

EXTRAÑAR(SE) DESDE LO CONOCIDO: LA OSTRANENIE COMO ESTRATEGIA TRANSVERSAL EN EL CINE DE CIENCIA-FICCIÓN

Carla Echeverría
Pablo Moreno
Jésica Silva
Ana Pascal

Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata

Resumen

¿Por qué el cine de ciencia-ficción nos despierta esa sensación de cercanía, de estar convocándonos directamente, aún cuando la construcción diegética de sus universos narrados suele distanciarse de manera evidente respecto de nuestro propio mundo, tal como lo conocemos...? Bajo este interrogante, el presente trabajo se propone indagar en el efecto de progresiva aclimatación que el género sci-fi presenta en el cine, específicamente a través del enrarecimiento de la diégesis y de la generación de empatía para con las reacciones que los personajes adoptan frente a situaciones extremas, así como de la manifestación de temores y dilemas que han sido (y siguen siendo) problematizados por el ser humano desde el cine de ciencia-ficción. A tales efectos, se analizarán brevemente tres películas propias del género: *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956), *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013), y *Primer* (Shane Carruth, 2004). El eje vertebrador que orientará nuestro análisis será la idea de extrañamiento u *ostranenie*, a partir de lo cual se espera poder ahondar en las herramientas iconográficas de que el cine de ciencia-ficción se vale a fin de convocar a su público, de llamarlo a la reflexión crítica respecto a aquello que pareciera residir ya, de manera velada, al interior del ser humano.

Palabras clave: Ciencia-ficción – Ostranenie – Género cinematográfico – Iconografía – Reflexividad

A primera vista, todo parecía igual que siempre.
MILES BENNELL¹

Ciencia-ficción es cualquier idea que pueda surgir en tu cabeza y que aún no existe, pero que pronto lo hará, y cambiará todo todo para todos nosotros y nada volverá a ser igual, nunca más. (...) La ciencia ficción es el arte de lo posible, nunca de lo imposible.
RAY BRADBURYⁱⁱ

Si se sumerge súbitamente a una rana en agua caliente, la rana se escapa de un salto; mientras que si se la deja en agua fría, a la que se va calentando poco a poco hasta su punto de ebullición, la rana se va adormeciendo, o bien se acostumbra a la temperatura... hasta ser hervida por completo.
OLIVIER CLERCⁱⁱⁱ

En el presente trabajo indagaremos sobre los modos en que el cine de ciencia ficción se ha constituido en un género altamente eficaz como vehículo de sentidos no explicitados, propios del imaginario colectivo de un período determinado. De la materialización de tales sentidos, bajo formas iconográficas propias del género, se desprenden, por un lado, la identificación espectral con los personajes y sucesos de la narración, aún a pesar de (o precisamente, debido a) la distancia propuesta por la diégesis; y por el otro, una cierta fascinación desde la propuesta temático-estética que redundan en un ingreso sutil, amable, a un entorno diegético que presenta, no obstante, niveles variados de extrañamiento respecto al mundo conocido. A tales efectos, nos abocaremos al análisis de tres casos, disímiles en cuanto a estructura narrativa y abordaje temático, contexto socio-histórico de producción y propuesta estética, que sin embargo presentan elementos fácilmente identificables con la narrativa de la ciencia-ficción. Los tres casos en cuestión son *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956), *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013), y *Primer* (Shane Carruth, 2004).

A partir de la perspectiva que toma Keith Johnston en relación al concepto de género cinematográfico,^{iv} nuestro interés está centrado en detectar aquellas formas regulares del género que preexisten a los filmes, en tanto van asentando formas móviles sobre las que se desenvuelven las multiformes producciones audiovisuales atribuibles al entorno de la ciencia-ficción. Así, buscaremos homologar la noción de *ostranenie* o extrañamiento, acuñada desde el formalismo ruso y referida en principio al lenguaje literario,^v como modelo de aproximación a la configuración histórica del género de ciencia-ficción.

Nos interesa tomar de aquí la idea de extrañamiento como estrategia discursiva para re-ver situaciones que, de alguna manera, se han naturalizado o automatizado, motivo por el cual han ido perdiendo su valor para la problematización. Así, por ejemplo, el concepto de propiedad privada en un cuento rural adquiere otras lecturas al ser

narrado desde el punto de vista de un caballo, en el cuento de Tolstoi.^{vi} Del mismo modo, el cine de ciencia-ficción nos convoca a repensar nuestra propia condición humana, al presentarnos personajes que, frente a situaciones impensadas desde las reglas que rigen nuestro universo (y que como espectadores somos invitados a visitar, viajando a otros universos, o haciéndonos testigos de esos sucesos inesperados...), buscan adaptarse a las mismas, o bien luchan por recuperar ese estado previo, del que no podrán volver siendo quienes creían ser, pues sus ojos ya han sido abiertos –y de forma análoga, también el espectador es sometido a ese despertar de la mirada, a aquello que le permitirá confrontar, desde una nueva óptica, regiones de su interioridad que habían quedado ocultas.

Bajo esta premisa, nos interesa pensar cómo el asiento sobre lo conocido funciona como un primer acercamiento a ese universo diegético que, gradualmente, se irá subvirtiendo en el cine de ciencia-ficción.

Según Keith M. Johnston (2011), hay una serie de convenciones de las que el cine de ciencia- ficción hace uso constantemente, y que propician su carácter iconográfico. Dichas estrategias comprenden tanto lo narrativo como lo estético, la puesta en escena en su totalidad, dentro de la que encontramos: el vestuario, la banda sonora, los efectos especiales, la presencia de tecnología, el trabajo de cámara y las interpretaciones actorales, entre otras. El autor también convoca enfáticamente a abordar los films de ciencia ficción desde una visión más amplia, que vincule al género con las perspectivas no-textuales, es decir, con una esfera cultural en la que se involucren debates, discursos industriales y conocimientos populares.

Bajo esta premisa, analizaremos cómo el acceso del espectador de ciencia-ficción a la diégesis propia del cine sci-fi se presenta bajo el efecto de extrañamiento, que supone un distanciamiento temático, en forma de futuros posibles o realidades alternativas, dado por el salto tecnológico que reenvía a un momento futuro impreciso, por la presentación de personajes estereotípicamente asociados a la ciencia, o bien por la aparición repentina de seres alienígenas, entre otras características (Sontag, 1984.). A su vez, la diégesis se ancla en elementos cercanos al espectador, ya sea por su pertenencia al género humano, o por los rasgos de humanidad que se ponen en juego al interior de la misma. Es mediante esta estrategia discursiva, que oscila entre el distanciamiento propuesto por el universo de sci-fi y la apelación a nuestra condición humana, como el cine de ciencia ficción propone el efecto de extrañamiento, desde lo cual nos invita a revisitarnos a nosotros mismos.

En *Invasion of the Body Snatchers* nos encontramos desde un principio con una puesta en escena muy ligada a la estética propia de la década de 1950 en Estados Unidos: el diseño del espacio, el vestuario e incluso el uso de la tecnología están muy

conectados con el mundo tal como era conocido entonces. El anclaje sociohistórico que puede recuperarse en la narración, incluso a través de los informativos que se dejan entrever y que refieren a hechos concretos del período, funcionan como instancia de bisagra, de pasaje desde el entorno espectral hacia el universo diegético. Podemos ver en ello la fuerte incidencia del género en la constitución del imaginario respecto a la propia realidad: ese pueblito limpio y perfecto es, más que la realidad cotidiana de los eventuales espectadores, una convención en la representación de Estados Unidos, la manifestación de una auto-percepción que logra asentarse en el inconsciente de manera gradual. Y es que poco a poco el espectador se va sumergiendo en ese mundo de la ciencia-ficción, gracias a la temática que comienza a develarse, de manera tal que al enrarecimiento progresivo de la narración le suceden diferentes hipótesis de lectura, basadas en la información que comienza a liberarse cada vez con mayor claridad, así como también en las expectativas de género. De esta manera, el interrogante sobre el motivo del comportamiento alienado de los habitantes atraviesa y hace avanzar la acción.

El efecto de extrañamiento se va asentando gradualmente en el género de la ciencia ficción, y a partir de allí la mirada queda efectivamente extrañada, lo cual va a hacerse evidente (esto es: visible) desde los veinte minutos de comenzado el film, momento en que se confirma que los habitantes del pueblo están siendo duplicados, y hasta su final. La concatenación de indicios dentro de la estructura narrativa permite ir revelando el origen de este enrarecimiento que aflige a la pequeña población de Santa Mira, y la deja a merced de las fuerzas extra-terrestres que amenazan con destruir a la sociedad, bajo el imperativo de la sustitución de cuerpos.

A su vez, esta dosificación en la información, así como el alejamiento gradual de las convenciones del realismo hacia las convenciones del sci-fi, plantea una oscilación entre lo conocido y lo no conocido, mediante lo cual se busca mantener en vilo al espectador, saciando sus deseos de conocer más, pero a la vez alimentando el temor de que en realidad eso *podría suceder*. En la década del '50, Estados Unidos se hallaba en medio de la postguerra y la Guerra Fría; no es novedoso argüir entonces que la paranoia que atravesaba al país se canalizaba a través de sus productos artísticos, y de manera particular en el cine de ciencia-ficción, al exteriorizar así los temores que recorrían a la sociedad.

Los capullos o vainas que llegan del exterior a eliminar al pueblo de Santa Mira (y a la raza humana...) operan así como una potente metáfora, en la que la idea de un otro invasor se atomiza, merced a un contexto geopolítico que propiciaba esa dirección. Es por ello que el contexto global y cultural en el que se presenta un film de ciencia ficción, como ya había destacado Keith M. Johnston (2011), cumple un rol fundamental

a la hora de convertirse en el vehículo que le permita canalizar los miedos y temores de esa sociedad, a través del uso de las convenciones del género, y también a través del uso de figuras retóricas como la metáfora, la alegoría o la analogía. En tanto estrategia discursiva, podemos ver cómo el efecto de *ostranenie* va adquiriendo así múltiples facetas en el cine de ciencia-ficción, puesto que se ponen en juego tanto recursos al interior de cada narración audiovisual, como así también conexiones extra-fílmicas, tales como las condiciones de producción y la detección de sensaciones que rondan en la sociedad en determinado período, y que el filme de ciencia ficción reorganiza narrativamente para luego refractarlo en la sociedad. Según Sontag (1984), los films de ciencia ficción intentan satisfacer el lado más oscuro del imaginario colectivo, y así también interpelar al espectador, a través de un llamado a la reflexión respecto de lo que quizás podría ser verdad, o que ya verdaderamente lo es. La paranoia que sacude al pueblo norteamericano se puede palpar en este film; hacia el final, este estado de amenaza constante cobra su mayor fuerza, y se materializa en un grito de desesperación. Ya no es más un juego de sospechas, ya no hay escapatoria, ya que *ellos* han llegado... Así nos lo advierte Miles, el protagonista:

Ayuda, ¡ayuda! ¡Deténgase, espere! ¡Deténgase y escúcheme!
Esa gente que viene por mí... ¡No son humanos! (...) Miren,
idiotas. Están en peligro, ¿acaso no lo ven? Están tras de
ustedes. Están detrás de todos nosotros, de nuestras esposas,
de nuestros hijos, de todos y cada uno... Ellos ya están acá, y
¡TÚ eres el siguiente!^{vii}

Es interesante observar cómo el poder catártico de la narración es subvertido desde el género de ciencia ficción: lejos de convertirse en una experiencia tranquilizadora, el filme de sci-fi niega al espectador la restitución del equilibrio, alimentando por el contrario su paranoia, que refleja a su vez ese cierto estado de angustia latente de la comunidad, ante el interrogante: “¿Qué pasaría si...?”. (Kawin, 1996, p.6).

En un despliegue aún más intensificado de las convenciones de género, la película *Under the Skin* también apunta a un progresivo enrarecimiento, desde el mundo tal como lo conocemos y hasta adentrarnos sutilmente en ese universo diegético que, por alguna *extraña* razón, sentimos a un mismo tiempo cercano y ajeno al nuestro. Dice Telotte (2003) que "la ciencia ficción abre esa misma puerta [a lo desconocido]" (p.18). Pero para que esta apertura tenga lugar, el tránsito hacia lo desconocido, la profundización emotivo-intelectual a la que se nos arroja desde dicha apertura, debe sustentarse por ese efecto de gradual enrarecimiento que, al tiempo que se instala como un gas que nos va adormeciendo sin apenas darnos cuenta, también va trazando una mayor perspectiva respecto a lo que nos está sucediendo.

En este sentido resulta esclarecedor el trabajo realizado en *Under the Skin*, puesto que en una primera instancia, si nos detenemos en sus recursos estéticos y temáticos, podemos distinguir un fuerte impacto en términos iconográficos. Ya desde el planteo inicial de la película, que se abre con la inmensidad del espacio exterior reconcentrado en un plano detalle de un ojo de apariencia humana, la película asienta una fuerte referencia iconográfica en el género y, sobre esta base, va a ir haciendo girar toda una gama de elementos que alternan entre lo conocido y lo que ya no lo es tanto, lo que *ha sido extrañado*: por ejemplo, la intercalación de espacios fácilmente identificables, como casas, habitaciones, etc., con una distorsión de dichos espacios, que confluyen en una suerte de no-espacio aséptico, cuyo piso parece *actuar* a voluntad de la protagonista, como si se tratara de una telaraña, o de arenas movedizas. Enceguecidos ante la belleza magnética que los conduce a la cama (en realidad, al lecho de muerte), las víctimas sólo son cabalmente conscientes de que fueron arrastradas a su fin cuando ya no hay nada que puedan hacer para huir de él: tal como la rana de la fábula, quedaron adormecidos al interior de ese espacio extrañado, al cual pudieron reconocer como lo que era, sólo antes de fundirse para siempre en él. Hasta aquí hemos buscado reflexionar sobre los modos en que la ciencia-ficción nos adentra en ese universo cotidiano, progresivamente enrarecido, al ofrecernos una distancia que nos aleja en apariencia de nuestra propia realidad (también en términos sociales, históricos, culturales, psicológicos...),^{viii} y por medio de esa estrategia, nos interpela en el plano de esos sentidos que habitan en el colectivo, como decíamos al comienzo. Ahora bien, ¿qué sucede cuando nuestro mundo y el universo creado por el cine de ciencia-ficción parecieran no ofrecer dicha distancia? ¿De qué manera se produce el extrañamiento cuando la diégesis de una película de ciencia-ficción no nos es *tan* ajena?

Primer (2004) nos introduce a un mundo fácilmente reconocible como el imaginario que las películas norteamericanas han construido sobre la vida promedio del ciudadano de los suburbios: clase media, familia tipo, casa en barrio tranquilo. La caracterización de los personajes principales parte también del estereotipo: son hombres jóvenes, profesionales; uno casado y otro soltero. Todo se nos presenta como aparentemente normal. Es sólo a través de pequeñas rupturas que la diégesis se aleja de aquel mundo que *automáticamente* reconocíamos como familiar, y cobra entonces dimensiones más complejas.

Si comparamos *Primer* (2004) con *Invasion of the Body Snatchers* (1956), podemos observar que la película aborda el peso de las consecuencias sobre los protagonistas, ya que la toma de decisiones afecta a sus círculos sociales más próximos. En *Invasion of the Body Snatchers* la amenaza podría desatar una “histeria colectiva”; *Primer* nos

presenta un conflicto a nivel individual, un dilema sobre el que se debaten los dos personajes principales y que, en principio, afectaría a ellos mismos, a su relación de amistad y a su entorno más cercano. Lo amenazante (Kawin, 1996) vive dentro de los personajes, y mientras que en *Invasion of the Body Snatchers* esto se veía materializado en la aparición de un agente externo que “toma” un cuerpo, lo invade hasta apoderarse por completo de él, en *Primer* es la propia miseria del ser humano, la ambición por tenerlo todo, lo que lo lleva a la pérdida de su humanidad. *Primer* deja de este modo un interrogante abierto, que nos invita a la reflexión crítica: “Si siempre quieres lo que no puedes tener, ¿qué vas a querer cuando puedas tenerlo todo?”.^{ix} Las dudas sobre la condición humana resuenan en ambas películas, se replican e invaden sutilmente la trama narrativa.

En concordancia con lo indicado por Kawin (1996), el filme de ciencia-ficción nos ofrece *posibilidades*: nos confunde por medio del entrecruzamiento de líneas temporales y dobles de los personajes, que muestran las consecuencias de volver al pasado y las paradojas que conviven en las intersecciones temporales creadas a partir de los viajes.

En principio y en cuanto a puesta en escena, el filme decide no alejarse del imaginario colectivo respecto a cómo es el mundo que habitamos, no obstante situar el eje de las acciones en una ciudad ficcional, supuestamente locada en alguna parte de Texas. Estos personajes estereotípicos, que circulan por garajes, calles y depósitos perfectamente *normales*, se constituye en un elemento fundamental a lo largo de la película, en la medida en que la cotidianidad del imaginario urbano va a ofrecer un terreno fértil desde el que incorporar sutilmente el elemento *desautomatizante*, la lógica del sci-fi. Con estas decisiones formales, que podríamos resumir en: la puesta en escena construida desde el verosímil urbano contemporáneo a la película; la caracterización de personajes desde el estereotipo; y la ambigüedad postulada desde lo netamente verbal, como los diálogos, se acompaña la dosificación de información ya mencionada, lo cual es sintomático del cine de ciencia-ficción, en donde gran parte de los informantes se concentra precisamente en la presentación de los lugares.

El universo gobernado por las reglas de la ciencia-ficción va a ir ganando terreno, gracias al acento que provocan tanto las decisiones estéticas como las narrativas. Se expone al espectador a ambientes de colores neutros, ligera luz general difusa, todo lo cual va ir siendo orientado a dominantes lumínicas que configuren contrastes en la temperatura color entre secuencias de manera cada vez más pronunciada, y a un tratamiento de la imagen tendiente al empaste de color; mientras que en el nivel de lo verbal, el espectador va a ser expuesto ante una verborragia en jerga científica que opaca la comprensión de los enunciados; sumado a esto un comportamiento de la

cámara en constante movimiento y donde su posicionamiento como cámara subjetiva (espía) le brida así indicios de aquello que luego será develado. El ritmo de montaje es más bien ágil, cargado de primeros planos y planos detalle que limitan la ampliación del campo –con la consecuente acentuación del fuera de campo. Recién a los 29 minutos (aproximadamente a la mitad de la película) confirmamos que el descubrimiento permite a los protagonistas viajar al pasado. *Primer* nos muestra un tipo de ciencia ficción en el que la espectacularidad de la que habla Susan Sontag (1984) respecto de las producciones de género de los años '50 y '60, no es ya un rasgo esencial: no precisa mostrarnos sofisticadas máquinas ni grandes efectos especiales, sino que el espectador es interpelado por pequeñas rupturas dentro de la diégesis que lo acercan a ese mundo. E inclusive cuando la diégesis es conformada como un mundo paralelo en el que cosas como los viajes temporales son posibles, se nos siguen dando recordatorios de que esos personajes guardan similitud con nosotros, realizando acciones que muchos en esa posición harían (como jugar a la lotería teniendo los resultados). Y es que estos personajes típicos de la ciencia ficción (el motivo del científico) tienen actitudes esperables en un ser humano; desde una mirada, eso sí, “desidealizada” de la humanidad. En este sentido, identificamos que el argumento se ancla en teorías científicas con resonancias en la contemporaneidad de la producción, que hablan sobre realidades espaciotemporales simultáneas, que cuentan con un verosímil construido desde la literatura y los filmes. Es por ello que esta figura del científico y aquello que lo rodea resulta cercano de algún modo al espectador, tal como podría serlo la imagen del *geek* del siglo XXI, y es por tanto un recurso que el filme explota.

Conforme pasan los minutos y la situación se complejiza al entender que los personajes que seguimos en realidad son dobles de otras líneas temporales, entendemos que cada acción es una posibilidad, por lo que cada decisión tomada es la resolución de un conflicto moral, ya sea respecto a utilizar el descubrimiento para beneficio personal, en competencia con el compañero o directamente en su contra, arriesgando sus propias vidas y relaciones humanas. Estos dilemas filosóficos son los que nos presenta *Primer*: los personajes tienen el poder de cambiar el pasado, de enmendar errores, pero por razones de egoísmo y traiciones, terminan por separarse. Como hemos visto, la ciencia-ficción se vale de estrategias tales como el uso de convenciones iconográficas y temáticas, el efecto de extrañamiento, así como del despliegue del sutil juego entre lo que el espectador conoce y lo que no...; para adentrarnos en ese mundo *otro*, pero que de alguna manera ya es, también, nuestro mundo. Es a partir de estas estrategias, que apelan a la gradación en el enrarecimiento de la diégesis como recurso de adormecimiento ante el desvío de una

representación realista, desde donde se convoca sugerentemente a una mirada reflexiva, introspectiva, que haga eco en el espectador en tanto espejo velado de su propia realidad.

Y aquí reside tal vez esa fascinación que despierta el cine de sci-fi: aún pese a la distancia histórica (con cierta independencia, entonces, del contexto real de producción), el género, al reinventarse y resignificarse, acaba por reflejar aquellas angustias propias de la condición humana y de la condición psicológica individual (Sontag, 1984), transtemporales y siempre latentes, debatiéndose por salir a la superficie; angustias que al verse exteriorizadas de algún modo resultan aliviadas, en una suerte de misteriosa catarsis provista por este género que, en definitiva, nos convoca a pensarnos como artífices de nuestro destino, antes que como meros espectadores.

Referencias bibliográficas

- Bradbury, R. Entrevista en *The Art of Fiction* No. 203. Recuperado de: <https://www.theparisreview.org/interviews/6012/ray-bradbury-the-art-of-fiction-no-203-ray-bradbury>
- Carruth, S. (productor / director). (2004). *Primer*. EU.: StudioCanal.
- Clerc, O. (2005). *La grenouille qui ne savait pas qu'elle était cuite... et autres leçons de vie*. Paris: JC Lattès.
- Contursi, A. (2017). *Ostranenie: hacia una ontología del arte como transformación poética del sentido y la experiencia*. Artículo presentado en el 1er Congreso Internacional de Enseñanza y Producción de las Artes en América Latina [CIEPAAL], La Plata: Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata.
- Johnston, K. (2011). Capítulo 1: Genre, Theory and Science Fiction, en Johnston, K. *Science Fiction Film. A Critical Introduction*. New York: Berg.
- Kawin, B. (1996). Children of the Light en Grant, Barry K. (ed.) —*Film Genre Reader II*, Austin: University Of Texas Press. (Traducción de R. Mezza)
- Sontag, S, (1984). La imaginación del desastre. En Sontag, S., *Contra la interpretación*. Barcelona: Seix Barral.
- Telotte, J-P. (2003). Capítulo 1: Introducción: el mundo de las películas de ciencia ficción y Capítulo 2: Las películas de ciencia ficción: el contexto crítico, en Telotte, J-P. *El cine de ciencia ficción*. Madrid: Akal.
- Wanger, W. (productor). Siegel, D. (director). (1956). *Invasion of the Body Snatchers* [La invasión de los ladrones de cuerpos]. US.: Walter Wanger Productions.

Wilson, J., Wechsler, N. (productores). Glazer, J. (director). (2013). *Under the Skin* [Bajo la piel]. UK.: BFI, Film4.

ⁱ “At first glance, everything looked the same.” *The Body Snatchers*, 1956. (La traducción es nuestra.)

ⁱⁱ “Science fiction is any idea that occurs in the head and doesn’t exist yet, but soon will, and will change everything for everybody, and nothing will ever be the same again. (...) It’s the art of the possible, never the impossible.” (La traducción es nuestra.)

ⁱⁱⁱ “Si l’on plonge subitement une grenouille dans de l’eau chaude, elle s’échappe d’un bond ; alors que si on la plonge dans l’eau froide et qu’on porte très progressivement l’eau à ébullition, la grenouille s’engourdit ou s’habitue à la température pour finir ébouillantée.” (La traducción es nuestra.)

^{iv} Señala Keith Johnston (2011) que “más que formas preexistentes, los géneros son creaciones culturales formadas y reformadas sobre bases regulares, propensos a variaciones en cuanto énfasis y significado” (p.1).

^v La *ostranenie*, traducida en español como extrañamiento o desautomatización, implica un alejamiento de las prácticas cotidianas que, en tanto rutinarias, pierden su valor y se diluyen como experiencia. Así concebida, la función del arte reside precisamente en volver a poner la mirada sobre las prácticas de lo cotidiano, de manera que se habilite una nueva visión, un descubrimiento respecto a aquello que fue cristalizado o naturalizado. Para ampliar esta perspectiva ver, por ejemplo, Contursi (2017).

^{vi} *Historia de un caballo*, cuento escrito por Tolstoi en 1886, y recogido por Schklovski en *El arte como artefacto* (1917). Viktor Schklovski, expositor del concepto de *ostranenie*, dice que “todo el trabajo de las escuelas poéticas no es otra cosa que la acumulación y revelación de nuevos procedimientos para disponer y elaborar el material verbal, y consiste mucho más en la disposición de las imágenes que en su creación” (recuperado en Contursi, 2017, p.6). Tal como describe Schklovski (1917) respecto a la poética de Tolstoi, el extrañamiento funciona como efecto de sentido, pues va sugiriendo un gradual despegue de la mirada, que parte desde aquello que está naturalizado, que es conocido, pero apunta hacia la generación de una red de asociaciones, de tropos y metáforas que revisitan por tanto ese lugar común, transformándolo.

^{vii} “Help! Help! Wait! Wait! Wait! Stop! Stop and listen to me! Listen to me! Those people that are coming after me! They’re not human! (...) Look, you fools. You’re in danger. Can’t you see? They’re after you. They’re after all of us. Our wives, our children, everyone... They’re here already. YOU’RE NEXT!”. *The Body Snatchers*, 1956. (La traducción es nuestra.)

^{viii} Si bien excede los límites de nuestro trabajo, es interesante pensar los vínculos que establece Telotte entre el género de ciencia-ficción y la interpretación de sus formas iconográficas bajo la luz de, por ejemplo, el psicoanálisis; del mismo modo, articulando lo propuesto por Sontag respecto a la “relajación ética” de que pareciera ser objeto el cine de ciencia-ficción, es posible pensar cómo la distancia que propone la ciencia-ficción en tanto mundos distintos al nuestro (atravesados por el avance tecnológico extremo, la opacidad del discurso científico y la irrupción de seres alienígenas...) habilita un debilitamiento de las restricciones superyoicas del individuo en pos de su supervivencia, y una primacía por tanto del ello como presencia latente de las pulsiones que subyacen al ser humano en tanto tal.

^{ix} “If you always want what you can’t have, what do you want when you can have anything?” *Primer*, 2004. (La traducción es nuestra.)