

LAS FRONTERAS GLOBALES IMAGINADAS EN *SLEEP DEALER*, DE ALEX RIVERA

Manuel F. Medina*

Resumen

En este artículo analizamos la película *Sleep Dealer*, de Alex Rivera, que acude al género ciencia ficción para debatir temas como fronteras, política, poder y las condiciones de vida de trabajadores inmigrantes en Estados Unidos.

Palabras-clave

Cine; Crítica social; Ciencia ficción; Fronteras; Poder; Política; Trabajo

Abstract

This article analyzes Alex Rivera's movie *Sleep Dealer* which relies on the science fiction genre to discuss borders, politics, power and living conditions of migrant workers in the United States.

Keywords

Borders; Cinema Politics; Power; Science Fiction; Social Criticism; Work.

* Department of Classical and Modern Languages - University of Louisville – Louisville – KY – USA. E-mail: manuel.medina@louisville.edu

El cine latinoamericano contemporáneo cuenta historias que se desarrollan y operan dentro, cerca, o alrededor de fronteras, tanto literales como metafóricas, para exponer mensajes tan diversos como las fronteras que exhiben. Mueven la conversación cultural de frontera (Border Studies) para analizar cómo las culturas que comparten espacios físicos (no necesariamente límites fronterizos) se relacionan según aspectos sociales, raciales, de clase, de género, de orientación sexual, entre otros. Los directores han extendido la conversación sobre la frontera a áreas localizadas lejos de la tradicional línea limítrofe entre EUA y México (la frontera por excelencia desde la perspectiva estadounidense). Estos textos exploran la frontera como área de contacto entre diversas culturas, una especie de tercer espacio. Y le otorgan a las minorías un foro desde donde presentar sus versiones rara vez mostradas. Otros proponen la frontera como espacios que se deben cruzar a fin de moverse de una cultura a otra. Nos referimos a filmes tales como *The City* (David Riker, EUA, 1998), *Nueva Yol* (Ángel Muñoz, República Dominicana, 1995), *Bolivia* (Adrián Caetano, Argentina, 2001), *O Camino das Nuvens* (Vicente Amorín, Brasil, 2003), *María Ilena eres de gracia* (Joshua Marston, EUA & Colombia, 2004), *Sleep Dealer* (Alex Rivera, EUA, 2008), *Paraíso Travel* (Simon Brand, Colombia, 2008), *Prometeo Deportado* (Fernando Mieles, Ecuador, 2009), *Sin nombre* (Cary Fukunaga, EUA, 2009), entre muchas otras. La lista incluye además de una extensa cantidad de documentales producidos a lo largo de todo el continente. El presente estudio analiza cómo Alex Rivera ha producido *Sleep Dealer*, una película que cabe dentro de este diálogo cultural que re-define la frontera como campo de intercambio de ideas y la proponen como espacio para darle voz al subalterno.

A partir de la publicación de *Borderlands/La Frontera* (1987) de Gloria Anzaldúa, la teoría fronteriza (Border Theory) ha evolucionado de estudiar la producción cultural elaborada en el espacio inclusivo del área limítrofe que separa a dos países (en su mayoría Estados Unidos y México) a estudiar la fronteras metafóricas y literales que separan una multitud de elementos. Alejandro Lugo en "Reflections on Border Theory, Culture, and the Nation" propone una lista más extensa que incluye las teorías de diferencia de raza, clase, género y orientación sexual en el cruce de la historia, la literatura, la antropología y sociología y estudia los espacios ocupados por las minorías a fin de darles voz. Extiende el discurso de lo fronterizo al territorio del poder, del contexto global del capitalismo tardío y al cambiante rol de la nación:

¿Por qué hay múltiples discursos produciendo imágenes de las fronteras en casi todas partes, por lo menos en la mente de los académicos? Tratando de contestar a esas preguntas, pero más con un espíritu de búsqueda que con el de una solución definitiva, se puede decir que los lugares, las fuentes, los objetivos y los discursos pueden caracterizarse variablemente por lo siguiente: ... La línea del frente (en la vanguardia) de teorías de la diferencia (raza, género, clase y orientación sexual) y, finalmente, (en) la intersección de la historia, la literatura, la antropología y la sociología (estudios culturales). / En este ensayo, yo sostengo que, para comprender su importancia y la política práctica, hay que re-imaginar la teoría de la frontera en el ámbito de lo ineludible, el terreno escabroso del poder (Foucault, 1978) ... y cómo se ha integrado en el mundo académico, en la teoría cultural y en el contexto global del capitalismo tardío (LUGO, 1997, p. 44 - Traducción: **revista Olho d'água**)¹.

¹ En el original: "Why are the multiple discourses producing images of borders almost everywhere, at least in the mind of academics? In trying to answer these questions, more with an exploratory spirit than with a definitive one, let us say that the sites, the sources, the targets, and the discourses can be variably characterized by the following:... The cutting edge (at the forefront) of theories of difference (race, class, gender and sexual orientation) and finally (at) the crossroads of history, literature, anthropology, and sociology (cultural studies). // In this essay, I argue that in order to understand its political and practical importance, we must re-imagine border theory in the realm of the inescapable, mountainous terrain of Power (Foucault,

Margaret E. Montoya añade a la conversación cultural sobre la frontera que dicho espacio se ha convertido en una metáfora de grandes fuerzas sociales que parten de la pregunta de "quién pertenece y quién no" (MONTTOYA, 1994, p. 04).

Expone que esta posición contrasta grandemente con la tradición de compartir medios, recursos y facilitar las transacciones transfronterizas que reinó en el área por los primeros ciento cincuenta años de su establecimiento a partir de la firma del Tratado Guadalupe-Hidalgo.² Los que en la actualidad aluden a "transgresiones" y violaciones" y se consideran dueños del espacio, rechazan a los que, según su perspectiva, lo han invadido. Emplean parámetros que marcan diferencias de clase, color, raza y otros rasgos de los grupos minoritarios para decidir pertenencia o no al espacio que, como mayoría, protegen.

Sleep Dealer (sin título oficial en español) se estrenó en el 2008 dirigida por Alex Rivera, cineasta estadounidense de ascendencia peruana con guión escrito por el mismo director y por David Riker que ya nos entregara la aclamada *The City/ La ciudad*, película sobre inmigrantes indocumentados viviendo en Nueva York. La película recibió los siguientes tres prestigiosos premios en 2008: *Sundance Waldo Salt Screenwriting Award and Alfred P. Sloan Prize* y el *Amnesty International Film Prize* (Berlín). Representa una de las propuestas más interesantes sobre el tema de la relación entre latinos y anglosajones en los Estados Unidos. La película, contada a través de constantes saltos cronológicos y espaciales ofrece una historia que parodia o emplea al cine de ciencia ficción para validar su trama. *Sleep Dealer* redefine el famoso sueño americano. La mayoría de la acción toma lugar en básicamente dos lugares principales: la ciudad de Tijuana en la frontera Estados-Unidos-México y en Santa Ana del Río, en Santa Ana, México. La selección de lugares obedece a que Tijuana representa o por lo menos representó el punto de entrada preferido por los que cruzan la frontera para dirigirse a los Estados Unidos en procura de mejores condiciones de vida. A Santa Ana del Río se lo presenta como un lugar carente de oportunidades para sus moradores que viven en deplorables condiciones económicas. La historia ocurre en un momento en el futuro cercano, y como en las obras de ciencia ficción la audiencia no sabe exactamente cuándo se desarrolla la acción. Simplemente se arregla el escenario para que se perciba que se trata de una época por venir, sin realmente definirla con exactitud.

El filme versa sobre Memo que accidentalmente sintoniza y escucha las transmisiones secretas de una compañía propietaria del agua y su distribución. La compañía asume que se trata de un agente subversivo, tildado de "aqua-terrorist" y envía un dron para aniquilarlo. Porque la compañía que monopoliza el agua no se asegura de no causar daños colaterales, matan al padre de Memo cuanto intentaban terminar con este último. A consecuencia de esto, el personaje principal decide partir hacia Tijuana a fin de conseguir trabajo para ayudar a mantener a su familia que debido a la sequía, al asesinato de su padre y a que no tienen acceso al agua para irrigar sus plantas se han quedado sin su fuente principal de sustento: los frutos de la siembra. Memo sigue el camino de su padre que hace cincuenta años había inmigrado a los Estados Unidos con fines similares. En Tijuana, trabaja en una versión moderna de las factorías, fuentes

1978)... and how it has been imbricated in the academy, in culture theory and in global context of late capitalism" (LUGO, 1997, p. 44).

² Tratado de paz que puso fin a la guerra que tuvo lugar desde 1846 hasta 1848 entre México y los Estados Unidos de América. El tratado, firmado en 1848, prevé la venta por parte de México, de los territorios que hoy forman los estados de Colorado, Arizona, Wyoming, Nuevo México, Utah, California y Nevada, y el pago por los EE.UU. de US\$ 15 millones (nota: **revista Olho d'água**).

de empleo de los inmigrantes. Eventualmente se une a Luz, a quien conoce en el ómnibus que lo lleva a la frontera. Su relación evoluciona y al final se logra la armonía propia de las películas de ficción en que el bien triunfa sobre el mal.



Afiche oficial de *Sleep Dealer*

El título de la película, *Sleep Dealer*, que resulta muy enigmático por las connotaciones que despierta el sustantivo "dealer" asociado generalmente con traficantes. La traducción literal de "traficante de sueños" se relaciona completamente con la trama, pero uno debe ver por lo menos la mitad de la película para entender el significado. Los Estados Unidos, en este futuro distante o no tan distante, han cerrado las fronteras de acceso al país. Se ha diseñado una manera en donde los estadounidenses pueden beneficiarse del trabajo de los mexicanos, y por extensión de los inmigrantes, sin tener que permitirles que vivan entre ellos. Los "*Sleep Dealers*" trabajan en una especie de maquiladoras, dentro del juego de ciencia ficción acertadamente llamadas Cybracero S.A. de C.V. En el lado mexicano, los ciber-braceros trabajan operando robots, aún cuando deberían estar durmiendo, a fin de suplir la amplia demanda de trabajo en el lado estadounidense de la línea. Y desde allí realizan el trabajo que generalmente llevan a cabo los inmigrantes: cosechar fruta, labor de construcción, limpiar, y demás.

Sleep Dealer usa las técnicas de las películas de ciencia ficción para reafirmar el mensaje que sugiere. Pero, las adapta valiéndose mayormente de la ironía como artificio retórico. La idea de los trabajadores operando robots en el lado sur de la frontera funciona con ciertas audiencias, en el plano literal, a los que se oponen a la inmigración de obreros sin documentos. Más el mensaje subtextual, el comentario social en contra de los que quieren desaparecer a los inmigrantes, opera en el ámbito metafórico. Alex Rivera no escatima ningún detalle para sugerir sutilmente en cada escena al valerse de múltiples niveles semánticos para ridiculizar al sistema xenofóbico estadounidense. Alex Rivera, un fanático y consumidor asiduo de ciencia ficción, explica que su idea para la película se originó de su estrecha relación con el género y de su deseo de alterar el modelo:

Hice *Sleep Dealer* en primer lugar porque me encanta la ciencia ficción. Crecí leyendo *The Martian Chronicles* [colección de cuentos de Ray Bradbury publicados en la década de los 50] y, por supuesto, viendo *Star Wars*. Cuando era adolescente,

estaba fascinado por películas como *Blade Runner* y *Brazil*. Sin embargo, cuando llegué a la edad adulta, me di cuenta de que a pesar de las increíbles historias del género y los muchos efectos especiales, habría algunas cosas aún no imaginadas – y que a lo mejor podía ser una oportunidad para hacer algo radicalmente nuevo en la ciencia ficción (Declaración del director) (RIVERA, 2008, s/p. –Traducción y entre corchetes: **revista Olho d'água**).³

Explica que quiso colocar su creación dentro del contexto de las conversaciones sociales vigentes: los inmigrantes indocumentados en los Estados Unidos y la formación de una "villa global" conectada por internet. Rivera detalla que ha percibido un aumento grande en la persecución que sufren los inmigrantes indocumentados en todo el mundo, no solo en los Estados Unidos. Y de allí nació la idea central de *Sleep Dealer* en donde las fronteras se han clausurado pero los inmigrantes pueden contribuir con su trabajo desde sus propios países:

La "aldea global", vista desde el otro lado de un muro fronterizo gigante, parece muy rara. La idea de un mundo conectado por la tecnología, pero apartado por fronteras, es el concepto central de *Sleep Dealer*. Esta realidad irónica me llevó a imaginar un futuro en el que las fronteras están cerradas y los inmigrantes ya no vienen a los Estados Unidos. En cambio, en el mundo de *Sleep Dealer*, los inmigrantes permanecen en sus propios países, sus cuerpos se conectan a Internet y envían su fuerza de trabajo a robots en Estados Unidos. Esto es lo que solía llamarse "el sueño americano", cinco minutos en el futuro (Declaración del Director). (RIVERA, 2008, s /p. - Traducción: **revista Olho d'água**).⁴

Rivera adopta y adapta la estructura de la trama de las obras de ciencia ficción en donde las historias se relacionan con la ciencia y la tecnología. Los argumentos de las obras mezclan el presente, el pasado e inventan lo que podría ser el futuro. Siempre involucran al elemento humano, que ayudan a exponer los efectos sociales que los desarrollos científicos podrían tener en el futuro (Clute; Nicholls, 1995). Los escenarios pintan a un país pobre, lúgubre carente de oportunidades. La fotografía de las escenas iniciales nos entregan a un lugar lleno de luz, aunque desértico porque el agua la resguarda la compañía extranjera que ha adquirido los derechos de distribución. A medida que Memo se acerca a la frontera, la mayoría de la acción ocurre de noche y da la impresión de que los personajes no se mueven sino que deambulan en el espacio. De hecho, Tijuana resalta como el lugar más futurístico de todos los mundos inventados propuestos por la película. El mundo futuro pinta a los Estados Unidos como la utopía perfecta realizada y al sur de la frontera como el espacio que se retrasó o permaneció estático mientras el país del norte continuó desarrollándose, a costa del trabajo de los mexicanos.

Sleep Dealer emplea las fábricas donde laboran los traficantes de sueño, en el sentido de no dormir, y no en el de anhelar lograr lo deseado, como magistral estrategia retórica para presentar su mensaje de crítica o comentario social sutil. Cuando la cámara nos permite entrar en las fábricas notamos que los personajes

³ En el original: "I made *Sleep Dealer* first and foremost because I love science fiction. I grew up reading *The Martian Chronicles* and, of course, watching *Star Wars*. As a teenager I was fascinated by films like *Brazil* and *Blade Runner*. However, as I got older, I realized that despite the genre's wild stories and countless special effects, there were some things that were unimaginable – and that maybe there was an opportunity to do something radically new with sci-fi" (RIVERA, 2008, s/p.).

⁴ Em el original: "The 'Global Village,' seen from the other side of a giant border wall, looks pretty strange. The concept of a world connected by technology, but divided by borders, is the central concept of *Sleep Dealer*. This ironic reality pushed me to imagine a future in which borders are sealed, and immigrants no longer come to America. Instead, in the world of *Sleep Dealer*, immigrants stay in their home countries, connect their bodies to 'the net,' and send their pure labor to robots in America. This is what used to be called the "American Dream," five minutes into the future" (RIVERA, 2008, s/p.).

se mueven como zombies en un estado aletargado; de hecho se emplea el efecto de la cámara lenta para reafirmar y reenfatizar este detalle. El director quizá sugiera que a causa de carecer de documentos deambulan en el sistema, en vez de vivir en el mismo. Se han convertido en una extensión de los robots y por ende se han integrado a ellos. Los ojos de los trabajadores carecen de vida porque literalmente deben colocarse lentes de contacto en las pupilas para poder operar las máquinas. Esto los presenta ante la audiencia aún más deshumanizados porque carecen de la profundidad de los ojos y parecen muertos en vida, como un zombie de nuevo. La compañía propietaria de las fábricas donde trabajan los que operan los robots se llama Cybracero S.A. de C.V., una clara alusión al programa que los Estados Unidos mismo implementó en 1942⁵ hacia fines de la Segunda Guerra Mundial cuando necesitaba trabajadores que reemplazaran a los hombres estadounidenses que se habían ido a la guerra. El programa terminó a conveniencia de los Estados Unidos en 1964. A los obreros que realizan el mismo trabajo llevado a cabo por los braceros se los tilda de inmigrantes ilegales porque la administración del país revocó el programa que les permitía trabajar legalmente. El sistema hipócrita los alberga y se aprovecha de sus servicios pero no les da los derechos que se merecen.



Memo cybracero (*Sleep Dealer*, 2008)

La película nunca escatima esfuerzo para recalcar su propuesta de despertar la conciencia de la audiencia y contribuir al diálogo sobre el rol de los inmigrantes y los indocumentados en los Estados Unidos. Como se lo comenta en una reseña de *Wired Magazine*, Rivera usa el modelo de ciencia ficción para proponer ideas sobre la sociedad y los seres humanos y no simplemente para especular sobre el futuro de la tecnología y la ciencia: "Al igual que *Blade Runner* y otros grandes cerebros películas de ciencia ficción, [*Sleep Dealer*] trata de ideas ... Una visión radical de un futuro preocupante" (SILVERMAN, 2008, trad. revista **Olho d'água**)⁶. Alex Rivera revela su gran talento creativo al pintar o crear su mundo del futuro cercano y ligarlo directamente a instituciones, eventos y costumbres existentes en la actualidad. Su selección de nombres pone en evidencia su uso magistral del humor para emplearlo como punto de partida para involucrar a la audiencia en el proceso de reflexionar sobre las situaciones que se parodian. Los trabajadores de las fábricas de los *Sleep Dealers* se conectan literalmente a la red por medio de electrodos. Esto les permite operar

⁵ Llamado "Programa Bracero", empleó a trabajadores mexicanos en la agricultura de EE.UU. entre 1942 y 1964, a condición de trabajadores temporales.

⁶ Em el original: "Like *Blade Runner* and other big-brained sci-fi flicks, it's about ideas... A radical vision of a troubling tomorrow" (SILVERMAN, 2008).

virtualmente desde Tijuana aun cuando el lugar de la obra se localice en un lugar remoto dentro de los Estados Unidos: un edificio en Chicago, una plantación en el Sur, y demás. La firma que vende los electrodos que conecta a los seres humanos con la red para que puedan exportar su trabajo se llama Drones, una obvia alusión a “ladrones”, calificativo que los define perfectamente.

Drones representa una corporación global que lo ha adquirido prácticamente todo. Se han apoderado del agua y su expendio, aún en territorio mexicano. Son dueños de las cámaras de seguridad, de la compañía de seguridad, de los aviones que llegan a ajustar cuentas cuando alguien se rehúsa a pagar por el consumo del agua. Venden el trabajo de los cybraceros a clientes que los remunera de una mejor manera que ellos lo hacen con los que laboran conectados a los electrodos. Todo lo asociado con Drones implica una falta de apreciación por el valor de la vida humana. Estéticamente, esto se los sugiere al presentar a la compañía por medio de imágenes que usan colores propios de infomerciales que venden productos de dudosa eficacia o que cobran demasiado por lo que ofrecen. Los cybraceros que se duermen mientras manipulan los electrodos conectados a la red que les permite laborar desde este lado de la frontera corren el riesgo de morir, por ejemplo.

En otra relación intertextual que se emplea en la película, el grupo subversivo que lucha en contra de la corporación Drones se llama EMLA, Ejército Maya de Liberación del Agua (Mayan Army of water liberation). El nombre alude a los movimientos de base indígena surgidos en México durante las últimas décadas del siglo veinte, como el EZLN, Ejército Zapatista de Liberación Nacional o el EQLP, Ejército Quintanarroense de Liberación Popular. El EPR, El Ejército Popular Revolucionario realizó ataques contra PEMEX, administradora estatal del petróleo mexicano en el 2007. Estos embates nos recuerdan a los ataques que emprende el EMLA en *Sleep Dealer* en contra de Drones. Y por último mencionamos Coyotek, una mezcla de Coyote con la tecnología y que se ha construido basado en la connotación de los que trafican personas a través de la frontera. Los coyotes proveen conexiones de contrabando para que las personas puedan trabajar en las factorías de los cybraceros aun cuando no tengan la documentación respectiva. Los coyotek ofrecen sus servicios en lugares clandestinos o afuera de los bares en áreas descuidadas por la ley.

En vez de físicamente transportar a una persona al otro lado de la línea divisoria entre países, los trasladan virtualmente al enlazarlos con la red que les permite trabajar, aunque carezcan de documentación en regla.

Sleep Dealer se basa en el conflicto básico del bien *versus* el mal para poner en pantalla su mensaje que compagina perfectamente con el modelo tradicional de las obras de ciencia ficción, en las que se basa y emplea como modelo que se actualiza para que quepa dentro de la ideología no conservativa que conlleva y que propone un futuro de esperanza. A pesar de la tecnología y sus avances, al final la naturaleza buena de los seres humanos se impone y ellos luchan contra las fuerzas del mal que intentan destruir y aprovecharse de los más débiles. De modo subversivo, el aviador no puede escapar al remordimiento de haber matado a otro ser humano y decide reparar el daño causado valiéndose de un avión propiedad de la misma compañía que lo mandó a asesinar.

La película en definitiva cuenta la historia de Memo aunque Luz resalte como protagonista secundaria con la que comparte gran parte del espacio escénico. Los dos poseen nombres que reflejan sus roles en la película. Memo evoca el término memoria porque siempre evoca su pasado y lo que dejó atrás en Santa Ana del Río, además de recordar la muerte de su padre, que ocurre como consecuencia directa de sus acciones. Lo de la memoria cobra aún más

significado cuando nos enteramos que Luz vende historias en la red y por ende se podría interpretar que Memo recuerda para que Luz sobreviva. A ella le pagan para escribir un blog que apropiadamente se llama "El otro lado del muro" porque ella documenta historias de los que viven en Tijuana. Ella literalmente se apodera de las memorias de Memo para mantener su publicación virtual a pesar de las contradicciones éticas que le provoca el hacerlo. El recordar, la memoria, y el convertir en escrito lo que se ha expresado verbalmente, todo conlleva un gran significado en el film.

Respecto a Luz, ella le permite a Memo, literalmente ver más allá de la frontera y cruzarla (aunque sea virtualmente). En una de las escenas más indicativas del rol de las separaciones limítrofes de las fronteras vemos a Luz caminando con Memo junto a la cerca que separa a los Estados Unidos de México. Todas estas escenas usan el agua en la construcción elaborada del *mise en scène* y progresivamente añaden significado al desarrollo de la acción. Al principio, los dos cruzan un canal que separa dos espacios, un área rica y otra pobre aunque no sabemos si se trata de la división de dos países si sabemos que las aguas servidas que circulan mantienen a los dos grupos de personas separados y que para integrarse tienen que caminar en esa suciedad. En otra escena, Luz y Memo aparecen recostados uno del otro en una posición íntima. La cámara gira alrededor de ellos para ofrecer un trasfondo que cambia de una visión borrosa de los pilares de madera que forman la cerca que separa a los países a una que deja ver al mar cuyas olas y ruido calmante aparecen como el marco perfecto para el momento romántico que se nos ofrece. La colocación de las tablas que componen la cerca los pinta como prisioneros atrapados en un mundo que de otra manera sería perfecto. La toma incluye la playa y coloca la escena contra el fondo del Océano Pacífico. Los dos se mueven con naturalidad pero la escena los sugiere a los dos detenidos en un espacio que impresiona a la audiencia, a la que sutilmente se la invita a reflexionar sobre el rol de las arbitrarias líneas que separan a los países. Eventualmente, Memo descubre que Luz ha publicado su historia para fines propios y obviamente se siente engañado. El director una vez más emplea el *mise en scène* y la fotografía para enfatizar la frustración y falta de esperanza que inundan a los seres humanos al sentirse detenidos y encerrados. Memo se dirige a la frontera a fin de cruzar (sin documentos, obviamente) al otro lado, a los Estados Unidos. La cerca, esta vez de láminas de metal, le impide el paso. La cámara, colocada en el lado estadounidense de la frontera lo muestra rendido ante la barrera que se interpone entre él y el océano que aparece una vez más acogedor. La escena se la construye de manera que la cámara muestre cómo Memo se aproxime a la cerca cada vez más. Al final, abraza dos de las láminas que le impiden continuar caminando hacia el frente, hacia el océano y que metafóricamente representan los barrotes de una cárcel que mantienen a un detenido bajo rejas. Memo no puede encontrar sosiego ni refugio porque arbitrariamente gobernantes decidieron separar a personas que en realidad poseen mucho en común. Los defectos humanos, de egoísmo, racismo y demás representan los elementos que los separan y que alimentan la idea de que se deben mantener puertas cerradas que mantengan a personas no deseadas del lado apropiado de la cerca. Apropiadamente, tomas sucesivas de la frontera presentan el contraste enorme entre los dos lados de la línea: opulencia *versus* carencia.



Memo atrapado por la cerca (*Sleep Dealer*, 2008).

El agua y la luz ayudan a cerrar la historia de manera que colaboraron a abrirla. En la escena que cronológicamente se coloca cerca del inicio de la película, vemos a Memo y a su padre, bajo un arduo sol, caminar a la represa a donde ellos tienen que pagar por el privilegio de recoger agua del lago. Luego, deben emprender el mismo camino de regreso. El final ofrece redención para todos los personajes, Jacob Vargas, el aviador que operó el dron que mató al padre de Memo, a Luz y a Memo. Y por supuesto, todos se redimen con el agua purificadora de la represa. El agua aparece dentro del marco de numerosas connotaciones, todas asociadas con la vida, de la que es fuente y con la libertad y opresión. La película ofrece en prolepsis una vista de la germinación de semillas cultivadas en la parcela de la familia de Memo en Santa Ana del Río. En una analepsis, se ve que Jacob de manera subversiva ha maniobrado el avión de caza y ha derribado la pared de la represa y los moradores de Santa Ana del Río de nuevo pueden disponer de agua para cultivar la tierra. Luz regresa a su madre y Memo y Jacob la acompañan a tomar el bus. La película emplea la estructura de la trama de las películas de ciencia ficción en donde el bien, las fuerzas subversivas, lucha contra el mal, el imperio y al fin los rebeldes terminan vencedores: el bien se impone. Técnicamente, el director ofrece este mensaje de esperanza al usar una iluminación radiante en las escenas finales lo que las diferencia grandemente del resto de las escenas, que ocurren en la frontera, en que existe muy poca luz. *Sleep Dealer* cierra con una toma de una puesta de sol radiante, brillante, llena de energía y promesa. Sugiere que el director espera que la película a través de su parodia energice las causas de resistencia en contra de los que se rehúsan a ver el rol crucial de los inmigrantes en el fortalecimiento y desarrollo de la economía estadounidense.

En resumen, *Sleep Dealer* sirve de ejemplo de cómo los directores latinoamericanos contribuyen a la discusión cultural sobre el tema de redefinir las fronteras, el tema de las fronteras y la manera en que las percibimos ahora que el mundo se ha vuelto global. El director provee voces a los sectores minoritarios al entregar películas que permiten a las audiencias percibir la situación de los inmigrantes e instruirse y reflejar en maneras de borrar las fronteras o reconstruirlas. La solución no se encuentra en levantar muros o cercas en el caso de *Sleep Dealer* que acertadamente parodia y ridiculiza la xenofobia estadounidense. *Sleep Dealer* enfrenta a los estadounidenses con sus propias fobias a las que deben de enfrentarse y superar para salir adelante en un mundo cuyas fronteras tradicionales se van derribando o ensanchando cada día más. La prolífica producción cinematográfica latinoamericana y U.S. latina ofrece muchas más ilustraciones de estos temas entregados en películas de alto valor estético.

MEDINA, M. F. Imagined National Borders in Alex Rivera's *Sleep Dealer*. **Olho d'água**, São José do Rio Preto, v. 4, n. 2, p. 52-61, 2012.

REFERENCIAS

ANZALDÚA, G. *Borderlands/La Frontera: The New Mestiza*. San Francisco: Aunt Lute Books, 1987.

CLUTE, J.; NICHOLS, P. *The Encyclopedia of Science Fiction*. New York: St. Martins Griffin, 1995.

LUGO, A. Reflections on Border Theory, Culture, and the Nation. In: JOHNSON, D. E.; MICHAELSEN, S. (Org.). *Border Theory: The Limits of Cultural Politics*. Minneapolis, MN: University of Minnesota, 1997. p. 43-67.

MONTOYA, M. E. Border Crossings In An Age Of Border Patrols: Cruzando Fronteras Metaforicas. **New Mexico Law Review**, University of New Mexico School of Law, New Mexico, n. 26, p. 1-8, 1996. Disponível em: <http://lawlibrary.unm.edu/nmlr/26/1/01_montoya_border.pdf>. Acesso em 18/07/2012.

RIVERA, A. Director's Statement. Press Kit. Disponível em <<http://alexrivera.com/project/sleep-dealer/>>. Acesso em 23/08/2012.

SILVERMAN, J. *Sleep Dealer* Injects Sci-Fi Into Immigration Debate. **Wired Magazine**. San Francisco, n. 24, s/p., Jan./2008. Disponível em <http://www.wired.com/entertainment/hollywood/news/2008/01/sleep_dealer>. Acesso em 23/08/2012.

SLEEP DEALER. Direção Alex Rivera. Roteiro: Alex Rivera; David Riker. Produção: Anthony Bregman. Distribuição: Maya Entertainment. Duração: 90 minutos. 2009.