfried Kracauer. The goal is to analyze the social and psychological meaning behind the current shape of the belly of the whale.

Keywords: collective unconscious, mirror, hero, screen.

Introducción

A primera vista, el título de este trabajo parece oponerse a la noción de espacio interior, acuñada por James Graham Ballard en su ensayo “The Coming of the Unconscious”, donde define al espacio interior como “la fusión del mundo exterior de la realidad y el mundo interior de la psique” (1996: p. 84), mientras que en “Time, Memory and Inner Space” menciona que se trata de “el paisaje interior del presente que constituye una imagen transmutada del pasado” (1996: p. 200). Así pues, la oposición a la que me refiero resulta evidente a partir del texto “Wich Way to Inner Space?”, publicado en 1962, donde Ballard enfrenta su espacio interior al *space opera* y demás filiaciones siderales de la ciencia ficción anglosajona, tan activas en aquella época. “Es el espacio *interior*, no el exterior, el que necesita ser explorado” (1996: p. 197), concluye Ballard su ensayo junto con la afirmación de que la célebre escafandra de Dalí es el traje óptimo para explorar el espacio interior. En esta declaración está implícita una oposición entre el descenso a las profundidades marinas—y su paralelismo con las profundidades inconscientes—² y el ascenso a las alturas espaciales.

Ahora bien, en este artículo desarrollaré una breve revisión y análisis de la forma que adopta el llamado vientre de la ballena—fase del monomito de Joseph Campbell, donde el héroe mitológico es tragado por un mundo de formas fantásticas— en la ciencia ficción contemporánea. Esto apoyado por teorías que, como la psicología analítica, la mitocrítica, el estructuralismo o las teorías audiovisuales de Siegfried Kracauer, destacan la recurrencia de motivos narrativos e imaginarios como síntoma de estructuras psicológicas y sociales. Es decir: retomo enfoques analíticos que, además de basarse en una lectura superpuesta de elementos que trasciende la delimitación temporal, espacial y categorial, permiten conectar la diégesis y la representación con la realidad y, a partir de ello, sondear y revelar los

estratos invisibles de esta última, como puede ser el estado psicológico o imaginario de una sociedad.

A partir de lo anterior, mostraré que el vientre de la ballena, aquel sitio intersticial en el que, al igual que ocurre con el espacio interior, confluyen el mundo de la realidad y el de la psique, el del pasado y el del presente, en muchos casos coincide con el espacio exterior, aquel que Ballard veía totalmente ajeno a su noción. Además del espacio exterior como vientre de la ballena, me ocuparé de otras dos encarnaciones de la mencionada fase narrativa y simbólica dentro de la ciencia ficción: el mundo virtual y la superficie de la pantalla. Interrogando las vinculaciones psicológicas y sociales de estos tres espacios, evidenciaré que detrás de la presencia de determinado tópico topológico está activo aquello que, bajo una lectura particular de la invariancia de Lévi-Strauss, soportada por la frecuente analogía con el “tema y variaciones” para dar cuenta del dinamismo de una estructura, así como por el origen matemático de la invariancia, me permito llamar *varianza*. Es decir, la tendencia —o, respetando la analogía matemática, la media— de elementos variables—con una recurrencia limitada a un contexto específico— que se acoplan a una estructura— invariante— y que reflejan las particularidades—contextuales y psicológicas, sobre todo— de la sociedad en la que se ubican. Por lo cual se considera que la varianza posee un vínculo profundo, de sentido y forma, con la estructura de la que se desprende.

Interesado por lo que esta varianza puede decir acerca de nuestra sociedad, examinaré con mayor detenimiento la tercera de las encarnaciones del vientre de la ballena en la ciencia ficción contemporánea: la superficie de la pantalla.³ Esto porque su recurrencia se ha hecho notar, con creciente insistencia, particularmente en los últimos años, lo que, a partir de lo que ya he expuesto, respondería a una relación activa y particular entre la representación de la superficie de

1 Aquella en la que impartió su célebre conferencia, durante la 1ª Exhibición Surrealista Internacional de Londres, en 1936.

2 cf. *El agua y los sueños*, de Gaston Bachelard.

la pantalla como punto de entrada al mundo de formas fantásticas y a l estado psicológico profundo de nuestra sociedad (Kracauer, 1947: pp. 5-8). Es decir, pretendo mostrar que la recurrencia de este motivo en la ciencia ficción no es fortuita, sino que responde a una transferencia, cada vez más evidente y generalizada, de nuestras pulsiones psicológicas, de nuestros afanes y deseos, pero también de nuestro *élan vital* hacia la tecnología —sobre todo aquella de carácter visual—, así como a las implicaciones identitarias y corporales de la relación que mantenemos con ella.

Asimismo, esta superficie de la pantalla como vientre de la ballena presenta dos aspectos de interés particular. El primero: en su construcción de sentido, apela a las especificidades del medio audiovisual; el soporte de buena parte de las narrativas que la presentan. El segundo: dentro de una historia del espejo como reflejo y punto de acceso al mundo inconsciente —que va desde el espejo del agua (Narciso), hasta el espejo de la pantalla audiovisual (*Perfect Blue*, *Videodrome*, *Donnie Darko*, *Persona 5*), pasando por el espejo en sentido estricto (*William Wilson*, *Frankenstein*, *Alicia a través del espejo*, *Despair*)—, presenta una novedad muy importante: el inconsciente que refleja el espejo de la pantalla es, ante todo, el inconsciente colectivo.

Por último, busco evidenciar cómo esta tercera forma que el vientre de la ballena ha adquirido dentro de la ciencia ficción no hará más que incrementarse con el tiempo, pues ésta emana del matrimonio entre nuestro ser —tanto en su dimensión física como psicológica— y la tecnología. Dicho matrimonio, fenómeno cultural a todas luces imparable, trae a la palestra la noción de híbrido; aquella que pasó de su representación dentro de la ciencia ficción [*i. e. Frankenstein o el moderno Prometeo*, *La Eva futura*, *Metrópolis* (1927), *Ghost in the Shell*] a la antropología y los estudios de género (*i. e. Manifiesto para cyborgs*). Este híbrido, en un primer momento se definió por la fusión entre cuerpo y tec-

nología, para más tarde privilegiar la fusión entre psique y tecnología. De este modo, la segunda fusión cristalizó en la superficie de la pantalla y la ciencia ficción pasó del hombre-máquina a la mente-pantalla, de la Eva futura al mutante en el que Max Renn se convierte en Videodrome. Este nuevo monstruo de Frankenstein, hijo de la pantalla, la carne y la psique que en ellas se encarna es, desde su naturaleza intersticial, un puente entre diégesis y realidad; un espejo de la realidad que la ciencia ficción nos arroja.

El espacio exterior o los terrenos desconocidos del inconsciente

“Los terrenos de lo desconocido” es una descripción tan válida para los territorios físicos que, a lo largo de la historia, el hombre ha conquistado mediante la tecnología como para los espacios mentales del inconsciente, los cuales, por otro lado, distan muchísimo de haber sido conquistados o de tener una historia de exploración científica tan larga como la de la geografía oculta de mares, cielos o planetas. Ya lo dice Jung con contundencia: “Quienquiera que niegue la existencia del inconsciente, supone, de hecho, que nuestro conocimiento actual de la psique es completo” (Jung, 1995: p. 23).

Esto último supone un problema: el inconsciente no parece mostrarse de modo directo, como sí ocurre en *Paprika* (2006) gracias al DC Mini, sino que, por el contrario, emplea un lenguaje indirecto, simbólico. Es decir, la fantasía que hallamos en ciertas obras de ciencia ficción, fantasía, horror y, más tradicionalmente, mitos y cuentos de hadas, de entenderse de manera metafórica, presenta un gran potencial para transcribir el lenguaje simbólico e indirecto del inconsciente (Rubio, 2016: p. 31). En síntesis, lo anterior supone un terreno fértil para la asociación entre psique y ciencia ficción.

- 3 Para ejemplificar los conceptos del párrafo anterior, en este caso el vientre de la ballena correspondería a la invariancia al ser una estructura más bien estable durante milenios, arquetípica, que da cuenta, de manera general, del paso del mundo consciente al inconsciente. Por su parte, la superficie de la pantalla, la carcasa del vientre de la ballena, equivaldría a la varianza, al ser un elemento en cambio constante —que, entre otros, ha pasado por el bosque mágico, el mundo espiritual, el agujero de conejo o el vientre de la ballena propiamente dicho—, cuya forma específica pertenece a un momento y lugar identificables. Si bien el vientre de la ballena da cuenta más que nada de contenidos psicológicos anclados en la genealogía biológica del ser humano, la superficie de la pantalla habla sobre todo de la dimensión cultural.

Así es como podemos ver, de manera muy general, que la historia de las aventuras de ciencia ficción responde a la historia de la conquista de los lugares recónditos mediante la tecnología de cada época. De tal manera *Odisea e Historia verdadera* darían cuenta de la conquista de los lindes marítimos gracias a la tecnología naval de la Antigüedad; mientras que *Cinco semanas en globo* y *El horror de las alturas* representarían la conquista de las alturas celestes; y *Veinte mil leguas de viaje submarino* la conquista de las profundidades marinas, esto en los extremos de la Segunda Revolución Industrial (1870-1914). Por su parte, 2001: *Una odisea del espacio* (2001: *A Space Odyssey*, 1968), *Solaris* (*Solyaris*, 1972) y *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979), darían cuenta de una nueva frontera de lo desconocido: aquella del espacio exterior que sería explorada durante la segunda parte de la Guerra Fría. Bajo esta premisa, los monstruos que encuentran los exploradores de ciencia ficción (Escila y Caribdis, el horror de las alturas, el calamar gigante, el alien, el planeta Solaris) serían, simbólicamente, guardianes de los límites del conocimiento humano y mojones de la conciencia; aquella figura que Campbell nombra guardián del primer umbral.

Ahora bien, si estas consideraciones las llevamos a terrenos del monomito, podemos ver que en la ciencia ficción de exploración están presentes las tres grandes fases que constituyen la unidad nuclear del monomito. La separación (partida del héroe desde su mundo conocido), tiene lugar cuando el héroe abandona, por voluntad propia o forzado, su mundo conocido, su lugar de origen (*i. e.* cuando Ulises emprende el viaje de regreso a través del mar, tras la guerra de Troya, o cuando Kris Kelvin o Luke Skywalker abandonan sus planetas natales). Por su parte, la iniciación (incursión en los terrenos desconocidos de un mundo de formas fantásticas y realización de pruebas), está patente en el momento en el que el héroe ingresa a los territorios salvajes, desconocidos hasta entonces para el humano, y en donde ocurren todas las aventuras y pruebas que el héroe enfrenta en los mares, cielos o planetas misteriosos. Por último, el retorno (regreso al mundo conocido con un desarrollo y transformación consecuentes, tanto para el héroe como para su entorno) ocurre cuando el héroe vuelve a su punto de partida y trae luz sobre aquellos terrenos

ocultos y misteriosos. Claro que cada travesía pasa por estas tres fases, lo cual nos puede hacer pensar que el monomito no solo debe su estructura al ritual, como nos dice Campbell, sino también al viaje. Claro está: tanto el ritual iniciático como el viaje del héroe son travesías interiores.

A pesar de que estas pequeñas observaciones resulten algo superficiales, permiten destacar grandes estructuras y semejanzas entre el viaje exterior de ciencia ficción y sus desplazamientos geográficos, y el viaje interior del monomito con sus eventos psicológicos. De tal modo, los espacios desconocidos por los cuales transita la ciencia ficción en ciertos casos se equiparan con el mundo de formas fantásticas, metáfora del inconsciente (propio al monomito), haciendo que el espacio interior de Ballard coincida con el espacio exterior del *space opera*. En ese sentido, si bien la mayor parte del *space opera* que Ballard critica en “Wich Way to Inner Space?” parece solo deberse al furor que el viaje espacial suscitaba desde finales de los años veinte (*i. e.* *Armagedón 2019 d. C.*) y hasta los años sesenta, una muy buena parte de los relatos situados en el espacio exterior hacen de él un terreno psicológico, un espacio interior. El que para aquellas fechas la psicología ya fuera una disciplina popular y reconocida es muestra de que la exploración del espacio y la del inconsciente supusieron los dos enfrentamientos que la ciencia y la conciencia tenían con lo desconocido. Nuestro primer caso: *Solaris*, de Stanislav Lem, pero también *Solaris*, de Tarkovsky.

Algo significativo, con relación al paralelismo entre psique y espacio exterior, ocurre con *Solaris*. Kris Kelvin, el héroe protagonista, es un psicólogo. ¿Por qué un héroe habría de ser un psicólogo? Pues bien, se trata de la clase de héroe más adecuada para explorar la mente humana, puesto que el planeta Solaris es equivalente a un cerebro humano. De modo que la travesía espacial es, en realidad, un viaje interior, y todos los sucesos que tienen lugar en el planeta son de carácter psicológico. De ahí la pertinencia del psicólogo. El libro de Lem menciona “el ‘océano pensante’ de *Solaris* era un cerebro gigantesco, prodigiosamente desarrollado, que le llevaba varios siglos de ventaja a nuestra propia civilización” (2003: p. 25), mientras que en la película de Tarkovsky se nos dice que “se ha establecido que el océano de Solaris es un cerebro muy singular. Después

se planteó la audaz hipótesis, de que el océano es una sustancia pensante.” (*Solaris*, 00:31:29). El paralelismo entre el planeta y la psique no se queda, sin embargo, en estas menciones directas, sino que tiene otro intermediario, más simbólico: el océano.

En la película de Tarkovsky el agua tiene un rol crucial: es la primera imagen que aparece (un río con plantas acuáticas, el cual vemos mediante una toma subjetiva desde la perspectiva Kris Kelvin, mientras el sonido del agua corriendo domina el plano auditivo), pero también la última: aquella de la superficie acuosa del planeta con unas minúsculas islas. Además, no es exagerado afirmar que, en la Tierra, a través del agua se construye una llamada a la aventura insistente, que antecede y anuncia al planeta acuoso, compuesta por numerosas tomas centradas en el agua, reflejos de la casa de Kris (espacio interior, en sentido estricto y metafórico, anclado a la memoria e identidad del psicólogo) sobre un lago y una lluvia que cae en momentos de contemplación por parte de los personajes. Posteriormente, ya cuando Kris se encuentra dentro del vientre de la ballena que es el planeta *Solaris*, enfrentado con su pasado traumático, el agua que empapa a los “visitantes” y a la versión de su casa recreada por el planeta opera como el símbolo de la naturaleza psicológica de aquellos entes que emanan de su mente. Por si fuera poco, en *Solaris*, el libro, los astronautas emplean escafandras para explorar el planeta acuoso, para explorar aquellas honduras inconscientes a las que se refería Ballard.

Al final de *Solaris*, la película, reafirmando aún más el espacio exterior como espacio interior, se nos revela que Kris Kelvin nunca abandonó el planeta *Solaris*... fue engullido por el vientre de la ballena. El viaje espacial, mediante la presencia constante de recuerdos y la materialización del inconsciente reprimido de todos los científicos, así como mediante los visitantes y el simbolismo del agua, reclama su naturaleza psicológica y equipara los misterios del espacio exterior a los misterios del espacio interior: la forma de la psique con relación al mundo. Además, hay dos momentos de viaje (y transiciones entre las tres fases del monomito): el primero, externo, el viaje de la Tierra a *Solaris*, a través de una elipsis que nos lleva de los recuerdos consumidos del pasado de Kris a la superficie del planeta. El segundo

momento de viaje es el paso del consciente al inconsciente, cuando el reflejo de Kris en un espejo y, posteriormente, su sueño, nos llevan al reino de las formas fantásticas (*Solaris*, 01:09:48). Cruzado el umbral, dentro del vientre de la ballena, surgen las emanaciones del inconsciente; la primera de ellas es Khari, la esposa muerta de Kris.

Tarkovsky retomó este recurso de mostrar un paisaje exterior como reflejo del mundo interior en su otra película de ciencia ficción: *Stalker* (1979), adaptación de la novela *Picnic al borde del camino*, de Arkady y Boris Strugatsky, quienes, junto con Tarkovsky, elaboraron el guion original de la película. En ella, bastante distanciada del libro, la Zona, el nuevo vientre de la ballena—igual de misterioso y de vinculado al espacio que *Solaris*, pues en la secuencia de apertura se la relaciona con un meteorito o visitantes extraterrestres— adapta su forma al interior de cada persona que ingresa en ella—por no mencionar que el deseo que concede el cuarto que se encuentra en su centro no es aquel que se enuncia, sino aquel que auténticamente se desea—, convirtiéndose en un espejo del inconsciente en el que se adentran los héroes en un viaje interior de apariencia exterior.

Regresando a las tres fases que conforman la unidad nuclear del monomito, en *Stalker* el uso del color se corresponde con cada una de ellas, a la vez que representa la relación que el héroe guarda con cada espacio, sea el mundo ordinario o el vientre de la ballena. El sepia, monocromo, tiñe el mundo ordinario y decadente en donde inicia la película; es decir, corresponde a la fase de separación. Posteriormente, la imagen a todo color acompaña el periplo completo a través de la Zona, el vientre de la ballena; es decir, durante la fase de iniciación. Por último, representando la transformación y renovación que el contacto con el inconsciente suscita en el mundo ordinario en decadencia, la alternancia entre el color y la monocromía sepia está presente durante la fase de retorno; el regreso de *Stalker* al punto inicial de su travesía. Esta alternancia en el uso del color, además de representar el vínculo reestablecido entre la Zona y el mundo ordinario, entre el mundo inconsciente y el consciente, responde a la presencia de un híbrido que, en su propia configuración narrativa y simbólica, también reúne los dos mundos (el miste-

rio del Bodhisatva, Campbell): Monita, la hija mutante de Stalker, es producto de la unión entre la Zona y el héroe.

Durante la fase de retorno las escenas a todo color son aquellas en las que Monita aparece a cuadro; ella, en su mutación híbrida y mediante los símbolos de la Zona que la acompañan (el color, sí, pero también los aullidos del perro —guía totémico del mundo de formas fantásticas—, el control telequinético sobre la realidad y las semillas que evocan, en potencia, la vegetación de la Zona), encarna la posesión de los dos mundos (Campbell, 1959: 210-222). Haciendo suyos los efectos renovadores del retorno que su padre parece abandonar, Monita inaugura una transformación colorida mediante semillas que caen profusamente y anuncian la renovación del mundo árido gracias a aquellas dádivas recuperadas del inconsciente (la Zona) que son traídas a los terrenos de la conciencia (el mundo real). Provocar dicha renovación, así como el fungir como un puente entre los dos mundos a los que me refiero, define la deontología del héroe mitológico.

Incluso en relatos de exploración espacial que aparecieron en revistas fundadas por Hugo Gernsback, como *Amazing Stories* o *Wonder Stories*, el espacio exterior y las criaturas que en él habitan llegan a ser un medio a través del cual surge lo inconsciente. Por ejemplo, en los cuentos “Odisea marciana” y “El valle de los sueños” de Stanley Weinbaum, bajo esta lógica de la travesía exterior que se vuelve interior los monstruos de los sueños que enfrentan el astronauta Jarvis y el marciano Tweel representan tanto lo desconocido del espacio exterior como lo desconocido de la psique, ya que su arma consiste en la capacidad de mostrar a sus presas visiones de sus deseos más profundos y recónditos; visiones crudas de su inconsciente, las mismas que determinan el deseo que concede el cuarto de *Stalker*, o las mismas que dan vida a los visitantes de *Solaris*. Así, la odisea espacial de Jarvis se vuelve un enfrentamiento con su inconsciente y los misterios de Marte están acompañados por los misterios de la mente. La paradoja de *Solaris* está activa: el viaje a través de distancias interplanetarias es un viaje sin desplazamiento físico, sino al interior de la psique. En ese sentido, gran parte de los poderes psíquicos de los extraterrestres que acechan la ciencia ficción y el horror cósmico consagran al espacio exterior como un vientre de la ballena.

Si pensamos en la narrativa gráfica de ciencia ficción, tenemos muchos casos similares. *La Bande dessinée Sobre la estrella*, primer volumen de la serie *El mundo de Edena* de Moebius, evoca en sus primeras páginas, antes que el viaje espacial, un viaje submarino en las profundidades acuosas de la psique anamnética de Stel, el explorador y mecánico espacial que, para reparar el motor de una nave, primero debe volver a su infancia, encontrarse con su yo niño y reparar un submarino de juguete. La reparación mecánica aparece como pretexto de la sanación inconsciente. Esto, curiosamente, es el preámbulo al viaje espacial de Steel y Atán, el cual, con influencias de *El Incal* y el proyecto de Jodorowsky por llevar al cine *Dune*, de Frank Herbert, hace surgir el inconsciente en los mundos lejanos.

Desde otro frente cultural, el manga *Memories* de Katsuhiro Ōtomo, así como su adaptación al anime, *Magnetic Rose* (*Kanojo no omoide*, 1995) dirigida por Kōji Morimoto, también hacen del espacio exterior un territorio del inconsciente, y de una estación espacial abandonada un vientre de la ballena. Como retomando la descripción que el piloto André Berton hace de la materialización que, mediante figuras “de yeso” y la efigie gigante de un niño, el planeta *Solaris* hace del inconsciente de Shannahan, su compañero perdido (Lem, 2003: pp. 71-71) y (OO:14:58-OO:18:43), *Memories* y *Magnetic Rose* muestran a dos astronautas que, al atender el llamado de una estación espacial abandonada son tragados por este vientre de la ballena. Dentro de la estación se verán enfrentados a materializaciones de pulsiones y contenidos inconscientes reprimidos: la *hibris* de una mujer rechazada que se confina en un mausoleo donde reproduce sus recuerdos eternamente, para el caso del manga, y el trauma de la muerte de la hija del astronauta Heintz, así como la ilusión de la lujuria y el éxito del astronauta Miguel, para el caso del anime. Curiosamente, el manga de Ōtomo presenta elementos arquitectónicos y visuales muy similares a 2001: *Una odisea del espacio*, mientras que el anime remite con insistencia a *Solaris*.

Quizá esta encarnación del vientre de la ballena responde a la expectativa del enfrentamiento con lo desconocido que trajo consigo la carrera espacial. Mientras el espacio exterior ocupaba su lugar en nuestro imaginario, como una de las formas más evidentes de lo desconoci-

do, también se mostraba como un terreno ideal para captar las regiones desconocidas del inconsciente. Quizá Ballard perteneció a una generación donde el espacio exterior ya no parecía tan desconocido y misterioso como lo había sido antes. En sus tiempos, los mundos virtuales y alternos, alimentados por las atrocidades del corazón humano que claramente cobraron vida durante la Segunda Guerra Mundial, sugerían mejor los territorios ocultos.

El mundo virtual o el cielo revitalizado

En su prólogo a la edición francesa de *Crash*, Ballard establece una relación entre la detallada y profusa forma literaria del realismo del siglo XIX y un modo de vida dominado por el contacto con la materia física, propio de ese siglo, para demostrar lo adecuadas que resultan la subjetividad y la alegoría de la ciencia ficción para retratar la experiencia con la realidad, dominante en la segunda mitad del siglo XX; una experiencia mediada por la virtualidad que se define cada vez menos por el contacto con el mundo físico.

Siguiendo la lógica de Ballard, podemos explicar bastante bien la incursión cada vez más evidente de mundos alternos, multiversos y reinos virtuales dentro de la ciencia ficción. Ciertas obras recientes ambientadas en lo virtual, como *Ready Player One*, incluso muestran cierto costumbrismo con respecto a los hábitos, prácticas e identidades de los jugadores asiduos de videojuegos. A la par de esto, un buen número de narrativas situadas en los mundos virtuales han hecho de ellos lugares cuya naturaleza digital y técnica extiende la mano a nociones y símbolos propios a la inmaterialidad, abstracción, ubicuidad y trascendencia budistas, platónicas, neoplatónicas y, por extensión, cristianas. En estos casos, el mundo virtual aparece como un *topos uranus* en donde, bajo la égida platónica presente desde *Simulación-3*, así como en buena parte de las novelas de Philip K. Dick, lo virtual afirma su superioridad y existencia ante una materialidad que se revela o bien una ilusión pobre (la caverna de Platón), o bien un eco tenue de una realidad última (las Ideas platónicas).

También puede ocurrir que lo virtual simplemente alerte acerca de la ilusión que es en realidad el mundo ma-

terial [*Matrix (The Matrix, 1999)*] sin llegar a ofrecer una realidad última, sino un laberinto interdimensional [*eXistenZ (1999)*, *Inland Empire (2006)*]. En cualquier caso, la trascendencia hacia otra realidad, más auténtica, que este nuevo vientre de la ballena platónico-cristiano ofrece es un síntoma del estado cultural al cual Ballard se refería; es decir: de la depreciación de la realidad física en favor de las experiencias virtuales.

A partir de la revelación de la realidad última mediante lo virtual, este vientre de la ballena se permite brindar promesas de trascendencia para los héroes que en él ingresan. Tal es el caso de Ash, protagonista de *Avalon (2001)*, heroína que, antes que nada, es una habilidosa jugadora de videojuegos. Si Kris Kelvin, como psicólogo, contaba con las credenciales necesarias para entrar a la mente-océano de *Solaris*, ahora Ash, Parzival o Art3mis, al ser jugadores de videojuegos, están capacitados para adentrarse en el vientre de la ballena virtual. La trascendencia, para todos estos jugadores, no estriba en quedarse en los terrenos virtuales sino, por lo contrario, en restablecer el orden de un mundo material árido, decadente o corrupto mediante su retorno.

Lo virtual, sin embargo, ofrece otras promesas de trascendencia. Es el caso de Motoko Kusanagi, la protagonista de *Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai, 1995)*, cuya trascendencia, al unirse con la entidad digital Puppet Master (estamos frente al híbrido carne-espíritu), se da en dos fases: una material, cuando el ser resultante de la fusión toma el cuerpo de una niña para simbolizar el renacimiento, y una puramente digital, cuando el híbrido trascendente Motoko-Puppet Master se despoja de su cuerpo para acceder a una ubicuidad y trascendencias basadas en su existencia digital y virtual. Obviamente esta trascendencia tiene profundos ecos de aquella que santos y bodhisattvas alcanzaban mediante la existencia del espíritu y el despojo de la carne. Entonces lo virtual, bajo su paralelismo con los lugares y la existencia celestes, reclama una tradición religiosa, antiquísima, mientras mira hacia el futuro de la humanidad.

Así pues podemos ver que la trascendencia, en estos casos, es similar a la trascendencia de personajes como Monita, el héroe híbrido que conjunta el reino de la

carne (Motoko) con el del alma (Puppet Master) trasciende en su ser. Pero la trascendencia de lo virtual también afecta el mundo, pues mediante ella se accede a aquella realidad última del *topos uranus*, al último nivel de la realidad, la “Class Real” a la que Ash llega al final de todas las realidades virtuales de *Avalon* (01:16:14). Aquel mundo prístino que, a veces, trasciende tanto lo virtual como a lo real; aquel que permite, así como lo hace el contacto con el corazón del mundo de formas fantásticas, restablecer una vida en decadencia. Claro que *Avalon* remite al mito de la trascendencia artúrica y claro que en el centro del mundo virtual hay un Grial [sí, también en *Ready Player One* o en *Sword Art Online* (2012)], la “Class Real”, cuya comunión con el héroe llena de color al mundo árido de *Avalon*,⁴ o infunde vida a la muerte, como cuando Killy, protagonista del manga *Blame!* restaura una biología muerta al recuperar genes capaces de conectarse a la Net Sphere (nuevamente la hibridación entre la carne y lo virtual). Como buen héroe, el sacrificio de Killy es lo que activa los genes numinosos. Asimismo, en *Blame!* el vientre de la ballena, el mundo virtual, la Net Sphere, se representa a todo color, ¡y eso que se trata de un manga!

De tal manera que el mundo virtual como vientre de la ballena es solo un sitio de tránsito, no la destinación final o la realidad última. Estas se encuentran tras cruzar un portal más, como cuando en *Simulacrón-3* la simulación esconde otra simulación, ambas virtuales, ambas contenidas por una realidad última a la que el héroe accede al final. Y claro, el mundo material que se había pretendido real resulta ser otra manifestación más de la ilusión. Si bien esto puede parecer producto mayoritario de influencias que la posguerra tuvo en Estados Unidos (el pensamiento budista, las experiencias con psicotrópicos, Carlos Castaneda), se trata de una consideración muy cercana al sentido de la separación. El reino de la cultura que deja atrás el héroe es puesto en entredicho, desestabilizado, mediante la experiencia de una realidad más auténtica, dentro de los terrenos de un inconsciente animado por una naturaleza que no rinde concesiones a las categorías humanas (sobre todo las categorías morales, si pensamos en Nietzsche).

Es decir: los constructos sociales son negados por el héroe como marco definitivo de la realidad; el héroe, por definición, es irreductible a un *zoon politikón*.

Hay algo más que es menester destacar: el héroe encuentra en lo virtual las mismas formas psicológicas y arquetípicas, las mismas pruebas a realizar que en cualquier otro vientre de la ballena (*i. e.* el bosque fantástico de las leyendas artúricas, el desierto del anacoreta, el reino de las hadas en el relato folklórico). Así, el romance entre Kirito, de ropajes negros, y Asuna, de ropajes blancos, evoca la *coincidentia oppositorum* alquímica en el mundo virtual de *Sword Art Online*, del mismo modo que ocurre con la concordia, simbolizada por el beso, entre los pilotos Hiro y Zero Two, en el episodio 24 (00:14:10) de *Darling in the Franxx* (2018), en donde incluso tienen presencia las alas angelicales y demoniacas del rey y de la reina de tratados alquímicos como el *Splendor Solis* o el *Rosarium Philosophorum*. Realzando la referencia alquímica en el momento del beso, Zero Two dice: “¡Somos el ave que comparte alas!”, y en el minuto 15 con 39 segundos emerge una imagen que representa contundentemente la unión de opuestos: los rostros de Zero Two y de Hiro, opuestos en su color, pero encontrados mediante su mirada, coronados por cuernos demoniacos y acompañados por un ave que aletea en medio de ellos, dicen: “Tú eres yo y yo soy tú”. Toda la iconografía y sentido alquímicos están presentes en este episodio que destaca la unión de opuestos; incluso tenemos el sacrificio transmutor del rey y de la reina, aunque en este caso alimenta la resurrección de un mundo posapocalíptico. Por otro lado, Cibo, en *Blame!* es la guía y *anima* de Killy. Ella, una ingeniera, adopta la capacidad de tránsito entre el mundo abstracto y el mundo concreto, entre el mundo virtual y el mundo material, que antes eran propias de las chamanas o las médiums.

Además, todos estos mundos virtuales, aderezados por referencias mitológicas y fantásticas, como aquellas artúricas y célticas de *Avalon*, *Blame!* y *Ready Player One*, o las griegas y esotéricas de *Matrix* y los cuentos “Las gafas de Pigmalión” y “Los mundos del hubiera” de Weinbaum, o las sintoístas y cristianas de *Ghost in the Shell* e *Innocen-*

4 Nótese la similitud indirecta con Tarkovsky a través de su impacto en el cine polaco de ciencia ficción. *Avalon* fue grabada en Polonia.

ce (2020), no hacen más que reivindicar al mundo virtual como este nuevo vientre de la ballena que bebe del mito.

Curiosamente, algunos de los primeros relatos contemporáneos en dar cuenta de la virtualidad, como “Las gafas de Pigmalión”, no lo hacen apelando a la lógica de lo digital o lo programático, sino a la lógica de la pantalla. Esta pantalla es la que crea un régimen escópico que, subvirtiendo la teoría de Christian Metz, en lugar de alejar a los individuos del objeto representado los acerca a él más de lo que la realidad material y el contacto directo podrían hacerlo.

La pantalla o el reflejo de la sombra colectiva

Tomemos en cuenta esta consideración: casi cualquier pantalla es, en sentido estricto y metafórico, un espejo. Podríamos excluir la pantalla tradicional de proyección cinematográfica, pero no así las pantallas televisivas, los monitores de computadoras o las pantallas de teléfonos celulares y demás dispositivos móviles. Apagadas, estas pantallas exhiben una superficie especular negra, en la que ciertamente la mayoría de nosotros hemos sido sorprendidos por nuestro reflejo borroso. La mencionada superficie es el espejo negro al que se refiere el título de la serie *Black Mirror* (2011-). Tomando cierta licencia, que se verá confirmada por el simbolismo de la pantalla como vientre de la ballena [*i. e.* la secuencia de apertura de *Persona 5: The Animation* (2018-2019)], las características de esta pantalla negra y mediática parecen acoplarse bastante bien con aquellas que definen el carácter desconocido de la psique. En su color, estas pantallas remiten a las oscuridades inconscientes; no constituyen un espejo diurno y claro, sino uno nocturno cuya temporalidad es idónea para el advenimiento del mundo onírico e inconsciente. Además, en su diafanidad, muestran un paralelismo con lo difuso y vago de los contenidos inconscientes; una silueta vaporosa. Asimismo, la inversión de la imagen, propia a todo espejo (y anclada en la inmanencia de la lente cinematográfica y fo-

tográfica, a partir del principio de la *camera obscura*) crea un terreno que invoca a la sombra, arquetipo privilegiado del inconsciente, alimentado por los rasgos invertidos de nuestro ego.

Pero ahí no termina el potencial especular de la pantalla mediática. Prendida, con los desfiles mediáticos sobre su superficie, es un espejo colectivo de nuestra sociedad; soporte de un imaginario mediático que, desde la publicidad y la mercadotecnia, ha querido apelar a nuestras pulsiones y deseos inconscientes. Más aún, pensando en las redes sociales y los chats, resulta fácil verter en internet, bajo el ocultamiento de la persona, todo aquello que reprimimos y normalmente confinamos al inconsciente; pulsiones violentas o sexuales que normalmente mantenemos a raya en nuestro trato personal con los demás. Desde ahí, la pantalla anuncia el advenimiento de la sombra colectiva.

No hay que olvidar que lo colectivo no solo es lo que aseguró el éxito mediático y económico del cinematógrafo (el espectáculo colectivo en oposición a la experiencia individual del kinoscopio, de corta vida y éxito), sino también un elemento que ha definido la producción de los contenidos audiovisuales, la cual recurre a múltiples individuos con tareas especializadas. Al respecto, Kracauer destaca que dicho fenómeno hace del cine un medio más apto para captar y reflejar el estado psicológico profundo de una sociedad (1947: p. 5).

Ahora bien, esta pantalla mediática, en calidad de reflejo del inconsciente colectivo y vientre de la ballena, es representada sobre todo por la ciencia ficción y, en casos menos numerosos, por el horror.⁵ En *Neuromante*, de William Gibson, resulta muy significativa la sobreposición que, en su primera línea, esta novela fundacional del ciberpunk hace de la pantalla televisiva sobre el cielo: “El cielo sobre el puerto tenía el color de una pantalla de televisor sintonizado en un canal muerto” (Gibson año: p. 1). Al empotrar la tecnología sobre la naturaleza, la novela da cuenta de un régimen visual propio a la ciencia ficción —y también a nuestro mundo!— que, al igual que ocurre con lo

5 *i. e.* La pantalla de *Ringu*, que no solo es la primera imagen que vemos, curiosamente sobrepuesta al jagua!, sino que es el medio a través del cual surge Sadako: un fantasma animado por el choque entre tradición y contemporaneidad, entre tradición y tecnología.

virtual, depende de una óptica mediada por la tecnología. Los orígenes contemporáneos de esto no se remontan tanto a la ciencia ficción como a lo audiovisual. Sesenta años antes de *Neuromante*, las veintitrés obras cinematográficas conocidas como *Kino-Pravda* “cine-verdad”,⁶ alimentadas por la teoría del *Kino-Glaz* “cine-ojo”, de Dziga Vertov, ya anunciaban y defendían, bajo una lógica cercana al futurismo, la amplificación que la lente de la cámara suponía para el ojo humano, y a partir de la cual resultaba visible y alcanzable aquella verdad—del mundo—a la que se refería el *Kino-Pravda*. Las fotografías fijas y algunas tomas de Mijaíl Kaufman en *El hombre de la cámara* (*Chelovek s kino-apparatom*, 1929), donde la cámara cinematográfica y su lente sustituyen con toda intención a su ojo, dan cuenta de lo anterior y anuncian un híbrido entre carne y tecnología que se define por las visualidades; aquel híbrido de *Videodrome* (1983) o de *Están vivos* (*They Live*, 1988).

Otra consideración sobre la genealogía de esta pantalla-espejo es necesaria: simbólicamente, el espejo ha aparecido como una superficie en la que suele reflejarse el inconsciente; un portal hacia el vientre de la ballena (*i. e. A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*), así como uno de los principales vehículos de la sombra. En ese sentido, el espejo como reflejo de la psique da cuenta de un desplazamiento que va del agua al espejo y del espejo a la pantalla, pero también de un desplazamiento del inconsciente individual al colectivo como aquello que es reflejado.

Si bien el mito de Narciso es el ejemplo emblemático del agua como espejo psicológico y “William Wilson”, de Edgar Allan Poe, el del espejo propiamente dicho como reflejo del inconsciente, estamos hablando de narraciones literarias que, al referir a la inmanencia visual del espejo, recurren inevitablemente a la écfrasis. El advenimiento de lo audiovisual, curiosamente no tanto del cinematógrafo, sino del kinetoscopio, registró uno de los primeros casos en los que el espejo, en su función de revelador de la psique y de portal hacia la sombra, se hermana con la pantalla y lo visual. Aquí no solo el espejo abandona la écfrasis para reclamar su esencia visual (anclada, para el caso de la fotografía y el cine, en la especularidad que ya mencioné),

sino que reafirma su carácter psicológico. Esto ocurre en la escena climática de *Frankenstein* (1910), producido por Edison y dirigido por J. Searle Dawley, en donde, evocando a “William Wilson”, un espejo colocado en el extremo de la estancia en donde se encuentra Víctor Frankenstein muestra el reflejo del doctor: el monstruo (00:07:12). Los dos, aparente antítesis, son en realidad uno. Así, el espejo no refleja el ego, es decir, a Víctor Frankenstein, sino aquella parte que el científico ha negado de sí: su sombra, su *alter ego*. El espejo es, por primera vez, claramente visual y evidentemente psicológico. Por otro lado, una pantalla notable de ciencia ficción en los primeros años del cine sería la pantalla gigante mediante la cual colosales figuras públicas se presentan ante las masas enajenadas, en *Lo que vendrá* (*Things to come*, 1936), basada en el cuento homónimo de H. G. Wells.

Ahora bien, si pensamos en lo audiovisual, abonando elementos a esta unión entre espejo, psique y pantalla, Luis Buñuel señala elementos que guardan un paralelismo muy grande entre dinámica inconsciente y construcción audiovisual:

[El cine] es el mejor instrumento para expresar el mundo de los sueños, de las emociones, del instinto. El mecanismo productor de imágenes cinematográficas, por su manera de funcionar, es, entre todos los medios de expresión humana, el que más se parece a la mente del hombre, o mejor aún, el que mejor imita el funcionamiento de la mente en estado de sueño. El film es como una simulación involuntaria del sueño. B. Branios nos hace observar que la noche paulatina que invade la sala equivale a cerrar los ojos: entonces comienza en la pantalla, y en el hombre, la incursión por la noche de la inconciencia; las imágenes, como en el sueño, aparecen y desaparecen a través de disolvencias y oscurecimientos; el tiempo y el espacio se hacen flexibles, se encogen y se alargan a voluntad; el orden cronológico y los valores relativos de duración no responden ya a la realidad. (1958: p. 2)

6 Claro; el *cinéma réalité* de aquí toma su nombre.

Todas las consideraciones anteriores recaen en la representación que la ciencia ficción contemporánea hace, con creciente fuerza, de la pantalla como vientre de la ballena. Este motivo aparece en distintas latitudes y soportes de la ciencia ficción de nuestro capitalismo globalizado, reflejando las dinámicas psicológicas que entablamos con la pantalla. Lo encontramos en cuentos como “Las gafas de Pigmalión”, en animes como *Paprika* y *Perfect Blue*, en películas de autor como *Videodrome* o *Inland Empire* (2006), en videojuegos como *Persona 5* (2016) o *Detroit: Become Human* (2018), en películas como *Donnie Darko* (2001), o en episodios de series televisivas como *Los expedientes secretos X* (*The X Files*, 1993-2018). A estos casos de la pantalla como vientre de la ballena se suman algunos en los que, sin entrar en esta categoría, muestran un vínculo entre psique y pantalla, como el del “ego-likeness” de *Dune*, o las pantallas gigantes que permiten tener un contacto enajenante con los amigos en *Fahrenheit 451*.

Una mirada a la oscuridad, de Philip K. Dick, además de remitir en su título al célebre pasaje bíblico—el cual menciona un espejo oscuro (sí, ¡antes de las pantallas!) con una fuerte sugerencia psicológica—,⁷ da cuenta del matrimonio entre psique y pantalla ya que esta última se ha integrado, como un traje, a Bob Arctor, el protagonista, tomando el lugar de su rostro. Esto es simbólico: el rostro, epítome de la persona, desaparece detrás de esa pantalla indiscernible del cuerpo de Fred. Lo que suplanta el rostro es un mar incesante de rostros, ajenos y múltiples, proyectados por la pantalla. Y claro, esta pantalla, al modificar la percepción, abre las puertas de otro mundo: un vientre de la ballena que traga a Bob y lo somete a un caos de incesante esquizofrenia en donde su personalidad y su constitución psicológica quedan en entredicho. Bob vive una vida doble que ya no puede discernir, pues cree que su faceta como agente encubierto, Fred, es una persona ajena a él. Otra vez: la pantalla es la superficie a través de la cual surge la sombra, el doble.

Conclusión

Hay algo fundamental en el vientre de la ballena que he dejado de lado: no solo se trata de un territorio mágico sino que, en tanto que vientre, implica una forma de renacimiento. Como Campbell menciona: “aquí, en vez de ir hacia afuera, de atravesar los confines del mundo visible, el héroe va hacia adentro, para renacer” (1959: p. 89). De tal modo, al ser engullido por la pantalla y por el mundo que existe detrás de ella, el héroe de ciencia ficción también renace. Dicho renacimiento es esencialmente psicológico, pues implica un nuevo modo de ver la “realidad”, pero también se simboliza mediante un cambio físico.

Por ejemplo, los adolescentes protagonistas del videojuego Persona 5 son arrastrados al metaverso (mundo donde la psique adquiere una forma material) a través de la pantalla de sus celulares. Tras encarar a su sombra —llamada persona en el juego— en este sitio, renacen mediante un cambio muy sencillo de apariencia física: un traje, acompañado de una máscara, que simboliza el pacto psicológico con su persona. Este último es un tópico muy común en el anime, el manga y los videojuegos japoneses: el héroe crece mediante una adición a su ser; un traje, una armadura o una máquina (mecha, sobre todo) se le añaden al llevar a cabo cierto progreso psicológico (muy acorde al camino de las pruebas del monomito). Además del simbolismo psicológico que este objeto porta consigo, resulta destacable el papel de la tecnología, particularmente en el caso del mecha. Esta suerte de armadura, en la cual ya atisbamos una unión híbrida entre hombre y tecnología, da cuenta de la trascendencia que nuestra sociedad espera encontrar en la tecnología.

Una unión similar, vinculada al renacimiento propio al vientre de la ballena y a esta relación con la tecno-

logía, es la que Max Renn, el protagonista de Videodrome, experimenta. Dicha unión también presenta un cambio físico, pero en este caso la hibridación no es la de un accesorio o vehículo, sino que está encarnada; es la hibridación del mutante que, como Monita, posee los dos mundos: el de la carne y el de la tecnología. Su cuerpo se vuelve esa superficie intersticial en donde convergen ambos reinos y, en el caso de Max, su hibridación está mediada por la pantalla, otra superficie intersticial a la que se desplaza el élan vital, la carne y la visión mediante un acto sexual entre ella y Max. La transferencia, que en este caso tiene lugar en la superficie de la pantalla, es la de lo humano hacia la tecnología, pero una segunda transferencia, la de la tecnología hacia lo humano, garantiza el flujo bidireccional que origina al híbrido: un videocasete que es inoculado en el cuerpo de Max. No podemos dejar de mencionar que el suicidio frente al espejo, aquel momento en el que Max dispara a la pantalla televisiva solo para, bajo la lógica especular, encontrar que se ha disparado a sí mismo es, además de un símbolo de la muerte como renacimiento psicológico, el gesto que reafirma la hibridación e indiferenciación entre hombre y tecnología.

Videodrome o Donnie Darko hacen de las pantallas portales hacia otros mundos, lugares por los que el mundo de los espíritus —el de Halloween, para el caso de Donnie Darko— irrumpe en la realidad; vientres de la ballena por excelencia. Si la pantalla, junto con las visualidades y deformaciones ópticas que de ella se desprenden, tiene una presencia tan grande en estas y otras obras de ciencia ficción (al grado de poder considerarse un personaje) es porque en sus recurrencias reflejan el estado actual de nuestra psique: una relación totémica con la tecnología.

Referencias

- Ballard, James G. (1996), *A Users Guide to the Millenium: Essays and Reviews*. Nueva York, Picador.
- Buñuel, Luis (1958), “El cine, instrumento de poesía” en *Universidad de México*, pp. 1-15.
- Campbell, Joseph (1959), *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Luisa Josefina Hernández (trad.). México, Fondo de Cultura Económica.
- Jung, Carl Gustav; von Franz, Marie-Louise (eds.) (1964), *El hombre y sus símbolos*. Luis Escolar Bareño (trad.). Barcelona, Paidós.
- Kracauer, Siegfried (1947), *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*. Nueva Jersey, Princeton University Press.
- Lem, Stanislav (2003), *Solaris*. Matilde Horne y F. A. (trad.). Barcelona, Minotauro.
- Lévi-Strauss, Claude (1960), “Le problème de l'invariance en anthropologie” en *Diogène*, n.º 31, pp. 23-33.
- Rubio Marín, Miguel Federico (2016), *Ciné-mythe : analyse de l'expression contemporaine du mythe dans l'audiovisuel*. [tesis de doctorado, Université Toulouse le Mirail - Toulouse II]. Repositorio institucional. <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01841473>.

Normas editoriales

DIS Journal

Revista Semestral del Departamento de Diseño

Normas editoriales para la presentación de originales

Todo artículo, ensayo o reseña crítica que se proponga a DIS debe ser original e inédito, las principales condiciones para participar en la publicación, son:

- ser material inédito, no publicado previamente
- ser resultado de un proyecto de investigación, o ser un ensayo académico (con aparato crítico)
- no debe estar postulado simultáneamente en otras revistas

IMPORTANTE:

- La publicación se realizará en español, pero contendrá enlaces al documento en su idioma original. Esto implica periodos de traducción.
- El periodo de resultados de dictaminación con resultado positivo o negativo es de 18 MESES, mismos que se cuentan desde la confirmación de la recepción del artículo. Si el artículo fue aceptado para su publicación, y una vez atendidas las recomendaciones dictaminatorias, se colocará en la lista de espera de artículos publicables (su publicación estará contemplada en alguno de los dos números del próximo año lectivo a su aceptación). Se darán los oficios pertinentes que el autor solicite para dar aviso a sus respectivas evaluaciones.
- Los artículos con un dictamen negativo, no podrán volver a presentarse.
- El número máximo, por publicación, es de 4 autores.
- Todo artículo será sujeto a una evaluación preliminar por el Comité de Redacción que determinará si es factible de ser sometido a dictamen,

de acuerdo con lo estipulado en la actual pauta editorial. En caso afirmativo, el artículo será evaluado por pares asignados por el Comité Editorial, manteniendo el anonimato entre autores y dictaminadores; en caso de discrepancia, se turnará a un tercer dictaminador.

- Los editores se reservan el derecho de realizar los ajustes de estilo que juzguen convenientes.
- La recepción de un artículo no puede garantizar su publicación.

Los originales deberán incluir la información siguiente:

1. Título del artículo
2. Nombre completo del autor
3. Institución a la que pertenece
4. Correo electrónico del autor
5. Un curriculum vitae breve (aproximadamente diez líneas) del autor.
6. Resumen de máximo 150 palabras, además deberá estar en dos idiomas: español y en el que este escrito el documento presentado. En el caso de las reseñas críticas, no se requiere resumen.
7. Incluir hasta cinco palabras clave después del resumen, también en los dos idiomas.

La presentación del material deberá tener el siguiente formato:

- La extensión para un artículo o ensayo será de 8,000 a 10,000 palabras; y para una reseña crítica de 2,500. Este cálculo comprenderá el texto y su aparato crítico, pero excluye resúmenes y bibliografía.
- Tipo de letra, deberá ser Times New Roman
- Tamaño de la letra, 12 puntos
- Interlineado de 1.5 líneas
- Tamaño de la página de 21.5 x 28 cm (tamaño carta)
- Márgenes de 3 cm. por los cuatro lados
- La jerarquía de los títulos debe ser clara, pues será la estructura primaria del contenido temático.

Para ello se puede indicar la jerarquía con las siguientes características:

Título, en 14 puntos, irán en negritas, en altas y bajas, alineados al centro, dejar tres líneas en blanco, entre éste y el texto que le sigue.

Subtítulos, en 12 puntos, irán en negritas, en altas y bajas, alineados a la izquierda. Antes de un subtítulo es necesario dejar dos líneas en blanco, así como una sola línea entre éste y el texto que le sigue. El título y los subtítulos serán descriptivos y breves (no más de diez palabras).

Si hay un título de menor jerarquía al subtítulo, éste puede ir alineado a la izquierda, sin espacio entre éste y el texto que le sigue, usar un tamaño de 12 puntos y en cursivas.

1. Los trabajos se remitirán por correo electrónico a <publicaciones.disenio@ibero.mx>, en archivo procesado en Word. No se devolverán los originales recibidos.

2. Las notas deberán ser breves y se utilizarán sólo cuando sean indispensables. Deberán aparecer a final de página y no serán de carácter bibliográfico, sino de comentario. Se procesarán con el sistema de Word, es decir en el menú insertar, debe buscar nota al pie, ponerlas consecutivas y numeradas. El número de cita se pondrá después de las comillas e inmediatamente después del signo de puntuación correspondiente.

3. La bibliografía y las citas debe seguir las pautas del formato CHICAGO. Puede revisar:

http://www.chicagomanualofstyle.org/tools_citationguide.html,

<http://guiasbus.us.es/bibliografiaycitas/chicago>,
<http://guides.lib.monash.edu/citing-referencing/chicago>

<http://www.journals.uchicago.edu/cont/prep-art?-journal=cer&>

4. Las citas textuales de menos de cinco líneas irán dentro del párrafo, entre comillas (“ ”) de apertura y cierre. A continuación se indicará entre paréntesis la referencia bibliográfica en este orden: apellido del autor, año de publicación, número de página (sólo el número). El punto se pone después del paréntesis. Para citas de más de 5 líneas, se sangrará, se utilizará tipografía normal de 10 puntos, no itálica. En todo momento se pueden usar corchetes,¹ se debe dejar una línea antes y después de la cita:

Algunos grabados destinados a ilustrar obras de circulación restringida, es decir, para las elites religiosas y civiles, adoptaron formas de representación comunes al grabado popular [...] El hecho de que se tratara de copias o adaptaciones de grabados más antiguos de origen europeo no acaba de explicar el fenómeno [...] estos casos serían más bien una prueba de que los límites entre el grabado popular y el grabado culto no sólo eran imprecisos sino que tanto para los impresores como para el público lector novohispano, la coexistencia entre ambas formas de expresión gráfica no causaba extrañeza ni contradicción (Galí, 2008, 88).

5. Las imágenes, ilustraciones, fotos, gráficas o cuadros, debe estar identificados de manera precisa y numerados.

a) El manuscrito original debe señalar el lugar de colocación de las imágenes, ilustraciones, fotos, gráficas o cuadros con una inserción textual entre corchetes, ejemplo [Figura 1. Título, comentario o pie].

b) Se debe redactar un listado numerado de imágenes ilustraciones, fotos, gráficas o cuadros *en un archivo electrónico independiente*, que debe coincidir con las imágenes citadas dentro del texto. En el título, comentario o pie especificar la autoría; si son

¹ El uso de corchetes esta permitido si se suprime una o más palabras, indicando con tres puntos suspensivos en su interior [...]. También se usarán corchetes para señalar añadidos o precisiones de parte del investigador.

de elaboración propia, o si se trata de un “detalle” o “fragmento”. Asegúrese de *no condicionar la claridad de un texto a la presencia de una imagen*.

6. Enviar cada una de las imágenes, cuadros o gráficas a publicar por separado, en formato .JPG y con resolución de 72dpi. Debe tener 700px de alto. De ninguna forma se aceptarán en otro formato o programa. ¡¡¡IMPORTANTE!! Es necesario que cuente con la propiedad intelectual de cada imagen o en su caso, con el permiso escrito para publicar dicha imagen, usted firmará una autorización de publicación.

7. **DIS** publica la modalidad de reseña crítica. Por “crítica” entendemos que la reseña debe ser un comentario referido al contexto académico y cultural en el que se inscribe la obra.

- Sólo se admite UN autor por reseña. Pueden participar estudiantes.

El texto de la reseña crítica incluirá lo siguiente:

- Una presentación breve del contenido de la obra reseñada.
- La relevancia de la obra reseñada y el porqué de la importancia de elaborar la reseña crítica.
- La importancia del tema y la discusión en la que se inscribe, más el enfoque historiográfico.

El contexto del libro reseñado, en función de diversos criterios:

- a) En relación con la obra del autor.
- b) En relación con el tema.
- c) En relación con la problemática (conceptual, argumentativa, referencial, ...)
- d) En términos comparativos.

El texto de la reseña crítica irá precedido de la ficha bibliográfica del libro objeto de comentario. Ejemplo de la ficha del libro:

Romero De Terreros, Manuel. *Grabados y grabadores de la Nueva España*. México: Ediciones Arte Mexicana, 1948, 10.

Próximo
número:



JOURNAL SEMESTRAL DEL DEPARTAMENTO DE DISEÑO

Año 4 | Número 7 | julio - diciembre 2020

Diseño y Tecnología



UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA

CIUDAD DE MÉXICO @ TIJUANA

Tema para el número 4:
Diseño y Estética