

III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2011.

# **El edén perdido en the matrix: la aceptación psicosocial del obstáculo como condición para la existencia del sujeto.**

Guralnik, Gabriel Eduardo y Soto, Romina.

Cita:

Guralnik, Gabriel Eduardo y Soto, Romina (2011). *El edén perdido en the matrix: la aceptación psicosocial del obstáculo como condición para la existencia del sujeto*. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-052/34>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRwr/kFU>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# EL EDÉN PERDIDO EN THE MATRIX: LA ACEPTACIÓN PSICOSOCIAL DEL OBSTÁCULO COMO CONDICIÓN PARA LA EXISTENCIA DEL SUJETO

Guralnik, Gabriel Eduardo; Soto, Romina  
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires

## RESUMEN

La película "The Matrix" (1998), que muestra un mundo virtual donde las personas viven una ficción global, postula que las máquinas digitales intentaron crear lo que -para ellas- era el mundo perfecto. Un mundo sin sufrimientos, donde toda persona fuera feliz. Al mismo tiempo, se postula que esa ficción virtual fue un fracaso: todos la rechazaban. Este rechazo de un mundo "perfecto" pareció ajustarse a lo que Moscovici llama "el saber del sentido común". No encontramos hasta ahora trabajos académicos que postulen el tema, entre los muchos artículos que tratan sobre la película. El presente trabajo aborda, fundamentalmente, las razones por las que -para el espectador medio- esta falla inicial de la Matrix puede haber parecido evidente. Para ello, se exploran las condiciones de imposibilidad del presunto "mundo perfecto", desde la teoría de las representaciones sociales. Profundizamos en torno a tres obstáculos, que muestran tres condiciones de imposibilidad, basándonos en lo que podría ser definido como el "sentido común" de los espectadores.

## Palabras clave

Sujeto Ciencia-ficción Psicosocial Cine

## ABSTRACT

THE LOST EDEN IN THE MATRIX: THE PSYCHOSOCIAL ACCEPTATION OF THE OBSTACLE AS A CONDITION FOR THE SUBJECT EXISTENCE

The film "The Matrix" (1998), which shows a virtual world where people live a global fiction, claims that digital machines tried to create what -for them- were the perfect world. A world without grief, where every person were happy. At the same time, it is claimed that this virtual fiction was a failure: everybody rejected it. This "perfect" world rejection seemed to fit into what Moscovici calls "the common sense knowledge". So far we didn't find academic works seeking the matter, among the many articles about the movie. The present work mainly approaches the reasons because which -for the average watcher- this initial Matrix failure could have been clear. We go in deep around three obstacles, which show three non-possibility conditions, based on what could be defined as the watchers "common sense".

## Key words

Subject Science-fiction Psychosocial Cinema

## Introducción

La historia que da sustento a "The Matrix" (Wachovsky, A. y Wachovsky, L., 1998) remite a un sueño colectivo, en el cual todos los sujetos viven una realidad virtual, ilusoria, conectados entre sí. Se trata de una metáfora de larga data. Remite, como mínimo, a la dualidad entre mundo sensible y mundo inteligible de Parménides, y a la conocida Alegoría de la Caverna de Platón, pasando por el "geniecillo maligno" de Descartes. Incluso el cine había presentado ya varias versiones de conectividad virtual (Trumbull, 1983); (Verhoeven, 1990), o bien de irrupción de lo virtual en lo "real" (Cronenberg, 1983). Pero el impacto que tuvo "The Matrix" no fue comparable con ninguno de sus antecedentes. Por primera vez, a nivel masivo, se planteaba una Alegoría de la Caverna digital, con el trasfondo biopolítico de regular la vida humana, a fin de utilizar su energía.

Así, "The Matrix" fue objeto casi inmediato de estudios académicos. Desde la pregunta por la subjetividad, se trataron múltiples temas, como el falocentrismo masculino tradicional -hegemónico en las ciencias y las tecnologías (Ruido, 2004), la analogía entre "lo real" tecnologizado y el mundo virtual en el avance desterritorializador de las ciudades (Silva, 2001), el análisis semiológico sobre la base de las dicotomías "sueño-vigilia", "sueño-simulación", "evolución artificial fuerte-débil" (Salcedo, 2006), la difusión de la frontera real-virtual (Diviani, 2003) y los aspectos técnico-subjetivos de un mundo simulado (Chalmers, 2005), entre muchos otros.

Sin embargo, hay en la película una escena inquietante, sobre la cual no parece haberse trabajado. Se trata del momento en que el agente Smith, frente a un Morpheus prisionero, evoca el primer intento de crear la Matrix. Dice Smith, hablando de la Matrix en la cual se encuentran: *"¿Alguna vez la ha mirado fijamente, maravillándose de su belleza, de su genio? Millones de personas viviendo sus vidas. Inconscientes. ¿Sabía que la primera Matrix fue diseñada para ser un perfecto mundo humano donde nadie sufriera, donde todo el mundo fuera feliz? Fue un desastre. Nadie aceptó ese programa, se perdieron cosechas enteras. Algunos creían que no teníamos el lenguaje de programación para describir su mundo perfecto. Pero, yo creo que, como especie, los seres humanos definen su realidad con la tristeza y el sufrimiento. Así que el mundo perfecto era un sueño del que sus primitivos cerebros querían constantemente despertar"*.

La pérdida humana como "pérdida de cosechas" remite,

naturalmente, al ejercicio biopolítico de las máquinas: garantizar la reproducción, la vida y la regulación de la "masa biológica" (Foucault,1996). En este caso, como dispositivo que permita estandarizar la producción de energía. Pero la causa de esa "pérdida de cosechas" remite también a un problema que el agente Smith -al fin y al cabo, un programa de computación- no alcanza a comprender. Un mundo donde nadie sufriera, un mundo en el que todos fueran felices, no resultó compatible con el sostenimiento de la ficción virtual. El agente Smith especula con que las personas definen su realidad con la tristeza y el sufrimiento.

En este trabajo, enmarcado en la teoría de las representaciones sociales, se explora hasta qué punto el discurso de Smith refleja lo que la propia sociedad de ese momento se representa -como condición de vida- en términos de vínculos intersubjetivos, desde el punto de vista de la felicidad permanente -y su opuesto, el sufrimiento eventual- como condiciones de imposibilidad para el mantenimiento de una relación continua entre los sujetos. Se analiza, por lo tanto, si la idea de un estado de felicidad constante tiene, desde el imaginario colectivo, un carácter tan ilusorio que, incluso en la ficción de la película, refleja prejuicios ya arraigados en la población, tanto desde la historia como desde el presente del film.

#### **Primer obstáculo: la herencia del psicoanálisis**

Daremos aquí un breve ejemplo acerca de cómo, desde la representación social que se instaló a través de la divulgación del psicoanálisis, puede resultar natural, para el espectador, que la primera Matriz de la que habla Smith tuviera como destino inevitable el fracaso.

Si se lleva el comentario de Smith al extremo, la expresión "*un mundo donde nadie sufriera, donde todo el mundo fuera feliz*", plantea una limitación inaugural. En efecto, si "*todo el mundo*" abarca al neonato, la Matriz podría haber interpretado que el sufrimiento y la falta de felicidad -en términos de *displacer*- inherentes al proceso que lleva a separar al neonato de la madre deberían ser evitados.

Sin embargo, desde cualquier marco desde el que se estudie la constitución del sujeto, la separación del neonato de la madre es esencial, y no puede no generar algún tipo de *displacer*. El psicoanálisis, en particular, ha estudiado este fenómeno desde diversos ángulos (Freud,2003); (Freud,2006); (Lacan,2003).

Existen, de hecho, momentos de *displacer*, en el desarrollo de los primeros meses de vida del infante que, de no existir, evitarían aquello que debe quedar en parte insatisfecho, con el fin de promover la separación del otro-madre, con quien hasta entonces el neonato forma una entidad única y total. Gracias a la concreción con éxito de ésta fase del desarrollo, el niño consigue diferenciarse de la madre, en tanto puede ahora percibir que la madre *está/no-está*.

Ahora bien: en su obra fundacional, Moscovici plantea, precisamente, el forma en que el psicoanálisis se traslada a las representaciones sociales. La disquisición teórica anterior no es relevante en sí misma -para nues-

tro trabajo- sino válida como ilustración de lo que el público pudo haber incorporado acerca del temprano desarrollo del sujeto. La formación del núcleo figurativo (como parte del proceso de objetivización) que represente una madre "satisfactora" de los deseos del neonato aún antes de que éste los manifieste, puede llevar, al sujeto común que tomó algún contacto con el psicoanálisis, a la representación de que esa madre es perjudicial para el hijo. La integración cognitiva de la imagen de esa supuesta madre (como parte del proceso de anclaje) concordaría con la conclusión de que se trata de una madre que está evitando la constitución de un sujeto normal. De tal modo, podría surgir, en el espectador, la idea -propia del *sentido común*- de que una Matriz donde el neonato fuese totalmente satisfecho habría constituido una Matriz inviable. Así, la aceptación psicosocial de que los sujetos rechazaban a la Matriz en ese mundo "*donde nadie sufriera*", sería natural, y derivada del propio sentido común!

El mismo ejercicio podría plantearse con respecto, por ejemplo, a la teoría del trauma, que Freud postula tempranamente (Laplanche y Pontalis,1981:447-451). El mundo que postula Smith debería haber sido un mundo sin traumas. Aquí, nuevamente, se impone la representación social que de esta postulación freudiana se trasladó al sentido común. Hubo generaciones en las que muchos padres intentaron "evitar traumas" a sus hijos, con resultados poco satisfactorios. Como reacción, se instaló, en muchos casos, el pensamiento de que los "traumas" son necesarios, como parte de la vida, y no tienen por qué ser siempre evitados. Otra vez, la película apela, en este ejemplo, al sentido común del espectador: un mundo sin "traumas" es un mundo del que los sujetos tienden a "despertar".

#### **Segundo obstáculo: el recuerdo de la historia**

Pasemos ahora a la vida adulta del sujeto que poblaba, hipotéticamente, la fallida Matriz de la que habla Smith a Morpheus. Asumamos, entonces, que -pese a los problemas del apartado anterior- el sujeto se desarrolla y convive en esa sociedad sin sufrimiento y con felicidad continua.

Se plantean aquí dos posibilidades. La primera, que la Matriz haya incorporado todos los conocimientos históricos y socioculturales del mundo tal y como existió, sean de la época que fueren. En la película, el presente ficcional transcurre a fines del siglo XX; el presente real, en cambio, tiene lugar a fines del siglo XXII. De todos modos, la Matriz pudo haber elegido cualquier momento histórico para montar la ficción. La segunda, que la Matriz haya creado una "historia ficticia", en la que nunca hubo sufrimiento y siempre existió la felicidad. Nos ocuparemos en este apartado de la primera opción, y en el siguiente de la segunda.

Así como el sujeto es parte de la historia, la historia es parte del sujeto. La historia de la nación, de la familia, de las instituciones, de la cultura, de la sociedad. En 1998 algunos hablaban -falazmente- del "fin de la historia". Era resultado de la caída del Muro de Berlín (1989)

y la implosión de la URSS (1991), que había dado por finalizada la Guerra Fría<sup>ii</sup>. Sin embargo, y aún para quienes no conocieran la historia de siglos pretéritos, las últimas décadas habían sido convulsionadas. Al espectador adulto de la película no le cuesta evocar -por su experiencia, o la de sus padres o abuelos- las dos Guerras Mundiales, el Holocausto, las Revoluciones y las sucesivas crisis económico-sociales (Hobsbawm, 2005:29-147). Al mismo tiempo, el espectador vive en plena época del neoliberalismo, donde la inducción de la satisfacción inmediata de las necesidades (reales o ficticias), generada por el mercado (Benbenaste,2006), choca con la realidad de las limitaciones económicas del propio sujeto del mercado.

Imaginar un mundo en el que los ancestros vivieron una historia como la nuestra (y, en particular, una historia reciente), plena de conflictos y sufrimiento, es difícil de compatibilizar con un brusco “giro hacia la felicidad continua”. En efecto: “Las representaciones sociales... proceden por observaciones, por análisis de estas observaciones, se apropian a diestra y siniestra de nociones y lenguajes de las ciencias o de las filosofías, y extraen las conclusiones.” (Moscovici,1979). La observación y apropiación de la memoria histórica no puede sino entrar en colisión con la representación de un mundo sin conflictos. Se trata de un conocimiento que las personas manejan en la cotidianeidad, socialmente creado y transmitido. De representaciones que dan una idea de cómo es el mundo y, por ende, de cómo no es. Que sirven de coordenadas para navegar por la realidad social, para mantener conversaciones con otros encontrando espacios y canales de comunicación comunes: “Las representaciones individuales o sociales hacen que el mundo sea lo que pensamos que es o que debe ser. Nos muestran que a cada instante una cosa ausente se agrega y una cosa presente se modifica”. (Moscovici,1979).

Desde esta perspectiva, la aceptación -por parte del espectador- de que la Matriz original fracasara forma, también parte de su propio sentido común. Y es que la condición de fracaso se encontraría dada, en este caso, por la incompatibilidad de las representaciones sociales que los sujetos de la Matriz poseen, en contraste con el mundo que se les presenta. Tanto el espectador como los pobladores de la Matriz fallida conocen un mundo con guerras, hambre, enfermedades, crimen, desigualdad social e injusticia. El espectador, identificado con ese poblador de la Matriz, no tiene dificultad en comprender que la sospecha sobre la realidad del contexto presentado por la ficción digital tiende a que sus cautivos “despierten”.

### **Tercer obstáculo: el olvido de la historia**

Con un poco más de perspicacia, las máquinas podrían haber diseñado una Matriz en la que toda la historia humana estuviese modificada. Los humanos podrían, un poco al modo de los *Eloi* (Wells,1985), vivir sin recuerdos históricos, o sólo con recuerdos de un pasado sin conflictos. A cambio, y a la manera de los *Morlocks*, las

máquinas obtendrían lo que necesitan, no alimentándose de los cuerpos de los humanos, sino de la energía que éstos producen. Un análisis superficial no llevaría a suponer que, en esa ficción, los humanos, al construir sus representaciones sobre la base de una historia feliz -o, incluso, sobre la base de una no-historia- podrían, en efecto, vivir una felicidad continua. Si se tratara de una representación social de la historia, habría cierta tendencia a admitir un comportamiento social armónico, pues la “...representación incide directamente sobre el comportamiento social y la organización del grupo, y llega a modificar el propio funcionamiento cognitivo” (Jodelet,1986). Sería aplicable, respecto de la historia, la premisa de que al representar un objeto lo asimilamos, “lo dominamos de un modo particular y lo internalizamos, lo hacemos nuestro” (Moscovici,1979). Aquí, lo internalizado sería un pasado sin conflictos, que induciría a plantear un presente sin conflictos.

Sin embargo, el funcionamiento cognitivo, el comportamiento social y también la internalización de tal “objeto histórico” no serían sustentables desde el presente. En el desarrollo psicológico y en la socialización del sujeto, es inevitable recordar el papel que tienen las mediaciones simbólicas intersubjetivas interiorizadas (Vygotski,2006). Aún cuando gran parte de esas mediaciones pudieran provenir de una ficción, incluyendo a las mediaciones instrumentales, el problema persistiría en la dimensión intersubjetiva. Surgirían, inevitablemente, conflictos entre sujetos, que no hacen necesariamente a la obtención de objetos -aunque sí, a veces, a la apropiación de otro sujeto como si fuese un objeto. En las relaciones persistiría la competencia entre sujetos -por ejemplo, entre dos hombres por una misma mujer- la diferencia de opiniones, la imposición de algún tipo de violencia sistémica (Zizek,2009:10-22). En el límite, la propia violencia simbólica de la instauración del lenguaje (Zizek,2009:75-92), constitutiva del sujeto, crearía nuevas mediaciones intersubjetivas que, interiorizadas, remitirían al conflicto.

En esto, hay una premisa esencial: la Matriz puede crear ficciones a nivel sensorial, pero no a nivel subjetivo. Puede intervenir en las percepciones, pero no en su internalización. Inevitablemente, los conflictos intersubjetivos remitirían a nuevas representaciones sociales. Y si, en el intento de resolver el conflicto, la Matriz hiciera desaparecer al “sujeto de la discordia”, no evitaría que el conflicto -en forma de representación- perdure, dado que “la representación sigue las huellas de un pensamiento conceptual, puesto que la condición de su aparición es la desaparición del objeto o de la entidad concreta; pero, por otra parte, esta desaparición no puede ser total y, a instancias de la actividad perceptiva, debe recuperar el objeto o la entidad y hacerlos tangibles” (Moscovici,1979).

De algún modo, la *borradura* de un “sujeto de la discordia” eliminaría una parte de la realidad ficcional, y, por eso mismo, la haría más fuerte, en la medida en que la actividad de representar nos lleva “a introducirnos en una región del pensamiento o de la realidad de la que

hemos sido eliminados y, por este hecho, la rodeamos y nos apropiamos de ella” (Moscovici 1979). Así, y dado que el sujeto que interioriza y se apropia de las representaciones interviene a la vez en su construcción (Jodelet, 2008), terminaría por construir nuevas representaciones, que lo remitirían, finalmente a la sospecha de que todo cuanto lo rodea es ficticio.

Sin necesidad de pasar por esta cadena deductiva, el espectador de la película tiende a comprender -o, al menos, a intuir- que el conflicto intersubjetivo es tan inevitable como la subjetividad. En rigor, la “Matriz ideal” sólo podría contar con seres humanos sin lenguaje. Pero entonces no tendría sujetos, sino seres que, privados de actividad motriz (pues viven en capullos), no serían tampoco útiles para generar un *quantum* psíquico de energía, o al menos no más que otro mamífero. La propia trama de la película muestra que las máquinas requieren una energía que sólo pueden obtener de la Matriz. De otro modo, no sería necesaria la conexión intersubjetiva de la ficción virtual. Es el *quantum* de energía psíquica lo que busca la Matriz. Y si este *quantum* energético sólo se genera por tramitación psíquica, es de total aplicación el comentario de Jodelet sobre el experimento de Albric: el rendimiento del sujeto “es mayor cuando su representación concuerda con el ejercicio que debe realizar y menos cuando no concuerda con él” (Jodelet, 1986:470). Si el ejercicio es la actividad psíquica, y la actividad psíquica sólo existe en el marco de un sujeto constituido, con lenguaje, con todas sus mediaciones simbólicas y sus atributos intersubjetivos, el rendimiento de un sujeto que sería, en rigor, un no-sujeto, tiende a ser nulo. Y la Matriz fracasa.

No tiene objeto postular aquí si ese *quantum* es medible, o si está sujeto a algún paradigma teórico de la psicología, dado que se trata, precisamente, de uno de los nudos de la fantasía sobre la que se apoya la película. En la ciencia-ficción, las premisas no tienen por qué ser científicas. De otro modo no sería ciencia-ficción (Cappana, 1990:11-19)<sup>iii</sup>. Comprender este hecho alcanza para comprender que la Matriz, simulación virtual intersubjetiva, necesita *sujetos*. Y, en sus relaciones, los sujetos tienen *conflictos*, más allá del nivel de felicidad que se les quiera imponer. Y el espectador así lo entiende, porque las representaciones sociales, “instrumentos para comprender al otro, para saber cómo conducirnos ante él, incluso, para asignarle un lugar en la sociedad” (Jodelet, 1986), lo llevan precisamente, en esa dirección.

### Conclusiones

Este trabajo, de índole teórica, se considera útil para abrir caminos hacia una investigación cualitativa (desde los discursos asociados a las temáticas en estudio), y, eventualmente, a un abordaje empírico. En ambos casos, el objetivo es explorar las representaciones sociales subyacentes en los espectadores de “The Matrix”, entre otras películas de ciencia-ficción de los últimos tiempos. Las películas elegidas, y las temáticas que -como autores- estamos actualmente analizando, son múltiples. Se aborda aquí, por cuestiones de espacio,

sólo una de ellas. De todos modos, creemos que el texto precedente merece algunos comentarios adicionales acerca del *mundo perfecto* que plantea la película.

Los momentos de sufrimiento, el deseo incumplido, las horas de infelicidad, son parte de las representaciones sociales que los sujetos tienen de su propia existencia. El conflicto intersubjetivo es, también, parte del sentido común. Sus opuestos -el placer, la felicidad, la gratificación de vivir en relación con otros sujetos- también. Es en esta relación dialéctica que el sujeto existe como tal. “El infierno son los otros”, dice Sartre. “Somos, gratamente, los otros”, responde Borges. Ambas proposiciones forman parte de una misma condición.

“*Algunos creían que no teníamos el lenguaje de programación para describir su mundo perfecto*”, dice Smith, que también fue “construido” con un lenguaje de programación. Con todo el respeto que nos merece la religión, tal vez el Jardín del Edén sea uno de los pasajes menos convincentes de la Santa Biblia. Sólo cuando el ser humano cae, se vuelve mortal y trabaja, se transforma en sujeto. El problema -y eso es lo que percibe el espectador- no es la falta de un lenguaje de programación adecuado. Es que el *mundo perfecto* no responde a ningún lenguaje. Y sin lenguaje, no hay sujeto.

## NOTAS

i Fuera del psicoanálisis, y desde una teoría igualmente válida para el desarrollo del sujeto, la internalización de las mediaciones simbólicas intersubjetivas comienza, precisamente, con la interpretación que la madre hace de las necesidades del neonato. Benbenaste muestra cómo, de la teoría de Vygotski, puede inferirse esta postulación (Benbenaste,2006:14:31).

ii "Los periodistas y filósofos que vieron 'el fin de la historia' en la caída del imperio soviético erraron en su apreciación" (Hobsbawm,2005:18). No es éste el único autor que destaca el hecho.

iii Así, "para que una hipótesis, aún la más descabellada, pertenezca a la cf [ciencia-ficción], tiene que estar expuesta de un modo convincente, *como si fuese* una hipótesis científica" (Capanna,1990:17. El subrayado es nuestro). En esto coinciden todos los teóricos de la ciencia-ficción.

## BIBLIOGRAFÍA

Benbenaste,N.(2006): "Psicología de la Sociedad de Mercado". Buenos Aires: JVE.

Borges,J.L. (1986): "Comentario a las Obras Completas en colaboración". En Historia universal de la infamia (p.141). Buenos Aires: Emecé..

Capanna,P.(1990): "Estudio preliminar". En Capanna,P. (comp.), Ciencia Ficción Argentina. Buenos Aires: Aude.

Chalmers, D. J. (2005):"The Matrix as Metaphysics". En Grau,C. Philosophers Explore the Matrix. Florida, USA: Oxford University Press.

Cronenberg,D. (1983): "Videodrome". Toronto: CFDC.

Diviani, R. (2003): "Internet entre el laberinto y la telaraña". Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación, Vol.8. Rosario: Universidad Nacional de Rosario.

Foucault,M. (1996): "Genealogía del Racismo". La Plata: Caronte.

Freud,S (2003): "El sepultamiento del Complejo de Edipo". En Freud,S, Obras Completas, Tomo XIX. Buenos Aires: Amorrortu.

Freud,S. (2006): "Inhibición, síntoma y angustia". En Freud,S, Obras Completas, Tomo XIV. Buenos Aires: Amorrortu.

Hobsbawm,E. (2005): "Historia del siglo XX". Buenos Aires: Crítica.

Jodelet, D. (1986):"La representación social: fenómenos, concepto y teoría". En: Moscovici, Serge (comp.). Psicología Social II.

Jodelet, D. (2008):"El movimiento de retorno al sujeto y el enfoque de las representaciones sociales". En Cultura y representaciones sociales, Año 3, Nº 5. México DF: UNAM, Instituto de Investigaciones Sociales.

Lacan,J. (2003): "Los Tres Tiempos del Edipo". En Lacan,J., Seminario V: Las formaciones del Inconsciente. Buenos Aires: Paidós.

Laplanche,J,y Pontalis,J.B. (1981): "Diccionario de Psicoanálisis". Barcelona: Labor.

Moscovici, S. (1979). "El Psicoanálisis, su imagen y su publico". Buenos Aires: Huemul.

Ruido, M. (2004). "La fraternidad de los cuerpos posthumanos. La ciencia ficción como territorio de reproducción y de resistencia del imaginario masculino tradicional". En Lectora. Revista de Dones i Textualitat . Barcelona: Lectora.

Salcedo, E. (2006):"Decodificando a Matrix, la película". En A. Chaparro Amaya, Los límites de la estética de la representación (p. 338). Bogotá: Universidad del Rosario.

Sartre, J.P. (2001): "A puerta cerrada". Buenos Aires: Losada.

Silva, A. (2001). "Algunos imaginarios urbanos desde América Latina". En Carrión,F, La ciudad construida. Urbanismo en Amé-

rica Latina. Quito: FLACSO.

Trumbull,D. (1983): "Brainstorm". Durham: MGM.

Verhoeven,P. (1990): "Total Recall". México DF: Carolco.

Vygotski,L. (2006): "El desarrollo de procesos psicológicos superiores". Barcelona: Crítica

Wachowsky,A. y Wachowsky,L. (1998): "The Matrix".

Wells,H.G. (1985): "La máquina del tiempo". Madrid: Hyspamérica.

Zizek,S. (2009): "Sobre la violencia". Buenos Aires: Paidós.