Cibertecnología, control y exclusión en *Sleep Dealer* (2008) de Alex Rivera

Cybertechnology, Control, and Exclusion in Sleep Dealer *(2008) by Alex Rivera*

Alicia Vargas Amésquita

alicia.vargas@academicos.udg.mx

https://orcid.org/0000-0003-3947-5137

Mauricio Díaz Calderón

mauricio.calderon@academicos.udg.mx

https://orcid.org/0000-0003-2335-6205

Universidad de Guadalajara, México

Fecha de recepción
diciembre 11, 2023

Fecha de aprobación
agosto 13, 2024

Fecha de publicación
enero - junio 2025

https://doi.org/10.32870/elojoquepiensa.v0i30.456

Resumen / Se analiza la película ***Sleep Dealer*** (2008), de Alex Rivera, focalizando tres aspectos sobresalientes de la representación fílmica que construyen la proyección de un futuro desolador para la aspiración migratoria de los mexicanos hacia Estados Unidos: el nuevo bracero-migrante mexicano, que manda su fuerza de trabajo al "allá" (EE.UU.) estando "aquí" (México); los mecanismos de control fáctico e ideológico desplegados por la potencia del norte para garantizar su calidad de nación estanca; y, la exclusión y separación física y social entre el "aquí" y el "allá", evidenciada en todos los niveles semióticos del filme.

Palabras clave / Representaciones, cibertecnología, control, discurso fílmico, migración.

Abstract / The film ***Sleep Dealer*** (2008), by Alex Rivera, is analyzed focusing on three prominent aspects of the film's representation that construct the projection of a bleak future for Mexicans' migratory aspirations to the United States: The new Mexican bracero migrant, who sends his labor "over there" (USA) while being "here" (Mexico); the mechanisms of factual and ideological control employed by the Northern power to guarantee its quality as a stagnant nation; and the exclusion and physical and social separation between "here" and "there," which is evident in all the semiotic levels of the film.

Keywords / Representations, Cybertechnology, Control, Filmic discourse, Migration.

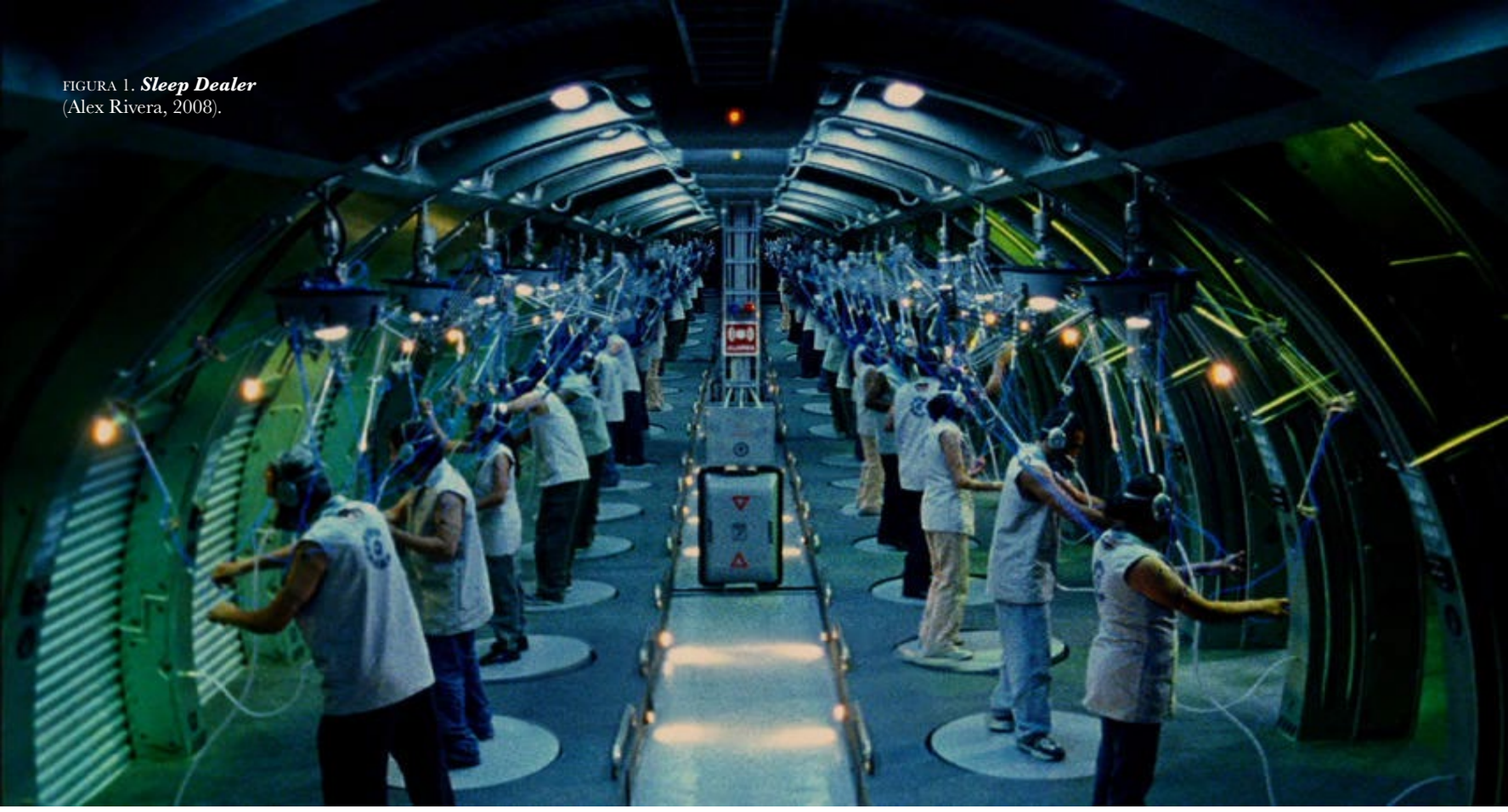


FIGURA 1. ***Sleep Dealer*** (Alex Rivera, 2008).

flesh, bone and blood pushing boulders uphill; we are more and more creatures of mind-zapping bits and bytes moving around at the speed of light"

R.U. Sirius

El 24 de junio de 2013, en medio de la discusión por la Reforma Migratoria en Estados Unidos, se dio a conocer a través de diversos medios noticiosos, que los miembros demócratas del senado estadounidense "cedieron a la enmienda republicana de aumentar la militarización, concluir la construcción del muro fronterizo y utilizar vallas antipeatonales" (Redacción AN, 2013). Entre las medidas aprobadas se encontraban las de duplicar el número de agentes de la patrulla fronteriza de 21 mil a 41 mil, terminar la construcción de 700 millas de muro entre los dos países, poner en práctica el programa de verificación de empleos *e-verify* y usar herramientas de la última tecnología como los drones o aviones no tripulados para vigilar la frontera (Redacción AN, 2013).

Tales medidas para evitar el ingreso "ilegal" de mexicanos y centroamericanos, pusieron sobre la palestra un debate ya añejo: la intolerancia, la exclusión y la criminalización de aquellos que aspiran a un supuesto mejor nivel de vida en el "otro lado"[1].

Toda la discusión se reactivó en 2016, con la candidatura de Donald Trump a la Presidencia de los Estados Unidos, y se reavivó en el periodo previo a las elecciones de noviembre de 2024, a las que se presentó por tercera vez consecutiva y ganó de

[1]"El otro lado" es la expresión más común con la que los mexicanos nos referimos al vecino país del norte. Es una clara alusión a las barreras que hay que franquear para llegar a él, las cuales primero fueron geográficas (cruzar el Río Grande o atravesar el desierto de Arizona) y que ahora además se han reforzado con barreras artificiales como muros y empalizadas.

manera indiscutible. En sus diatribas electorales, Trump ha usado la migración ilegal, particularmente la de ciudadanos mexicanos, como uno de sus temas favoritos, a los que contantemente ha llamado "violadores y "asesinos". Si en 2016 amenazó/prometió, construir un "infranqueable, grande y hermoso muro" (Díez, 2020) a lo largo de toda la frontera; en este 2024, amaga con detenciones masivas y el cierre de la frontera (Flores *et al.,* 2024). De hecho, esa propuesta fue una de las que más votos le valió: "En un país profundamente dividido, los votantes se volcaron a la promesa de Trump de cerrar la frontera sur prácticamente por cualquier medio" (Goldmacher y Lerer, 2024).

Esos mecanismos estadounidenses de control en la frontera norte de México, que rayan en la exageración y nos parececen cosa de ciencia ficción, ya habían sido imaginados por el cineasta estadounidense de origen peruano Alex Rivera, quien en 2008 presentó su película ***Sleep Dealer***. La trama de la película, ubicada primordialmente en la ciudad fronteriza de Tijuana, recrea un futuro distópico donde el cruce a la "Tierra de las Oportunidades" ha sido bloqueado. No obstante, conseguir un trabajo en Estados Unidos sigue siendo la opción, solo que ahora los mexicanos no se trasladan físicamente a allá, sino que realizan sus labores en "infomaquiladoras", conectados a "nodos" que transmiten sus movimientos a máquina robóticas en Nueva York, Los Ángeles o San Diego. Finalmente, Estados Unidos ha logrado la oclusión y el control absolutos de los canales naturales de comunicación entre los dos países, es decir, sus fronteras geográficas. Sin embargo, la propuesta de Rivera va más allá: no solo representa a unos Estados Unidos que controla el acceso físico de los mexicanos a su territorio y la forma como se contrata la mano de obra trabajadora; sino que también controla los recursos naturales de su vecino país del sur. Específicamente, el agua es ahora propiedad privada: almacenada en presas altamente vigiladas, es vendida a precios desorbitantes a la población nativa, con el aval del gobierno local que es descrito como "cooperativo", y con los costos ecológicos y sociales que eso significa: desertificación, pobreza y descontento social[2].

El filme de Rivera se inserta perfectamente en lo que se conoce como el *ciberpunk*[3], un subgénero de la ciencia ficción que inició en la literaria y que ha influenciado otras artes como el cómic, los videojuegos y, el caso que ahora nos ocupa, el cine. Considerada por muchos escritores y críticos como una corriente creativa de denuncia política y social (Faura i Homedes, 2007; González, 2010; Escobar, 2005), su narración retrata siempre sociedades futuras, controladas por "grandes corporaciones inmersas en ambientes decadentes regulados por la comodidad y alineamiento (y alienación) que la tecnología ofrece a los humanos" (González, 2010); vigiladas por los medios electrónicos, las redes globales de información y la *Wide World Web* (el WWW). En ese sentido, las narraciones *ciberpunk* hacen hincapié en los potenciales efectos nefastos del uso indiscriminado de las nuevas tecnologías, que si bien proporcionan comodidad, también coadyuvan a la alienación y el control de los individuos y la sociedad. En otras palabras, las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) se muestran como un falso medio de liberación física e intelectual del ser humano: solo crean la ilusión de que se tiene acceso a todo y de que se está en comunicación con todos. Por el contrario, lo que encontramos en este género es la representación de una profundización de las diferencias y la exclusión social, y su uso como medios altamente eficaces para el control político, económico, social e ideológico.

> In the cyberpunk genre, people are prosthetic-enhanced cyborgs, plug directly into the net, and induce their 'highs' through a mix of drugs and cyberspace. The State has become weakened to the point of having marginal relevance. Power is

[2]Aunque no es uno de los aspectos que nos interesa analizar, es interesante destacar cómo la posesión del agua es proyectada como uno de los potenciales puntos de conflicto en ese futuro imaginado por el filme: los aqua-terroristas —*The Mayan Army of Water Liberation*-—buscan que los mexicanos tengan libre acceso al agua en su propio país.

[3]Fue el editor de ciencia ficción Gartner Dozois quien popularizó el término *cyberpunk* para referirse a este tipo de literatura, basándose en el cuento corto de Bruce Bethke (1983) que lleva este nombre.

> exercised primarily by the 'hypercorps', which conduct organized economic activity, run polite society (the corporation man), and dominate the net and information. Outside the official levels of society skulk large numbers of people, in communities in which formal law and order have broken down, and tribal patterns have re-emerged. Official society sustains a belief in the extent to which it is exercising control, but the tendency is towards ungovernability.
>
> Surveillance is ubiquitous, yet somehow avoidable or capable of being subverted. The means of conducting surveillance has migrated inside individuals' bodies, and in some novels [and films] it has become independently mobile, typically as insect-like flying devices or drones (Clark, 1999)[4].

Aquí analizamos la propuesta fílmica de Rivera, focalizando tres aspectos sobresalientes: 1) la representación del nuevo bracero-migrante mexicano, que manda su fuerza de trabajo para "allá", el otro lado (EE.UU.), estando "aquí" (México); 2) la representación de los mecanismos de control fáctico e ideológico desplegados por la potencia del norte para garantizar su calidad de nación estanca; y, 3) los recursos semióticos que contruyen la idea de exclusión y separación física y social evidenciada en todos los niveles del filme, y que muestran las paradojas de esa utópica pertenencia a la "aldea global".

Nuestro enfoque teórico-metodológico se apoya, por un lado, en las propuestas del Análisis Crítico del Discurso (ACD) en tanto postura analítico-política, para estudiar el funcionamiento del discurso en la creación, legitimación y/o modificación de las formas de interpretar la realidad, de los modos de construir y representar a los actores sociales y sus prácticas, así como las implicaciones sociales de esos procesos (Martín Rojo, 1996; van Dijk, 2001; Wodak y Meyer, 2003; Pardo Abril, 2012). Teun A. van Dijk (2001) lo define como "un tipo de investigación analítica del discurso que estudia la manera como el abuso del poder, la dominación y la inequidad son creados, reproducidos y resistidos por los textos y la conversación en el contexto social y político" (p. 352).

En este sentido, el ACD nos aporta un marco epistemológico para problematizar los textos culturales como vehículos de esos "conocimientos socialmente construidos de algún aspecto de la realidad", que en palabras de Gunther Kress y Theo van Leeuwen (2001, 2008) son los discursos. Así, todo trabajo que se posicione desde los estudios críticos del discurso

> hacen énfasis en el trabajo interdisciplinario para formular algunas explicaciones que permitan entender el funcionamiento del lenguaje al constituir y distribuir conocimiento, al organizar instituciones sociales y al ejercer poder. El desentrañamiento de las formas de ejercicio discursivo de poder está orientado a visibilizar la otredad, lo diferente, las maneras como se organizan las estructuras sociales y se estabilizan las relaciones entre los miembros de un grupo (Pardo, 2012, p. 47).

Si bien el ACD refieren a una multiplicidad de enfoques y métodos, con una diversidad de objetos de investigación, que son abordados con herramientas y paradigmas algunas partes de la lingüística, de la semiótica, de la pragmática, y del propio estudio del discurso como práctica social, en lo que sí coinciden en concebir el "discurso como una práctica social que se expresa sígnicamente" (Pardo, 2012, p. 47). Para efectos de este trabajo, adoptamos el enfoque semiótico o multimodal (Kress y van Leeuwen, 1996, 2001; van Leeuwen y Jewitt, 2001; Machin y van Leeuwen, 2007; Bateman, 2008; Jewitt, 2009; Kress, 2010; Page, 2010; Bateman *et al.*, 2017; Wildfeuer *et al.*, 2019), el cual reconoce que "las formas de comunicación y de expresión involucran sistemas sígnicos

[4]"En el género *cyberpunk*, las personas son *cyborgs* mejorados protésicamente, conectados directamente a la red, e inducen a sus "subidas" a través de una combinación de drogas y ciberespacio. El Estado se ha debilitado hasta el punto de tener una importancia marginal. El poder es ejercido principalmente por las "hipercorporaciones", que desempeñan actividad económica organizada, dictan las normas de la buena sociedad (el hombre corporativo), y dominan la red y la información. Fuera de los niveles oficiales de la sociedad, se ocultan un gran número de personas, viviendo en comunidades en las cuales la ley formal y el orden han desaparecido, y los patrones tribales han resurgido. La sociedad oficial tiene una creencia, en la medida en que ejerce el control, pero la tendencia es hacia la ingobernabilidad.

La vigilancia es omnipresente, pero de alguna manera evitable o susceptible de ser subvertida. Los medios para la realización de la vigilancia se han desplazado a los cuerpos de los individuos, y en algunas novelas [y filmes] se han vuelto móviles de manera independiente, típicamente representados como dispositivos voladores similares a insectos o *drones*" (traducción nuestra).

diversos" (Pardo, 2012, p. 51) como "la imagen, la escritura, los sonidos, los gestos, los colores, los olores, las texturas", los cuales se articulan en el texto para generar sentido (Kress y van Leeuwen, 2001; Kress, 2010). De allí que en los textos fílmicos se analicen los diferentes niveles semióticos que articulan los sentidos, y sobre todo, que sea reflexión sobre cómo estos contribuyen a generar una idea de la realidad social extratextual. El color, la iluminación, el encuadre, los movimiento de cámara, los diálogos, el sonido, la elección del casting y su caracterización, el montaje y la edición, son los elementos semióticos que pueden ser abordados en el análisis cinematográfico, y que sirve a la transmisión de ideologías, valores y narrativas (Machin y van Leeuwen, 2007; Bateman y Schmidt, 2012; Wildfeuer, 2013).

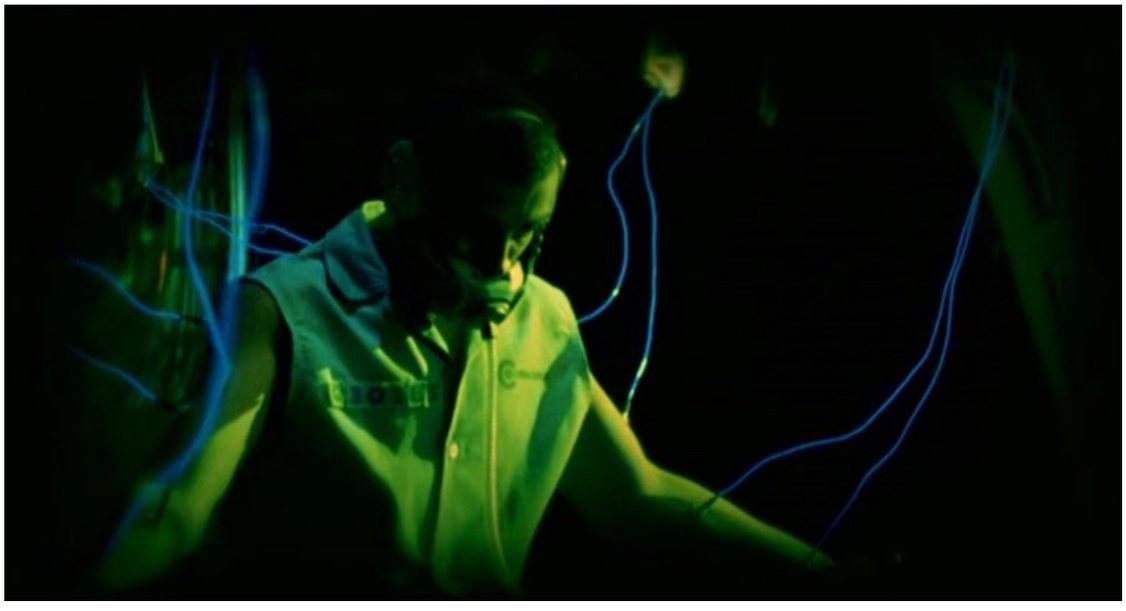
Dada la dificultad de hacer un análisis concienzudo de un texto tan complejo como lo es el texto fílmico, acudimos, por un lado, a la teoría del incipit (Amoretti, 1983); y por otro, a la selección de algunas escenas paradigmáticas que pueden ayudarnos a entender cómo funciona la representación de ese futuro distópico del migrante y de las condiciones de la migración. La teoría del incipit postula iniciar por el principio; porque, según Roland Barthes, allí se condensan los sentidos: es la apertura donde se "ponen en texto" los temas, la retórica que orienta al lector, los símbolos, las ideologías (Barthes, 1970).

De esta manera, las primeras imágenes del filme nos disponen mentalmente para la realidad futurista que vamos a presenciar: los primeros elementos de los créditos se muestran en letras de un azul eléctrico que aparecen en secuencia lineal sobre un fondo negro, como si de un monitor de computadora se tratara; el ruido computarizado que acompaña su aparición, refuerza que nos adentramos en un mundo tecnologizado. Después observamos unas serie de imágenes difusas en colores eléctricos que cobran momentánea nitidez para después fundir a negro y que van mostrando partes del espacio donde está ubicado el protagonista: luces brillantes que parpadean para iluminar intermitentemente brazos robotizados, tubos de plástico y cables que cuelgan. Enseguida tenemos los primeros planos donde se presenta al protagonista: un acercamiento a los ojos nos descubre una mirada nublada por una materia azulosa, dando la sensación de que se trata de un ser sin voluntad, abducido de su realidad inmediata, lejano y distante del aquí y el ahora. Después se encuadra una mano que se abre sin sentido. Está conectada a un cable del mismo azul eléctrico de los créditos, que la anclan a una estructura superior. En el fondo del encuadre, se vislumbran otros también "conectados" y también manipulando en el aire. Nueva toma, ahora al tronco del personaje, nos permiten corroborar los movimientos vacíos de las manos. Luego, un primer plano nos muestra que lleva cubiertos los oídos y la boca con una especie de respirador con orejeras [FIGURA 2]. Fundido a negro y nuevo destello de luz que se convierte en una imagen borrosa que muestra a mujeres avanzando en medio de una cañada árida, cubiertas con rebozo y rostros serios, casi deprimidos. Un árbol en lo alto de una loma sintetiza los recuerdos del protagonista en los que estamos a punto de sumergirnos.

Tras una serie de tomas discontinua que van del protagonista conectado en ese espacio tecnologizado [FIGURA 3], al espacio natural que interpretamos como imaginado por la indefinición de las imágenes, escuchamos la voz en *off* del protagonista contando su historia:

> A veces, durante los turnos largos, alucinábamos; o si pegaba un pico en el voltaje… te quedabas ciego. A las fábricas les decimos *sleep dealers*, porque si te sigues trabajando, te colapsas... Pero a veces, se me olvidaba dónde estaba…, y todo volvía: mi hogar…, la casa donde crecí… en Santa Ana del Río…, Oaxaca…, México. Me llamo Memo, Memo Cruz [00:01:34].

Tanto en el nivel de lo verbal como en lo visual se marca una doble deíxis: el tiempo y espacio de la narración de la voz en *off*; y el tiempo y el espacio rememorado. "Las fábricas" se significan como el *aquí* de la enunciación; mientras que "mi hogar, la casa donde crecí… en Santa Ana del Río…, Oaxaca…, México", representa un *allá* que queda lejano. La



FIGURAS 2 y 3. El protagonista Memo en trance hipnótico trabajando en una "infomaquiladora" (***Sleep Dealer***, 2008).

narración del hogar es acompañada por una serie de planos breves y difusos que muestran un campo polvoriento, una casa de bloques sin enjarre en medio de la nada; en contrapicado, un hombre adulto con apariencia de campesino; y en un plano aéreo a un campo desertificado, transmiten la idea del hogar. Estos signos marcan semánticamente al terruño como un lugar pobre, polvoso, remoto, desconectado [FIGURA 4].

La voz en *off* de Memo (Luis Fernando Peña) nos confirma esta imagen negativa de su pueblo: "Para mí, Santa Ana del Río era una trampa: sola, seca, desconectada". Así se proyecta el detonante narrativo de la historia: Memo ansía escapar de un ambiente que lo seca, lo recluye y lo pauperiza. A partir de aquí, la narración visual va a reiterar este campo de significación asociado al *aquí*, que se va a exteder a todo el territorio mexicano que surge como un espacio invadido por el caos, el desorden, la pobreza, el atraso tecnológico, la falta de agua y de trabajo autosustentado.

Tras la secuencia de apertura, la narración fílmica nos traslada al pasado y se nos presentan los antecedentes de la historia. La analepsis nos lleva al momento en que Memo, en "su casa", imagina otros lugares. Hijo de un campesino empobrecido por la sequía resultante de la privatización del agua, el joven sueña con viajar, conectarse con los demás, trabajar en las infomaquilas para ganar dólares. Estados Unidos surge como el lugar donde se debe buscar el éxito económico y laboral, reproduciéndose así un imaginario ampliamente difundido.

Para sentirse conectado, Memo construye una antena de recepción satelital y un radio con el que rastrea señales de "otros lados". Como todo a su alrededor, su tecnología es rudimentaria, hecha de pegostes y apaños de restos de otros aparatos. Su suerte lo lleva a interceptar la señal de telecomunicaciones de la empresa estadounidense que controla los drones que vigilan la presa que "ha robado" el agua del río de Santa Ana del Río. Detectado por los vigilantes, un dron teledirigido es enviado para eliminar la amenaza[5]. Nuevamente la suerte hace que el único que se encuentre en la mísera casa durante el ataque, sea el padre de Memo, quien es asesinado por un misil disparado a corta distancia.

Entonces, ahora obligado por la nueva situación, Memo tiene que emigrar a Tijuana para buscar trabajo y ayudar a su familia: su sueño se ha convertido en pesadilla. A pesar de que la premisa del filme es trabajar en "el allá" desde "el aquí" gracias a las tecnologías de conexión remota, observamos que la movilidad, la migración, la separación de los trabajadores y sus familias siguen siendo una exigencia: solo se ha pasado de una migración externa, a una migración interna.

Desde la perspectiva narrativa de la película de Rivera, Estados Unidos, "el otro lado", sigue constituyendo la utopía, el espacio ordenado, perfecto, cornucopia de bienestar, que contrasta con el aquí, Oaxaca-Tijuana, figuras metonímicas de México. Se trata de un espacio virtual al que solo se podrá entrar a través de las cámaras de los robots, replicantes de sus movimientos en el allá. Su inaccesibilidad material y física está marcada visualmente por los distintos elementos de bloqueo, de clausura, de delimitación de las fronteras espaciales: planos donde se muestran muros de concreto que se extieden a lo largo de la línea fronteriza; empalizadas metálicas y verticales que se extiende hasta más allá de la playa, adentrándose en el mar. Un largo y oscuro túnel es la única posibilidad de cruce entre los dos territorios; no obstante, está clausurado por una reja vigilada por videocámara, sobre la cámara se observa un arma, como clara amenaza remota contra la intrusión.

En este sentido, es particularmente interesante la secuencia en la que Memo, ya en Tijuana, solitario y anhelante, camina por la orilla de la reja que divide a los dos países cerca de la playa [01:06:50]. Primero observamos a Memo

[5]Paradójicamente, el agente enviado para ejecutar el exterminio de la amenaza es el agente mexicoamericano Rudy Ramírez (Jacob Vargas). Al mismo tiempo, Rivera no deja de ironizar con la obsesión estadounidense por hacer de todo un espectáculo: el ataque se transmite por televisión en tiempo real, en el programa *DRONES!* "*Blow the hell out the bad guys*", oímos que se le ordena.

FIGURA 4. Memo "alucina" con fragmentos de su vida en el terruño oaxaqueño (***Sleep Dealer***, 2008).

de espaldas, mirando a través de la reja hacia el otro lado. Mientras se acerca a la orilla del mar, también se acerca a la reja. Un giro de 180 grados trasforma la perspectiva de la cámara, un nuevo encuadre, ahora desde el otro lado, nos muestra a Memo tras la reja, se sujeta a ella y asoma el rostro impotente. Esta secuencia acentúa la imposibilidad física del protagonista para transponer los límites y, a la vez, lo significa como un ser encarcelado, prisionero de una realidad que no desea, que lo deshumaniza, lo aliena y esclaviza [FIGURA 5].

Pero el control y la vigilancia no solo se centra en la obstrucción del acceso al otro lado; sino que esos medios están omnipresentes en todo el territorio nacional. Por ejemplo, la presa de Santa Ana confina tras sus cortinas de concreto el agua del río que antes mantenía fértil a la región. Y aun más, una malla ciclónica impide al libre tránsito de los pobladores a la presa, quienes son interrogados por una cámara de videovigilancia que ostenta un arma controlada remotamente: solo se podrá transponer la puerta una vez que se paguen los litros solicitados. Ya dentro del área de la represa, esta es fuertemente vigilada por militares armados y embozados. Otro ejemplo, los viajeros en esa migración interna son bajados de los autobuses para ser identificados e inspeccionados. Y, finalmente, los nodos, elementos cibernéticos adheridos a brazos y espalda, son la entrada absoluta del control del individuo: agujas que penetran y cables que unen los cuerpos a la red convierten metafóricamente a los individuos en títeres semi-robotizados, controlados por impulsos ideológicamente interiorizados, que aparecen como propios, como elementos de autodeterminación y libre albedrío. Es, en última instancia, un acto volitivo de entrega del propio cuerpo para beneficio pasivo del otro omnipresente; es violación deseada, sujeción buscada y cosificación obtenida, como logro como fracaso al mismo tiempo.

Así, el *aquí*, la Nación Mexicana, en particular Tijuana, aparece convertida en el gueto de los jornaleros del vecino estadounidense, llamados ahora "nodaleros". Los cibercoyotes son los traficantes de los nodos, que convierten los cuerpos en cibercuerpos. Las infomaquilas son los traficantes de la mano de obra, los negociantes del trabajo, los "*dealers*" del "nuevo sueño americano" (como reza el slogan en la carátula del DVD comercializado en su momento), el cual queda verbalizado en el voz del jefe de los nodaleros en la Cybermaquiladora S.A de C.V.: "Es el sueño americano, el trabajo sin los trabajadores".

Según el filme, el sueño americano es un sueño que se sueña de manera compartida: los de allá sueñan su parte,

eliminar la presencia física de los migrantes; los de acá sueñan con pertenecer aunque sea remota y virtualmente a ese mercado laboral: "José está en un matadero en Iowa, y María es niñera de una niñita en Washington. Ustedes tres van a estar en una chambota en San Diego", dice el capataz a los nuevos trabajadores, mientras voltea a ver a Memo y lo anima: "Muchacho, enchúfate. Tu futuro empieza hoy".

"Enchufarse", "conectarse", "tener nodos", son los signos que, verbal y visualmente, reiteran los anhelos de Memo y Luz (Leonor Varela), la coprotagonista femenina. Al usar estos verbos, Rivera logra exitosamente transmitir la contradicción inherente a la supuesta "agencia" de estos actos; ya que finalmente se les cosifica, deshumaniza y despoja de autodeterminación.

El diccionario de la RAE (2024) define "conexión" como: 1) "Enlace, atadura, trabazón, concatenación de una cosa con otra"; y 2) "Punto donde se realiza el enlace entre aparatos o sistemas". Ambas acepciones establecen la conexión como una capacidad de asociación de objetos, de cosas; no de personas. Lo mismo ocurre con "enchufar", que básicamente se refiere a "acoplar las partes salientes de una pieza en otra" o "establecer una conexión eléctrica encajando una en otra las dos piezas del enchufe". En este sentido, el pronombre "se", incorporado a los procesos conectar(se) y enchufar(se), aunque pretende personalizar las acciones, en realidad convierten a los humanos en objetos que tienen que acoplarse, enlazarse, atarse, para ser parte de un sistema que solo les permite la transmisión unidireccional, no interactiva[6], de sus ideas, sus movimientos y su fuerza. El nodo, entonces, al convertirse en una parte más del cuerpo, semicosifica a los humanos y los subsume en ese sistema "global" de (trans) acción, al que Ramón Grosfoguel (2006) llama "sistema-mundo-Euro-norteamericano-colonial-patriarcal". El nodo es su materialización encarnada, enemigo silencioso que puede matar o cegar con una descarga eléctrica, metáfora de la anulación del ser humano en esta lógica de la ciber-tecnología posmoderna. Memo identifica finalmente "la verdad": "Me estaban drenando la energía, mandándola lejos. Lo que le pasó al río me estaba pasando a mí" [00:53:10].

La interacción entre personas, de igual manera, se muestra como un acto siempre mediado por la tecnología, la cual ocurre, entonces, de forma diferida, a destiempo o remotamente. En la película aparecen múltiples elementos que evidencian esto: el *Trunode7* donde Luz registra sus historias de "El otro lado del muro"[8]; las videoconferencias, a través de las cuales Memo se comunica con su familia en Santa Ana del Río; el trabajo en las infomaquilas, cuyo producto se materializa en otros lugares; el ciber-sexo, reiteradamente representado por un gordo que se contorsiona en medio de su goce erótico en la esquina de un bar; el acto mismo de la guerra está despersonalizado: los ataques son ejecutados por drones. Para Memo, esta paradoja cada vez es más evidente; así se lo confiesa a Luz después de mantener relaciones sexuales: "Ya no sé lo que estoy haciendo: trabajo en un lugar que nunca veré; veo a mi familia y no la puedo tocar… Además, el único lugar donde me siento… conectado… es aquí… contigo" [00:53:20].

Como ya vimos, esta imposibilidad de una "conexión real", se refuerza con un campo semántico que remiten a la separación, la ruptura, el aislamiento, la clausura, el hermetismo, el encierro: muros, enmallados, rejas, etc. Son los dos polos de

[6]Para el concepto de interacción nos apegamos a lo que Poyatos (1994) define como las formas interactivas generadas por seres humanos en la interacción social, es decir, las conductas producidas por los sistemas somáticos; en oposición, a los resultados de esas actividades las llama formas no interactivas, o sea, los elementos extrasomáticos y ambientales.

[7]Especie de página web que pone a la venta los recuerdos videograbados de "los escritores". La consigna del sistema computacional que lo administra es verificar en todo momento la veracidad de las imágenes y la narración de los vendedores, de allí el prefijo TRU, en referencia a *true* ("verdadero" en inglés) y NODE, porque para tener acceso a él hay que tener los nodos corporales de conexión. Se anuncia como "*the world's number one memory market*" (el mercado número uno de memorias en el mundo).

[8]No deja de ser significativo que Luz titule sus narraciones como "El otro lado del muro", dado que sus historias ocurren en "este lado del muro". Este "otro lado" se coloca como marcador discursivo y como evidencia de a quién van dirigidas las historias: los estadounidenses.

FIGURA 5. Memo observa el "otro lado" a través de la reja fronteriza (***Sleep Dealer***, 2008).

la paradoja ciber-tecnológica[9] que plantea el filme: ¿exclusión conectada o conexión excluyente?

Es interesante que el director use la ciencia ficción y la distopía, géneros típicamente estadounidenses, para buscar hacer una crítica a los usos y abusos sobre los migrantes latinoamericanos en ese país. Como hijo de migrantes peruanos formado Estados Unidos, Rivera se apropia de la reglas del mercado fílmico, de las retóricas, recursos y estrategias del género para intentar invertir la direccionalidad e intencionalidad del mensaje: el texto se formula desde los estamentos de la producción filmica hollywoodense; toma de los países al sur de la frontera los agravios y abusos que sufren los migrantes trabajadores; y, como un *boomerang*, regresa a sus sistemas de distribución, a sus festivales y salas de proyección.

No obstante, Rivera no logra desmontar y problematizar los aspectos más estereotípicos de representación de los mexicanos y de la realidad sociopolítica y económica de México, que en última instancia funge como una referencia metonímica de toda Latinoamérica. Por el contrario, el filme reproduce esas imágenes reiteradas sobre los migrantes y sus países de origen: ellos siguen apareciendo racializados, anclados a un territorio rural empobrecido y desertificado, usando tecnologías atrasadas y como una fuerza de laboral que solo está capacitada para el trabajo obrero. Y, por el contrario, Estados Unidos continúa surgiendo como el único espacio donde se puede lograr el éxito económico. ¿Será que los cineastas no pueden imaginar escenarios alternativos que reten las ideas prefiguradas que se tiene sobre la migración latinoamericana hacia Estados Unidos y sobre su idealización como el país de las oportunidades? ¿O será que Rivera deliberadamente amplifica los aspectos más incómodos de esas realidades factuales a través de ficción para generar una llamada de atención?

Ya sea una cosa o la otra, un cine como el de Alex Rivera apela a las emociones de un grupo que percibe elementos de verdad en lo ficcional: la audiencia, así interpelada, acepta como potencialemente realizable lo que observa y se prepara para esos escenarios distópicos por venir. ❦

[9]Entendemos por cibertecnología los artefactos encaminados al procesamiento, transmisión y manejo de información, a la manera como lo hace el cerebro humano.

FIGURA 6. ***Sleep Dealer***
(Alex Rivera, 2008).

Bibliografía

Amoretti, H. M. (1983). Comenzar por el comienzo o la teoría de los incipit. *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, *9*(1), 145-154. https://doi.org/10.15517/rfl.v9i1.16135

Barthes, R. (1970). Par où commencer. *Poétique. Revue de théorie et d'analyse littéraires*, (1).

Bateman, J. (2008). *Multimodality and Genre: A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents*. Londres: Routledge.

Bateman, J. y Schmidt, K. H. (2012). *Multimodality Film Analysis. How films mean*. Londres: Routledge.

Bateman, J., Wildfeuer, J. y Hiippala, T. (2017). *Multimodality: Foundations, Research and Analysis. A Problem-Oriented Introduction*. Berlín: De Gruyter Mouton.

Bethke, B. (1983). Cyberpunk. *Amazing Science Fiction Stories, 57*(4).

Clark, R. (7 de febrero de 1999). Surveillance in Speculative Fiction: Have Our Artists Been Sufficiently Imaginative? *Roger Clark's website* [Sitio web]. Recuperado el 25 de julio de 2024: http://www.rogerclarke.com/DV/SSF-0910.html

Diccionario de la Real Academia Española (2024), 23ª ed., consultado en https://dle.rae.es.

Díez, B. (16 de octubre de 2020). "Cuánto se ha construido realmente del famoso muro de Trump con México y quién lo está pagando". *BBC News Mundo* [Sitio web]. Recuperado el 28 de julio de 2024: https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-54022541

Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Cyberia. Notas para una antropología de la cibercultura. *Estudios Sociales*, (22), 15-35. https://doi.org/10.7440/res22.2005.01

Faura i Homedes, R. (2007). Cibercultura, ¿realidad o invención? *2do Congreso Virtual de Antropología y Arqueología* [Sitio web]. Recuperado el 21 de octubre de 2013: https://naya.com.ar/congreso2000/ponencias/Ricard_Faura.htm

Flores, R. *et al.* (11 de noviembre de 2024). "Donald Trump ha prometido una frontera cerrada y deportaciones masivas. Los afectados ya están tomando medidas". *CNN en español* [Sitio web]. Recuperado el 6 de diciembre de 2024: https://cnnespanol.cnn.com/2024/11/11/donald-trump-frontera-cerrada-deportaciones-masivas-afectados-medidas-trax/

Goldmacher, S. y Lerer, L. (11 de noviembre de 2024). "Donald Trump vuelve al poder, abriendo paso a una nueva era de incertidumbre". *New York Times* [Sitio web]. Recuperado el 6 de diciembre de 2024: https://www.nytimes.com/es/2024/11/06/espanol/estados-unidos/trump-gana-presidencia.html

González, R. (7 de febrero de 2010). Cyberpunk, cine y música. Antecedentes de los exponentes del género. *Suite101* [Sitio web]. Recuperado el 25 de octubre de 2013: http://suite101.net/article/cyberpunk-cine-y-musica-a10459

Grosfoguel, R. (2006). La descolonización de la economía política y los estudios poscoloniales: transmodernidad, pensamiento fronterizo y colonialidad global. *Tabula Rasa*, (4), 17-48. https://doi.org/10.25058/20112742.245

Jewitt, C. (2009). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. Londres: Routledge.

Kress, G. y van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Londres: Routledge.

Kress, G. y van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication.* Londres: Arnold.

Ledin, P. y Machin, D. (2020) *Introduction to Multimodal Analysis*. Second edition, Londres/Nueva York: Bloomsbury Academic.

Machin, D. y van Leeuwen, T. (2007). *Global Media Discourse. A critical introduction*. Nueva York/Londres: Routledge.

Martín Rojo, L. (1996). El orden social de los discursos. *Discursos. Teoría y análisis*, (21/22), 1-37. https://ru.iis.sociales.unam.mx/handle/IIS/5548

Page, R. (ed.). (2010). *New perspectives on narrative and multimodality*. Routledge, London.

Pardo Abril, N. G. (2012). Análisis crítico del discurso: Conceptualización y desarrollo. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (19), 41-62. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/linguistica_hispanica/article/view/447

Poyatos, F. (1994). *La comunicación no verbal.* Madrid: Itsmo.

Redacción AN. (24 de junio de 2013). "Debate EU aumentar agentes y drones en la frontera". *Aristegui Noticias* [Sitio web]. Recuperado el 20 de octubre de 2013: http://aristeguinoticias.com/2406/mundo/debate-eu-aumentar-agentes-y-drones-en-la-frontera/

van Dijk, T. (2001). Critical Discourse Analysis. En D. Schiffrin (Ed.), *The Handbook of Discourse Analysis* (pp. 352-371). Great Britain: Blackwell Publishers.

van Leeuwen, T. (2008). *Discourse and Practice. New tools for Critical Discouse Analysis.* EE.UU.: Oxford University Press.

van Leeuwen, T. y Jewitt, C. (Eds.). (2001). *The Handbook of Visual Analysis*. Londres: Sage Publications.

Wildfeuer, J. (2013). *Film Discourse Interpretation. Towards a New Paradigm for Multimodal Film Analysis*. London: Routledge.

Wildfeuer, J., Paeging, J., Bateman, J., Seizov, O. y Tseng, Ch. (Eds.) (2019). *Multimodality. Disciplinary Thoughts and the Challenge of Diversity*. Berlín: De Gruyter Mouton.

Wodak, R. y Meyer, M. (Comps.). (2003). *Métodos de Análisis Crítico del Discurso*. Barcelona: Gedisa.

Filmografía

Rivera, A. [Director]. (2008). ***Sleep Dealer***. Estados Unidos: Starlight Film Financing, Likely Story/This Is That Productions.

Alicia Vargas Amésquita (México). Profesora investigadora titular de la Universidad de Guadalajara. Doctora en Lingüística General y Teoría de la literatura por la Universidad Autónoma de Madrid. Se interesa por el estudio de los imaginarios y las representaciones sociales, a través del análisis crítico de los discursos cinematográficos, literarios, pictográficos y de los medios de comunicación, desde un enfoque semiótico-discursivo. Entre sus más recientes publicaciones está "Representar y resignificar el espacio social. Sobre ***Los reyes del pueblo que no existe***", en *Cuicuilco. Revista de Ciencias Antropológicas*, no. 89, 2024, en coautoría con Mauricio Díaz Calderón.

Mauricio Díaz Calderón (México). Profesor investigador titular de la Universidad de Guadalajara. Doctor en Lenguas Romances por la Universidad Paul Valéry, en Montpellier, Francia. Se interesa por el estudio de las representaciones de la marginalidad y la violencia, así como la creación de discursos enfocados a la construcción del concepto de identidad nacional, en medios audiovisuales y literarios. Entre sus más recientes publicaciones está "Representar y resignificar el espacio social. Sobre ***Los reyes del pueblo que no existe***", en Cuicuilco Revista de Ciencias Antropológicas, no. 89, 2024, en coautoría con Alicia Vargas Amésquita.