

MÁQUINAS DE SUEÑOS

DREAM MACHINES

Steven Connor¹
University of Cambridge

Resumen:

El presente texto es una traducción del capítulo 3 del libro de Steven Connor *Dream Machines*, publicado en 2017, en el cual el autor realiza un recorrido histórico y filosófico acerca de las máquinas imaginarias y las formas como estas llegan a ser imaginadas. Connor Considera siete tipos diferentes de máquinas especulativas, proyectadas o imposibles: máquinas para la teletransportación, la producción de sueños, el placer sexual, el tratamiento y la cura médica, junto con las "máquinas de influencia", las máquinas de invisibilidad y las máquinas de movimiento perpetuo. En su propuesta, la imaginación misma es concebida como una especie de maquinaria y las máquinas, sugiere, son mediaciones necesarias entre las cosas llamadas cosas y las no cosas llamadas "yo". De este modo, el autor propone formas de concebir la técnica que modifican los sueños, los sentimientos y la subjetividad.

Palabras clave: Máquinas – Imaginación - Sueños

Abstract:

The present text is a translation of chapter 3 of Steven Connor's book *Dream Machines*, published in 2017, in which the author takes a historical and philosophical look at imaginary machines and the ways in which they come to be imagined. Connor Considers seven different types of speculative, projected or impossible machines: machines for teleportation, dream production, sexual pleasure, medical treatment and cure, along with "influence machines,"

¹ Corresponde al capítulo 3 del libro *Dream Machines*, publicado por el autor en la serie *Technographies* de Open Humanities Press, Londres, 2017, pp. 50-65.

invisibility machines and perpetual motion machines. In his proposal, the imagination itself is conceived as a kind of machinery and machines, he suggests, are necessary mediations between things called things and non-things called "I". In this way, the author proposes ways of conceiving technique that modify dreams, feelings and subjectivity.

Keywords: Machines – Imagination - Dreams

Los sentimientos que tenemos por y en los sueños están a menudo mediados por los objetos con los que soñamos (ya sea dormidos o despiertos, tomando el sueño en su sentido más amplio), y con los objetos que los propios sueños pueden llegar a ser. Esos objetos son a veces, creo, mecánicos en su forma y función.

Una máquina es una cosa. Está del lado de las cosas que son objetos. Sin embargo, una máquina es una cosa anómala, un objeto que parece exceder su objetualidad en ciertos aspectos, por su cualidad de ser automática, de moverse por sí misma. Por su capacidad de movimiento, un motor es un objeto que parece ubicarse en la condición de sujeto, o cuasi-sujeto. Las máquinas trabajan para nosotros, y por eso una máquina es siempre una suerte de sustituto de un sujeto. Y, sin embargo, como dice Michel Serres, la subjetividad es ya una sustitución: "hay que pensar al sujeto en su potencial sustitución. ¿Qué significa sustitución? Es la misma palabra que sustancia" (Serres, 2014: 88; la traducción al inglés es del autor). Una máquina sustituye a lo que tiene, y por lo tanto es en sí misma, potencialmente reemplazable. Los sujetos no son máquinas, porque las máquinas son objetos; pero pueden imaginarse a sí mismos como máquinas, como máquinas imaginarias.

Una máquina transmite fuerza. Tiene movimiento antes que emoción. Pero, ¿y si la fuerza que transmite una máquina es la fuerza de la fantasía o mismo, la fantasía de la fuerza? ¿Qué tipo de transmisión realiza una máquina de este tipo? La palabra transporte

se mueve entre diferentes registros de transmisión: el movimiento físico de objetos o energías y el movimiento del sentimiento, el sentimiento, por ejemplo, de ser, como decimos, movido.

Este capítulo se refiere a diferentes tipos de máquinas de sueño: las máquinas con las que soñamos, las máquinas para generar y controlar los sueños, y la maquinaria que imaginamos que son los sueños. Por lo tanto, también se ocupa de la relación de sustitución entre la fantasía y la máquina. Esto es siempre una cuestión de sentimiento, porque siempre es una cuestión de fuerza. La fuerza en cuestión puede ser totalmente imaginaria; pero la fantasía de la fuerza siempre ejerce una fuerza real, la fuerza de la fantasía.

Existen muchas cosas a las que se ha aplicado el término “máquina de los sueños”. Actualmente, una de las aplicaciones más comunes de la frase se asocia a un tipo particular y magnífico de auto o motocicleta, en ocasiones puede tratarse de un auto de competición y otras veces de autos que han sido modificados y elaborados más allá de las especificaciones comunes. Así, “una máquina de los sueños” significaría sencillamente la máquina de tus sueños, o por encima de tus sueños más salvajes. Pero el término “máquina de los sueños” es también usado comúnmente por la industria del cine de Hollywood y, por extensión, en la industria cultural en general. La máquina de los sueños del entretenimiento contemporáneo no es solo aquello con lo que soñás, es también aquello con lo que sueñas desde que hay instalada una maquinaria de sueños. En julio de 2015, *Google* puso a disposición el código fuente de su *software Deep Dream*, que se basa en los algoritmos de reconocimiento facial de la empresa para detectar patrones en fotografías y luego mejorarlas y amplificarlas. Como en muchos ejemplos de máquinas onirúrgicas, el resultado no es tanto la producción de sueños sino la reproducción estandarizada de la noción de lo que un sueño es. En el caso del *software* de *Google*, parece que debemos imaginar que los sueños consisten siempre en la repetición fractal que nuestros ojos hacen.

En *The Dream Machine: J.C.R. Licklider and the Revolution that made computing personal* (2002) de M. Mitchell Waldrop's, la frase

“máquina de sueños” es aplicada a las computadoras personales y a su rol en el desarrollo de un terapeuta comprometido con el “desafío de descifrar aquel último artilugio: el cerebro” (Waldrop, 2002: 12). El uso de Waldrop’s hace referencia a *Computer Lib/Dream Machines* (1974) de Ted Nelson, un manifiesto de informática personal que tomó la forma de dos libros encuadernados dorso con dorso e impresos a 180° uno del otro. Una mitad del libro, *Computer Lib*, es un ataque al hermetismo y la centralización de las tecnologías, tecnólogos y técnicos en computación. La otra, *Dreamachines*, es una evocación a los múltiples usos que la computadora tendrá una vez que sea liberada de las técnicas centralizadas y el control burocrático. Nelson ve las computadoras no como un aparato, sino como un medio de una particularidad ubicua y líquida: “vivimos en los medios, como los peces viven en el agua (...) Pero hoy, en este momento, podemos y debemos diseñar los medios, diseñar las moléculas de nuestra nueva agua” (Nelson, 2003: 306). Las dos mitades unidas del libro expresan la idea de que lo mental y lo técnico puede fusionarse y las formas con las que esto puede ocurrir: “Trabajar en una pantalla de computadora de alta capacidad de respuesta, por ejemplo, puede ser profundamente emocionante, como volar un avión a través de un cañón, o hablar con alguien brillante” (306).

Pero en 1960 apareció otro tipo de máquina de los sueños. En su libro *The Living Brain* (1953), W. Grey Walter dio una descripción de las operaciones del electroencefalograma (EEG), sugiriendo paralelismos entre el funcionamiento neuronal y la máquina diseñada para su registro:

Los equipos utilizados actualmente para estudiar la actividad cerebral contienen muchas partes electrónicas y dispositivos que fueron desarrollados por sistemas de radar durante la guerra. Un grabador de EEG usualmente tiene alrededor de cien tubos, resistencias, condensadores y así sucesivamente, con muchas perillas e interruptores de calibración y operación. Su formidable e intrincada apariencia no conduce a los no iniciados a preguntarse si es necesaria tanta parafernalia. Pero si consideramos la complejidad del

Máquinas de sueños

objeto diseñado y construído para examinar, el equipo más elaborado de EEC puede ser considerado simple en diseño -y extremadamente tosco y torpe en construcción (Walter, 1963: 87).

El descubrimiento más llamativo dentro de la investigación en EEG, iniciado por Hans Berger en 1924, fue la existencia de ritmos regulares de descarga eléctrica en el cerebro, con la epilepsia como signo más característico de ritmos alterados. En el capítulo de su libro titulado "Revelation by Flicker", Walter describió los modos de invertir el movimiento del cerebro ligado a un aparato de detección, por medio de la sujeción del cerebro a estímulos rítmicos provenientes de varios tipos de aparatos de parpadeo, entre los cuales el más conocido era una rueda perforada para producir pulsos de luz a intervalos regulares. El objetivo de Walter era crear una especie de intercambio o efecto de parpadeo entre dos tipos de parpadeo: el de la máquina y el del cerebro que sería inducido a responder a la máquina, acción que describió como "una instancia de investigación de los métodos *Black Box* en ingeniería de la comunicación: sin nunca mirar dentro de la caja, se puede aprender mucho sobre lo que está pasando en el interior comparando las señales entrantes con las señales salientes" (104). Walter especuló explícitamente sobre el intercambio entre las máquinas externas e internas:

Cuando se utiliza el parpadeo, la visualización que ofrece el toposcopio se acerca a ser una imagen en movimiento de una mente poseída de otra manera. La correspondencia entre la extensión y complejidad de las respuestas evocadas por un lado, y las alucinaciones del sujeto por el otro, es sorprendente. Cuanto más vívida y extraña sea la experiencia del sujeto, más alejadas de las áreas visuales estarán las respuestas evocadas y más peculiares serán su forma y geometría (111).

En 1970, Walter tuvo un accidente de motocicleta que le causó un daño cerebral extenso, quedando inconsciente durante dos semanas. En un ensayo titulado "My Miracle", detalla sus esfuerzos para desarrollar un programa de aprendizaje que le permita aprender a pensar de nuevo, en un notable ejercicio de auto-reconstrucción imaginaria. Walter es conocido no solo por sus investigaciones neurológicas, sino también por sus investigaciones en robótica e inteligencia artificial. De hecho, las contribuciones que hizo a la neurología durante la década de 1930 surgieron en gran medida de su experiencia en electrónica. Como dice en el ensayo que escribió sobre aquel desafortunado accidente, su habilidad electrónica "fue un accidente muy afortunado ya que el estudio de la dinámica cerebral comenzó como una combinación de electrotecnología y fisiología" (Walter, 1972: 49). "My Miracle" asocia el acto de escribir a los procesos técnicos y mecánicos, como describe Walter en su propio trabajo en cooperación con sus colegas del Instituto Burden para facilitar su recuperación hasta el punto (que lamentablemente parece nunca haberlo conseguido) donde podría retomar su trabajo:

Estaba recuperando mi mentalidad original pero me alarmó una persistente dificultad en encontrar soluciones fáciles a cosas simples: en ese momento no podía cultivar mi creatividad. Decidí entonces hacerme accesible a mis amigos profesionales para que pudieran confiar en mí y compartirme sus sueños y sus problemas. Eso es lo que más disfruto y no lo considero un "trabajo" a pesar de que precisa entrenamiento y práctica como un juego o deporte elaborado (Walter, 1963: 49).

Mientras tanto, la investigación de Walter había tomado otras direcciones. Mientras viajaba en un autobús a través de una larga avenida de árboles en el sur de Francia, el artista Bryon Gysin tuvo una experiencia de alucinaciones inducidas por parpadeos, como registra en una entrada de su diario del 21 de diciembre de 1958:

Corrimos a través de una larga avenida de árboles y cerré los ojos contra el sol poniente. Una avalancha abrumadora de patrones intensamente brillantes en colores sobrenaturales explotó detrás de mis párpados: un caleidoscopio multidimensional girando a través del espacio. Fui barrido fuera del tiempo. Estaba en un mundo de número infinito. La visión se detuvo abruptamente cuando dejamos los árboles. ¿Fue eso una visión? ¿Qué me pasó? (Cecil, 1996: 5).

Poco más de un año después, Ian Sommerville, un joven técnico informático que vivía y trabajaba en estrecha colaboración con Gysin y William Burroughs, le escribió a Gysin desde Cambridge el 15 de febrero de 1960 explicándole que lo que había leído en *The Living Brain* de Walter lo había alentado a construir un dispositivo que podría usarse para inducir las intensas sensaciones visuales que Gysin había experimentado. Consistía simplemente en un cilindro de cartón con perforaciones montado en el plato giratorio de un tocadiscos. Una bombilla de 100 watts estaba suspendida en el medio del cilindro, la cual, cuando se giraba a 45 o 78 rpm, producía un patrón regular de parpadeos. Gysin lo modificó añadiendo sus propias pinturas al cilindro y obtuvo una patente para su "Procedimiento y aparato para la producción de sensaciones visuales activas" al que dio el nombre comprimido de "*Dreamachine*" (6). Este dispositivo reproducía el efecto de parpadeo del estroboscopio usado en laboratorios, aunque también reproducía un problema que no fue superado hasta el desarrollo de los estroboscopios electrónicos después de la Segunda Guerra Mundial, a saber, que a medida que aumentaba la velocidad del parpadeo, la duración de los destellos disminuía (ter Meulen et al., 2009: 317). Uno de los principales usos del estroboscopio había sido probar la regularidad del movimiento en cintas transportadoras y tocadiscos, así como también "congelar" los pliegues vibrantes de la laringe para permitir la inspección (Woo, 2010: 4).

La creencia es que la *Dreamachine* induce y amplifica las oscilaciones neuronales, en el rango de 7,5 a 12,5 Hz, en el cerebro de quien se sienta frente a la máquina con los ojos cerrados,

induciendo alucinaciones visuales. Las ondas alfa se asocian con experiencias de relajación o meditación cuando los ojos están cerrados y también (aunque de una forma distinta) con el estado de sueño REM asociado con los sueños. Esto sugiere que las ondas alfa pueden estar particularmente asociadas con el estado de vigilia o el sueño ambivalente, un sueño que puede ser supervisado y, según parece, regulado mecánicamente.

Antes de esto, la producción de alucinaciones o visiones a través de luces parpadeantes regulares se había informado a intervalos. David Brewster afirmó en 1834 que

una estructura notable puede exhibirse en cualquier momento al someter la retina a la acción de sucesivos impulsos de luz, ya sea con los ojos abiertos o cerrados. Si, cuando caminamos junto a una alta barandilla de hierro, dirigimos los ojos cerrados hacia el sol de modo que su luz sea interrumpida sucesivamente por las barandillas de hierro, se verá de forma grosera una estructura que se asemeja a un patrón caleidoscópico, que tiene el *foramen centrale* en su interior. El patrón no está formado por líneas distintas, sino por manchas de luz rojiza de diferentes grados de intensidad. Cuando los rayos del sol son poderosos, y cuando su acción sucesiva se ha mantenido por un corto tiempo, todo el campo de visión se llena con un patrón brillante, como si consistiera en el tartán más brillante, compuesto de cuadrados rojos y verdes de deslumbrante brillo (Brewster, 1834: 241).

Brewster descubrió que un efecto similar se producía al mirar al sol mientras movía los dedos distendidos de la mano de izquierda a derecha, y también mientras miraba a través de las rendijas de un fenaquistoscopio, un aparato muy similar al dispositivo *Sommerville* (242). Asumió que lo que estaba viendo era la estructura reticular de su propia retina. Para otros esos efectos visuales eran visiones espirituales. Genesis P. Orridge dijo acerca de la experiencia:

La máquina de sueños puede literalmente invocar. Puede invocar esa misma luz azul mencionada en la alta magia Egipcia y en los textos Sufíes. La energía *Dervish Dance* llama y lo que se recibe al apuntar con las manos hacia arriba y hacia abajo, desde y hacia la tierra, es la misma Luz/Energía conectada a la tierra (citado Cecil, 1996: 19).

Gysin descubrió que agregar el sonido de su respiración a la experiencia lo hacía “más capaz de controlar las imágenes visuales que recibía por la variación de la modulación, frecuencia y profundidad de la respiración”. Podía sostener, congelar, aflojar y romper imágenes; pero no podía, y tampoco quería, controlar su contenido (Cecil, 1996: 19). Ian McFadyen describe la *Dreamachine* como una experiencia cinematográfica psíquica, una máquina mágica que dispara proyecciones de visiones íntimas a través de los ritmos eléctricos del cerebro (Cecil, 1996: 22). En el documental *FLicKeR* (2007), Nik Sheehan describe la máquina de los sueños como “un portal en el espacio-tiempo continuo (como si otras cosas, de hecho cualquier otra cosa concebible, no existiera) que abre una ventana hacia un universo mágico, un lugar muy real dentro de nuestra mente” (Sheehan, 2007). Durante el siglo XIX, las nociones de aparato y aparición se encuentran íntimamente entrelazadas en desarrollos kinéticos y ópticos. Los efectos estroboscópicos tan característicos y apreciados del arte psicodélico de los años 1960s y sus imaginaciones en torno al poder de lo fantástico, tienen su origen en el fenaquistiscopio. Los juguetes ópticos comercializados durante el siglo XIX, el taumatropo, el fantasmiscopio y el zoótropo, precedieron al cine explotando el conocido principio de “persistencia retiniana” para crear la ilusión de movimiento. Uno puede ver en la *Dreamachine* un intento deliberado de romper con la sensación de continuidad característica de aquel tipo de juguetes. De hecho, se la consideraba un equivalente óptico del trabajo de interferencia discursiva propuesto como un estilo de corte narrativo por Burroughs en la literatura (*Cut Up*²). A pesar de ser concebida

² La técnica fue creada por el poeta surrealista Tristan Tzara, se basa en la descomposición de un texto primario, por medio del recorte azaroso de palabras, para formar nuevas oraciones y así generar un nuevo escrito. Mediante ese proceso se extraen y reconstruyen nuevos sentidos al lenguaje, con base en la

como una simulación de la máquina de los sueños estandarizada por los medios de comunicación, la *Dreamachine* fue más bien pensada como una interrupción a esa uniformidad anestésica. De hecho, uno puede ver el estroboscopio como una ilustración de la función misma que se supone que debe realizar, esto es, coartar o poner un palo en la rueda (citando el título del libro *Spaniard in the Works* (1965) de John Lennon) a la experiencia ordinaria producida en la masividad. La dreamachine proporcionó una especie de amplificación de los efectos de interferencia comunes en las películas occidentales, en las que las ruedas de los vagones dan la impresión de moverse hacia atrás. En el lugar de las imágenes compartidas, proyectadas hacia el mundo exterior, se suponía que la Dreamachine funcionaba al nivel de lo óptico, o incluso de la cognición, para crear una especie de cine individual para los sueños que era a la vez predecible (funcionaba mecánicamente) e impredecible (ya que la naturaleza de los “sueños” no podía prescribirse). Como dice Dave Geiger:

Imagina una nación de personas pegadas a sus televisores, sentadas en sus salas de estar, mamá, papá, niños, perros, gatos, todos pegados a luz azul grisácea, como una nación de autómatas. De repente aparece una alternativa a eso. La alternativa es una especie de dispositivo hermoso que se mueve y permite que cada una de las personas en esa habitación tenga una experiencia completamente diferente. No hay una autoridad central que proyecte esto desde un estudio en alguna parte, sino que cada una de estas personas inventa sus propios guiones y sus propias

intuición caótica y el libre flujo creativo. El redescubrimiento de esta técnica se le debe a Brion Gysin, quien le mostró el método a William Burroughs y este, a su vez, lo diseminó entre otros artistas de la escena neoyorkina. Originalmente esta técnica consistía en recortar una o varias palabras de una obra impresa y pegarlas al azar en un nuevo papel. Sin embargo, Gysin modernizó la idea utilizando un generador de secuencias al azar por computadora, mediante el cual realizó sus famosos poemas de permutación, y junto a Burroughs creó, bajo este método, una larga serie de escritos y grabaciones. Burroughs definía al *Cut Up* como un arte para filtrar el futuro entre líneas; advertía que todo lo grabado puede ser editado, así como la realidad misma. En este sentido, se trata de un método para reimaginar la realidad a partir de la deconstrucción aleatoria de su semántica (N. de T.)

películas. Esa era la forma definitiva de derrotar al control (Sheehan, 2007).

Es también, se podría pensar, la forma definitiva de bloquear la posibilidad de cualquier tipo de acción dirigida o concertada. Como diría Marianne Faithfull, “es como un maravilloso concepto idealista aunque sabes que nunca va a funcionar. Desafortunadamente, la gente prefiere la televisión” (Sheehan, 2007). Sin embargo, en muchos aspectos, la *Dreamachine* puede considerarse no como el antídoto de la televisión, sino como su apoteosis, que induce a la absorción pasiva en un teatro onírico en el que no está claro cómo debemos distinguir lo interior de lo exterior, lo que se ve, de lo que es visto.

El movimiento contracultural mantenido por la *Dreamachine* también generó asociaciones cercanas con los estados alterados de conciencia buscados, más o menos programáticamente, por Burroughs y otros a través de drogas psicoactivas. Las drogas pueden parecer más afines que las máquinas a transformar los modos naturales u orgánicos de la experiencia mental, a pesar de que había una fuerte alineación entre drogas y tecnología. Como ha observado Evelyn Fox Keller, “se podría argumentar que los psicofármacos han sido más efectivos para persuadir a las personas de su naturaleza esencialmente mecanicista y físico-química que toda la ciencia moderna junta” (Keller, 2007: 357).

En varios puntos de la historia humana, distintas técnicas se aplicaron no solo para interpretar sueños sino también para producirlos. El proceso de intentar gobernar los sueños (lo que sería poner el trabajo de los sueños a trabajar) es usualmente conocido como incubación, siguiendo una práctica común en Grecia y en los primeros tiempos del Cristianismo. Incubación viene de *cubare* y *cumbere*, lo que sería reclinarse o apoyarse -cuya raíz etimológica viene de las palabras *cubículo*, *incumbir*, *sucumbir*, así como de las palabras *incubus* y *sucubus*. Parece probable que habrían procedimientos rituales prescritos que debían seguirse para provocar la intervención curativa de Dios (usualmente *Asclepius*) en un sueño, o un sueño en el que aparecen consejos sobre el régimen

curativo a seguir. Aunque existe poca evidencia sobre los detalles de estos procedimientos, hay registros de algunas de las acciones que deben realizar quienes buscan curas de incubación en el oráculo de la deidad chthonian³ *Amphiaraos* en Oropos⁴. *Pausanias* relata que se requería que el paciente sacrificara un carnero negro y durmiera sobre su piel extendida para asegurar el sueño diagnosticado, cuyo uso se encuentra ampliamente en otros lugares (Hamilton, 1906: 84-85). Parece que se pensaba que la piel tenía un poder particular tanto para consagrar como para abrir al soñador a la influencia divina. También había mandatos dietéticos asociados, el vino y, curiosamente, los frijoles estaban prohibidos debido a su efecto inhibitorio sobre los sueños (85).

Aquí no se evidencia nada que se parezca mucho a la maquinaria moderna, pero podemos estar seguros de que el trabajo realizado por el ritual es del tipo mágico-mecánico que es común en casi todas las prácticas terapéuticas y, especialmente, en aquellas sin base física. Siempre debe haber algún procedimiento a seguir con obediencia. Esto abarca tanto la producción como la interpretación del sueño. La cura requiere las operaciones de una onirotécnica que es a la vez real e imaginaria -real en sus operaciones, y quizás también en sus efectos, aunque imaginaria en términos del mecanismo que se supone que está en funcionamiento (y en el trabajo sobre ese supuesto).

Podemos sospechar que gran parte del efecto placebo -dada la extraordinaria variabilidad en la eficacia de los fármacos- puede operar en un grado mucho mayor de lo que imaginamos en la medicina orgánica, lo que en gran parte depende de esa lógica materialista. Al parecer, siempre debe existir la mediación, si no de un objeto material -comúnmente algún tipo de píldora- (las píldoras *red sugar*⁵ suelen resultar más efectivas que las *blue sugar*, excepto en Italia, donde el equipo nacional de fútbol es el "azzurri"⁶ y, por lo

³ Los chthonians o cthonianos son criaturas de ficción pertenecientes al ciclo de los Mitos de Cthulhu.

⁴ Oropo es una localidad y municipio del Ática Oriental, en Grecia.

⁵ Entendemos que se refiere al uso de placebos y luego ironiza sobre su utilidad y eficacia según los colores de preferencia en distintos lugares del mundo.

⁶ Es el plural en idioma italiano de *azzurro*, azul claro o literalmente azul.

tanto, quizás la píldora azul tenga la potencia comúnmente atribuida en otros lugares a las píldoras rojas) luego de alguna mediación médico-técnica compleja que se aproxime a un objeto endureciendo la acción iterativamente. Hay cosas que llamamos “objetos de confort” porque los objetos confortan. Lo confortable y cómodo puede parecer suave y blando, aunque la palabra original sugiere algo que fortalece o asevera. El versículo de Isaías 41 se traduce en la versión de King James como “él lo sujetó con clavos para que no se moviera”, mientras que la misma oración figura en la Biblia de Wycliffe como “él lo consoló con clavos para que no se moviera”. Así es como se puede decir que la vara y el palo del Salmo 23 “confortan”, un sentimiento que de otro modo solo sería inteligible para entusiastas sexuales de un tipo especializado.

A diferencia de la *Dreamachine* de Gysin, que fue diseñada para inducir sueños, la máquina de los sueños diseñada por el investigador del sueño Keith Hearne durante la década de 1980 fue ideada para facilitar su investigación sobre el procedimiento de control del sueño. La máquina de sueños de Hearne no era, de hecho, nada más que un monitor respiratorio que medía los cambios en la frecuencia respiratoria que pueden correlacionarse con los periodos de sueño REM en los que se producen los sueños. Sin embargo, Hearne descubrió que, al poder detectar automáticamente cuándo se producía el sueño en un sujeto dormido, era posible dirigir también el proceso onírico de otras maneras, como por ejemplo, introduciendo un estímulo físico que pudiera incorporarse a la narración del sueño. Lo que probó que incluso es posible desencadenar el estado conocido como “sueño lúcido” despertando al soñador mediante una serie codificada de impulsos eléctricos para que pueda observar, dirigir e incluso informar sobre su sueño en “tiempo real”. Hearne dejó en claro que el propósito de la máquina de los sueños no era que “antes de dormir se ‘programe’ de algún modo el sueño que se desea tener” (Hearne, 1990: 97), aunque se trataba implícitamente de una tecnología que permitía el control consciente del sueño.

Una de las características interesantes del aparato de detección de sueños era que tendía a asimilarse en los contenidos del sueño,

ejemplo de esto en un sueño relatado por un sujeto donde Hearne advirtió una representación de la misma máquina de sueños:

Estaba entrando en una casa. La música salía de una cajonera. Noté que cada compartimento o cajón podía cambiarse a otra sección, provocando que el sonido se transforme. Estaba intentando decidir cómo cambiar el volumen, ya despierto (36).

No está claro si en un sueño lúcido el sujeto que sueña debe considerarse despierto y consciente de que sueña, o si sueña que está despierto. Al fin y al cabo, es habitual soñar con estar despierto o sin poder dormir, lo que supone que también puede soñarse estando en un sueño lúcido. La mediación de una maquinaria de sueños parece ayudar a este proceso de transformación del sueño de una experiencia a un tipo de evento manipulable.

Si el sueño puede considerarse mecánico, también puede ser generador de mecanismos. Al igual que los científicos e inventores han informado acerca de la resolución de problemas técnicos o teóricos en sueños, recientemente se ha sugerido que se podría, por así decirlo, aprovechar mecánicamente la capacidad del sueño para fines de ingeniería. Deirdre Barrett ha informado sobre las técnicas para controlar los sueños con el fin de hacerlos instrumentales, *Soñar* puede ser cognitivamente útil en este sentido porque intensifica la conciencia espacio-visual (los ritmos alfa están asociados con la producción de imágenes visuales) y tal vez también "silencia" la función del lenguaje. Barrett recomienda preparar el trabajo onírico con una serie de "instrucciones de incubación" que incluyen los siguientes pasos: escribir el problema en forma de frase u oración breve y colocarla junto a la cama; visualizar la dificultad como un problema concreto y visualizarse soñando con éxito la solución del problema; disponer los objetos relacionados con el problema en la mesa de noche; acostarse tranquilamente al despertar y anotar los recuerdos del sueño (Barrett, 2001: 120). Otra forma de describir el proceso de representación de un problema en términos espaciales es verlo como una mecanización del problema.

De hecho, casi se podría decir que convertir un tipo de dificultad intelectual en un problema es en sí mismo un proceso de concepción de un tipo de mecanismo capaz, diríamos, de “elaborar” una solución. Yo mismo me he planteado a veces una pregunta de esta manera antes de dormir y, al menos, he tenido la sensación de haber elaborado algún tipo de respuesta al problema una vez despierto. Sin embargo, es posible que la mayor parte del trabajo se haya realizado al formular la pregunta en primer lugar; los buenos profesores conocen el valor de ayudar a un estudiante a reconfigurar un impasse intelectual en un problema capaz de ser analizado en una serie de partes móviles y de producir un resultado definitivo.

Es interesante que el procedimiento pueda incluir el acto de soñar en sí mismo, haciendo del procedimiento de incubación una especie de tecnología de diseño reflexivo: el sueño que imagina su propio proceso de soñar como una especie de máquina para facilitar el sueño de una máquina más perfecta. Este proceso parece verse favorecido por el paso del lenguaje a las formas visuales o motrices. Al parecer, muchas personas se dan cuenta de que no pueden leer fácilmente un texto en un sueño: las letras que ven y reconocen como escritura pueden ser a menudo ilegibles o cambiantes. Pero, por supuesto, la escritura no se opone necesariamente a la forma espacio-motora, ya que se podría considerar que la escritura es, en ciertos aspectos, una mecanización del habla. Esto podría sugerir que la propia escritura puede considerarse una especie de máquina de sueños. En un notable texto del siglo XIX sobre la producción de sueños, Hervey de Saint-Denys sugirió que el modo de analizar los sueños como alegorías, tal y como se plasmó de forma influyente en la obra de Artemidoro del Siglo II, es una consecuencia de la creencia generalizada entre los egipcios de que los dioses que enviaban los sueños eran también los creadores de los sistemas de escritura: “nada más natural, pues, que suponer que los mismos dioses a los que tomaban por autores de los sueños, empleaban el mismo lenguaje jeroglífico” (Hervey de Saint-Denys, 1867: 54n. La traducción al inglés es del autor).

El mecanismo de incubación y evocación de los sueños sugerido por Barrett implica una mediación escrita en lugar de

hablada: escribir un problema, mantener una linterna y un bolígrafo junto a la cama, escribir la solución en lugar de, por ejemplo, recitar el sueño en voz alta. Charles Dodgson fue más allá e incluso ideó una máquina para escribir por la noche sin necesidad de salir de la cama. El “nictógrafo” de Dodgson consistía en unos recuadros en los que se podía escribir un personaje a la vez. Dodgson mejoró el dispositivo inventando un alfabeto de puntos y líneas adaptado a los recuadros (Douglas-Fairhurst, 2015: 316). Una solución que supera con creces el problema que debe resolver y sugiere que el trabajo onírico ha sobrepasado su propósito.

Así, se mecaniza el sueño para convertirlo en un instrumento de producción maquina. El famoso sueño de August Kekulé sobre la estructura de la molécula de benceno (Read, 1995: 179-180) puede ser de este tipo junto con el sueño de Mendeleev sobre la tabla periódica (Strathern, 2001: 282-286), ya que ambos constituyen estructuras esquemáticas susceptibles de ser pensadas como mecanismos. William Blake describió que su hermano Robert, ya fallecido, le habló en un sueño de un método para hacer letras a mano al revés, que era una parte crucial del proceso de grabado empleado en sus *Cantos de la Inocencia y otras obras* (Erdman, 1977: 100). Elias Howe, el inventor de la máquina de coser, describió un sueño en el que se le ordenaba, bajo pena de muerte, que completara su diseño para la máquina -que hasta ese momento no había podido hacer funcionar- con un agujero en el centro de la caña de la aguja. En un relato de su sueño

se vio rodeado de guerreros de piel oscura y pintada, que formaban un cuadrado hueco a su alrededor y lo conducían a un lugar de ejecución. De repente se dio cuenta que cerca de las cabezas de las lanzas que llevaban sus guardias, había agujeros en forma de ojo. ¡Había resuelto el secreto! ¡Lo que necesitaba era una aguja con un ojo cerca de la punta! (Harrington, 1924: 385).

Otro mecanismo de los sueños fue ideado, o al menos comunicado, por D.B. Parkinson, un investigador de los laboratorios telefónicos Bell. Parkinson había ideado un potenciómetro, un dispositivo para registrar las fluctuaciones de tensión. En 1975, registró haber tenido el siguiente sueño en la primavera de 1940, cuando las fuerzas alemanas asolaban el norte de Europa:

Llevaba varias semanas trabajando en el grabador de nivel cuando una noche tuve el sueño más vívido y peculiar. Me encontraba en un foso o en un terraplén con la cuadrilla de un cañón antiaéreo (...) Allí había un cañón (...) que disparaba de vez en cuando, ¡y lo más impresionante era que cada disparo derribaba un avión! Después de tres o cuatro disparos, uno de los hombres de la cuadrilla me sonrió y me hizo señas para que me acercara al cañón. Cuando me acerqué me señaló el extremo expuesto del soporte izquierdo. Allí estaba montado el potenciómetro de control de mi grabador de nivel. No había duda: era el mismo elemento. No tardé mucho en hacer la traducción necesaria: si el potenciómetro podía controlar el movimiento de alta velocidad de un bolígrafo grabador con gran precisión, ¿por qué no podría un dispositivo adecuadamente diseñado hacer lo mismo con un cañón antiaéreo? (Mindell, 1995: 73).

En 1961, John Whitney adaptó el aparato de trazado de posición de alta velocidad utilizado en los visores de la Segunda Guerra Mundial para producir *Catalog*, una película de efectos visuales generados por ordenador. Ian McFadyen relaciona este hecho con la historia de que el inventor de la mira telescópica había, de hecho, “visto el mecanismo robótico en un sueño y lo había dibujado al despertarse”, dando a entender entonces que Whitney había convertido el aparato producido en sueños en un dispositivo para producir sueños (Cecil, 1996: 23). Sin embargo, como acabo de señalar, Parkinson no grabó su sueño hasta más de una década después de la realización de la película -¿acaso Whitney lo vio o se enteró de alguna manera? En cualquier caso, es un acto de escritura—la inscripción del sueño de una máquina que traduce un tipo de

escritura en otro- lo que aquí proporciona la mediación entre el sueño y la máquina.

Tal vez soñamos a través de, con y sobre los objetos, en última instancia, porque el sueño toma prestado o, en términos kleinianos, introyecta, ciertos tipos de forma-objeto o sustancia sustitutiva para mantenerse en el ser. La forma que Bertram Lewin propuso para esto en 1946 fue lo que denominó la "pantalla del sueño", una superficie imaginaria que representa la saciedad y el sostenimiento, tratándose de un conjunto de órganos imaginario que mantiene la integridad y la inalterabilidad del sueño (Lewin, 1946). Si el propósito del sueño es, en parte, mantener al que duerme dormido, absorbiendo las distracciones, perturbaciones y digiriéndolas en una narración, haciendo del sueño una máquina para convertir el ruido en información, entonces esa función de continuidad temporal podría encarnarse adecuadamente en un objeto continuo como una película que se desenrolla sin fin.

El cuasi-cine de Lewin es anticipado por Hervey de Saint-Denys en su detallada investigación de los procesos oníricos y sus recomendaciones para dirigirlos. Hervey de Saint-Denys explica que los soñadores parecen tener la capacidad de soñar con formas visuales complejas, como la de un edificio, sin tener ninguna formación arquitectónica o de ingeniería, porque los sueños funcionan con "*clichés-souvenirs*" fotográficos, imágenes que se han "fotografiado" previamente y se han almacenado en la memoria, desconocidas para el sujeto hasta que vuelven en el sueño, en un "proceso misterioso que funciona espontáneamente" (Hervey de Saint-Denys, 1867: 32. La traducción al inglés es del autor). Así pues, la cámara imaginaria de la memoria se complementa con la linterna mágica, que es el aparato metafórico favorito de Hervey de Saint-Denys, que permite formas de superposición o doble exposición (Hervey de Saint-Denys, 1867: 33, 40-42), en lo que Freud llamaría sueños "hipermnésicos" (Freud, 1953-74: 413). Aunque se basa en ideas mecanicistas para explicar el proceso onírico, Hervey de Saint-Denys estaba decidido a afirmar el poder de la voluntad en y sobre los sueños. Se opuso a las interpretaciones puramente fisicalistas de los sueños como producto de la estimulación mórbida de los nervios (Hervey de Saint-Denys, 1867: 161) y a la "manía" materialista

(Hervey de Saint-Denys, 1867: 74) de un comentarista como Boerhaave, que sostenía que el sueño es un estado de delirio, en el que, en un pasaje citado por Hervey de Saint-Denys, “no se tiene más que una existencia mecánica”, “*on n'existe plus que machinalement*” (Hervey de Saint-Denys, 1867: 75). Hervey de Saint-Denys se alinea a otros escritores sobre la maquinaria onírica en su tendencia a imaginar modalidades positivas y negativas de la máquina, ya sea que el soñador sea productor o producto del sueño.

Hay una relación similar entre las máquinas oníricas que uno hace suyas mediante una especie de ingeniería activa y los mecanismos invasivos y (normalmente) opresivos que Victor Tausk describió en 1919 como “máquinas de influencia”. Estas máquinas, cuyo sujeto y exponente más famoso fue Daniel Paul Schreber, se imaginaban para controlar los pensamientos y a veces también las sensaciones corporales de los sujetos a distancia, normalmente a través de ondas, rayos o cables. En cierto sentido, son tiranos y perseguidores; pero también ofrecen una especie de placer en la posibilidad de ejercer una suerte de control remoto sustitutivo del mecanismo, más allá de las explicaciones detalladas, ya sea en forma verbal o visual, que generan los enfermos de tales delirios sistemáticos (delirios de sistemas y sistemas de delirio). El sujeto es llevado por la máquina que trabaja sobre él a un exigente y a menudo profundamente absorbente trabajo de autoproducción, una inscripción del delirio que está lejos de ser en sí mismo un delirio (Connor, 2010: 43-101).

Tausk está de acuerdo con la sugerencia de Freud en *La interpretación de los sueños* de que “todas las máquinas y aparatos complicados que aparecen en los sueños representan los genitales, y por regla general los masculinos, en cuya descripción el simbolismo onírico es tan infatigable como el ‘trabajo del chiste’” (Freud, 1953-74: 355). Pero en la propia obra de Freud, las máquinas tienden a tener una significación bastante diferente. De hecho, tienden a simbolizar el tratamiento psicoanalítico, o el propio psicoanálisis, el propio trabajo que se realiza para revelar el trabajo del sueño. Freud relata el sueño de una paciente: “Estaba en una gran sala en la que había toda clase de máquinas, como lo que ella imaginaba que era un instituto ortopédico. Se le dijo que no tenía

tiempo y que debía recibir su tratamiento a la vez que otros cinco. Sin embargo, ella se negó y no quiso acostarse en la cama -o lo que fuera- que estaba destinada a ella" (199). Freud escribe que

La primera parte del contenido de este sueño estaba relacionada con el tratamiento y una transferencia conmigo. La segunda parte contenía una alusión a una escena de la infancia. Las dos partes estaban relacionadas por la referencia a la cama. El instituto ortopédico remitía a una observación mía en la que había comparado aquel tratamiento con uno ortopédico, tanto por su duración como por su naturaleza (200).

Esta sala de máquinas se repite en uno de los sueños del propio Freud, en el que, una vez más, la maquinaria parece ser la imagen del aparato de la interpretación psicoanalítica, en esta ocasión complicada por el hecho de que el Freud soñador es asaltado por la sensación de que se le acusa de deshonestidad:

Consciente de mi inocencia y de que ocupaba el puesto de asesor en el establecimiento, acompañé al criado en silencio. En la puerta nos recibió otro criado, que dijo, señalándome: "¿Por qué lo has traído? Es una persona respetable". Pasé entonces, sin ser atendido, a una gran sala, en la que había máquinas, que me recordaban a un Infierno con sus infernales instrumentos de castigo. Tendido en uno de los aparatos, vi a uno de mis colegas, que tenía motivos para fijarse en mí, pero no me hizo caso. Me dijeron entonces que podía irme. Pero no pude encontrar mi sombrero y no pude irme después (336).

Aquí, la máquina es quizás emblemática del propio "trabajo del sueño", del sueño como una especie de maquinaria de codificación y decodificación parcial.

No es de extrañar que una obra como *La interpretación de los sueños*, que dedica tanto tiempo a explorar y explicar las operaciones de lo que Freud denomina “el complicado mecanismo del aparato mental” (75) involucrado en la producción, el recuerdo, el olvido y la interpretación de los sueños, encuentre a veces que este aparato adopta una forma objetiva en los sueños que somete a análisis; uno se pregunta si los soñadores de Freud podrían haber sido impulsados por el propio léxico mecánico de Freud al describir el trabajo onírico. Pero estas máquinas soñadas también parecen una suerte de burla del principio que Freud articula cuidadosamente, de que este aparato psíquico debe ser pensado como lógico y no locativo. Porque, como la máquina analítica de Babbage o la máquina universal de Turing, consiste en relaciones y, por tanto, puede estar hecha de cualquier cosa:

nos veremos obligados a establecer una serie de nuevas hipótesis que tocan tímidamente la estructura del aparato de la mente y el juego de fuerzas que operan en él. Sin embargo, debemos tener cuidado de no llevar estas hipótesis más allá de sus primeros vínculos lógicos, o su valor se perderá en las incertidumbres. Incluso si no hacemos falsas inferencias y tenemos en cuenta todas las posibilidades lógicas, el probable carácter incompleto de nuestras premisas amenaza con llevar nuestro cálculo a un completo fracaso. No se puede llegar a ninguna conclusión sobre la construcción y los métodos de trabajo del instrumento mental, o al menos probarlo plenamente, ni siquiera a partir de la investigación más minuciosa de los sueños o de cualquier otra función mental tomada aisladamente (511).

Al igual que Hervey de Saint-Denys antes que él, Freud recurre entonces al ejemplo de las máquinas reales, un tanto paradójicamente, para explicar las formas en que el aparato psíquico no debe reducirse a ninguna disposición física simple:

Evitaré cuidadosamente la tentación de determinar la localidad psíquica de una manera anatómica. Me mantendré en el terreno psicológico y propongo simplemente seguir la sugerencia de que debemos imaginar el instrumento que lleva a cabo nuestras funciones mentales como un microscopio compuesto, un aparato fotográfico o algo por el estilo. Sobre esta base, la localidad psíquica corresponderá a un punto dentro del aparato en el que se produce una de las etapas preliminares de una imagen. En el microscopio y en el telescopio, como sabemos, éstas se producen en parte en puntos ideales, regiones en las que no se encuentra ningún componente tangible del aparato (536).

Tal vez deberíamos decir que lo que caracteriza a los sueños y a la ensoñación es precisamente una especie de *manque-à-être* esencial, una incapacidad de ser, o de ser algo (cualquier tipo de cosa), en sí mismo. El trabajo imaginario de producción de los sueños puede entonces ser continuo con el trabajo onírico -el trabajo de soñar y el sueño de trabajar- en el que consisten indistintamente. Freud parece haber llegado a reconocer esto, añadiendo una nota a pie de página a *La Interpretación de los Sueños* en 1925, en la que corrige no solo a los soñadores comunes que confunden el sueño con su contenido manifiesto, sino también a los analistas de sueños que confunden el sueño con su contenido latente o codificado: “En el fondo, los sueños no son otra cosa que una forma particular de pensamiento, posibilitada por las condiciones del estado de sueño. Es el trabajo onírico el que crea esa forma, y solo eso es la esencia del sueño, la explicación de su naturaleza peculiar” (506 n2).

Los sueños son el trabajo que realizan sobre sí mismos para formarse como formas coherentes o sustanciales. Esto significa que deben incluir el trabajo de fabulación que Freud llamó ‘elaboración secundaria’ (487-507) -los sueños son ya una elaboración secundaria en el “primer lugar” nunca aparente. Podemos comparar esta maquinaria de autoproducción con la visión de Conrad, en una carta a Cunningham Grahame de 1897, de la “máquina de tejer” del cosmos:

Máquinas de sueños

Existe una -digamos- máquina. Ha evolucionado por sí misma (soy severamente científico) a partir de un caos de trozos de hierro y ¡he aquí! teje. Me horroriza el horrible trabajo y me estremece (...) Y el pensamiento más demoledor es que la cosa infame se ha hecho a sí misma; se ha hecho a sí misma sin pensamiento, sin conciencia, sin previsión, sin ojos, sin corazón (...) Nos teje dentro y nos teje fuera (Conrad, 1983: 425).

El éxtasis del que hablan los que son capaces de supervisar y controlar sus sueños en el sueño lúcido (o los que, al menos, sueñan con este tipo de éxtasis) quizá tenga algo que ver con su éxito en la producción del sueño como objeto controlable, o mecanismo psíquico ideal. Por el contrario, el horror o la pesadilla relatada por Conrad es quizás la del soñador lo suficientemente lúcido como para encontrarse a sí mismo como parte de la maquinaria de autoproducción y auto-enredo, sin que haya ninguna posición desde la que se pueda manejar la máquina del sueño. Tal vez parte del éxtasis del sueño lúcido, continuando con la sugerencia de Freud de que el arte puede ser una especie de ensoñación de mando y control, sea la superación -o, como tal vez deberíamos decir, la superación onírica o fantasmática- de la resistencia al control que parece formar parte de muchos sueños, encarnada en el hecho de que los mecanismos o estructuras oníricas son tan a menudo poco fiables, perversos o paradójicos. Uno de los indicios más llamativos de esto es lo que se ha llamado el fenómeno del "interruptor de luz". Se pidió a los soñadores lúcidos que imaginaran que encendían un botón de la luz en sus sueños. Casi todos informaron que el botón no funcionaba: las luces no se encendían, se encendían en el lugar equivocado o producían un chispazo y un parpadeo disfuncional en vez de una iluminación completa (Hearne, 1981: 98). Uno de los sujetos de Hearne dijo que pensaba que era "típico de este lugar, nada funciona bien" (98), lo que seguramente se aplica a la mayoría de los aparatos de mis sueños. Hearne sugiere que, dado que el encendido repentino de las luces se asocia a la interrupción del sueño en la vigilia (así como, podríamos añadir, al final de una película o de una obra de teatro), puede tratarse de la autodefensa del sueño, o de la función de mantenimiento del sueño que pueden realizar los sueños, lo que apunta a la existencia de lo que Hearne

denomina un “proceso autónomo de producción de sueños” (98). La máquina de soñar que está diseñada para asegurar que el sueño continúe a toda costa desactiva todas las demás operaciones mecánicas que podrían anular su funcionamiento. La maquinaria por defecto del sueño diseña la disuasión maquinal. No existe tal cosa como un *fiat lux* completo, incluso para el llamado soñador lúcido.

Las máquinas son mediaciones necesarias entre las cosas llamadas cosas y las no cosas llamadas “yo”. Soy y no soy una máquina del mismo modo que una máquina es y no es un objeto. Yo soy la superación de una máquina como una máquina es la superación de un objeto. Una máquina es un objeto que actúa, además de ser. Una mente es una máquina que se siente a sí misma actuando, o siente, o quiere la sensación, de que lo hace. Pero la máquina nunca puede quedar del todo atrás en esta auto-excedencia, precisamente porque es la máquina y no otra cosa la que se excede, y también porque la excedencia es de todos modos parte del funcionamiento de la máquina.

El lugar en el que me siento o me sueño a mí mismo en relación con este exceso de maquinaria, programa gran parte del tono de sentimiento -ya sea fascinación, temor, rabia o deleite- invertido en las máquinas del sueño o generado por la maquinaria del sueño.

El lenguaje que he propuesto para leer tales objetos, o aparatos objetivadores, es una psicotecnia -aunque uno se encontraría en poco tiempo diciendo que esa psicotecnia es exactamente lo que las máquinas de sueños ya son. El propio término implica una especie de combinatoria para conjugar sus tres componentes, de *psique*, *techne* y *graphesis*: la escritura de las máquinas del sueño, la escritura de la maquinaria de los sueños, los sueños de las máquinas de la escritura, el sueño de la maquinaria de la escritura, las máquinas para escribir los sueños y las máquinas para soñar la escritura. Eso es todo: como sabrán los campaneros y los jugadores de torneos de fantasía, ¡3! (3 factorial), o 6 tríadas da el conjunto completo: WDM; WMD; DWM; DMW; MWD; MDW. Pero el prefijo *psico-* significa algo más que la imaginación o la fantasía, significa esa fuerza que hace que la fantasía sea algo más que ficción o falsedad. La fantasía

Máquinas de sueños

es la fuerza de existir o la voluntad de ser, no solo de lo que no existe sino también de lo que existe. La fantasía es siempre tanto la fuerza del sentimiento como el sentimiento de la fuerza, un campo de fuerzas y sentimientos que está idealmente mediado por las máquinas de sueño. Es la insistencia en la existencia lo que traslada a los objetos del *debe ser* al *ser*. Es el apasionamiento del objeto que se sustantiva, se escribe como sujeto sustituyéndose en la máquina del sueño.

Déjenme tratar de reducir lo que he estado diciendo en partes elementales:

- Las máquinas son lo que soñamos y con lo que soñamos. Sean o no acerca de máquinas, los sueños parecen *de* máquinas.

- La emoción está siempre mezclada con la fuerza motriz de estas maquinarias. Las máquinas del sueño maquinan el sentimiento del sueño. Y ninguno de los sentimientos de deseo, miedo, duelo, envidia, lujuria, asco, horror o fascinación puede producirse sin el aparato mediador de la máquina del sueño. Así que los sentimientos que tenemos sobre las máquinas son mecanismos de retroalimentación, en el sentido de que una proporción de la fuerza de lo que podemos sentir sobre las máquinas debe ser extraída de las propias máquinas.

- No todos los objetos son máquinas, pero todas las máquinas son máquinas de sueños.

Traducción de Agustina Galligo Wetzel y Juliana Robles de la Pava

Bibliografía

Barrett, D. (2001): *The Committee of Sleep: How Artists, Scientists and Athletes Use Dreams for Creative Problem-Solving – and How You Can Too*, N.p., Oneiroi Press.

Brewster, D. (1834): “Of the Influence of Successive Impulses of Light Upon the Retina”, en *London and Edinburgh Philosophical Magazine*, N° 4, pp. 241-245.

Cecil, P. (ed.). (1996): *FLICKERS of the Dreamachine*, Hove, Codex.

Connor, S. (2010): *The Matter of Air: Science and Art of the Ethereal*, London, Reaktion.

Conrad, J. (1983): “Collected Letters”, en Karl, F. R. y Davies, L. (eds.): *Collected Letters of Joseph Conrad Vol. 1: 1861-1897*, Cambridge, Cambridge University Press.

Douglas-Fairhurst, R. (2015): *The Story of Alice: Lewis Carroll and The Secret History of Wonderland*, Cambridge, Harvard University Press.

Erdman, D. V. (1977): *Blake: Prophet against Empire*, Princeton, Princeton University Press.

Freud, S. (1953-74): *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, trad. James Strachey et. al., London, Hogarth Press.

Hamilton, M. (1906): *Incubation: Or, The Cure of Disease in Pagan Temples and Christian Churches*, St Andrews, W.C. Henderson and Son.

Harrington, W. (1924): “Making Clothes by Machine”, en Kaempffert, W. (ed.): *A Popular History of American Invention*, New York, Charles Scribner’s Sons, pp. 375-403.

Hearne, K. (1981): "A Light-Switch Phenomenon", en *Lucid Dreams. Journal of Mental Imagery*, N° 5, pp. 97-100.

Hearne, K. (1990): *The Dream Machine: Lucid Dreams and How to Control Them*, Wellingborough, Aquarian Press.

Hervey de Saint-Denys, M. J. L. (1867): *Les Rêves et les moyens de les diriger: Observations pratiques*, Paris, Amyot.

Keller, E. F. (2007): "Whole Bodies, Whole Persons? Cultural Studies, Psychoanalysis, and Biology", en Biehl, J., Good, B., Kleinman, A. (eds.): *In Subjectivity: Ethnographic Investigations*, Berkeley, University of California Press, pp. 352-361.

Lewin, B. D. (1946): "Sleep, the Mouth, and the Dream Screen", en *Psychoanalytic Quarterly*, N° 15, pp. 419-434.

Mindell, D. A. (1995): "Automation's Finest Hour: Bell Labs and Automatic Control in World War II", en *IEEE Control Systems*, N° 15, pp. 72-80.

Nelson, T. H. (2003): "From Computer Lib/Dream Machines", en Wardrip-Fruin, N y Montfort, N. (eds.): *The New Media Reader*, Cambridge, MIT Press, pp. 301-338.

Read, J. (1995): *From Alchemy to Chemistry*, New York, Dover.

Serres, M. (2014): *Pantopie: de Hermès à Petite Poucette: Entretiens avec Martin Legros et Sven Ortoli*, Paris, Le Pommier.

Sheehan, N. (dir). (2007): *FLicKeR. National Film Board of Canada*.
<https://www.youtube.com/watch?v=rJFgNMVePaQ>.

Strathern, P. (2001): *Mendeleev's Dream: The Quest for the Elements*, New York, Thomas Dunne.

Ter Meulen, B. C., Tavy. D. y Jacobs, B. C. (2009): "From Stroboscope to Dream Machine: A History of Flicker-Induced Hallucinations", en *European Neurology*, N° 62, pp. 316-320.

Waldrop, M. (2002): *The Dream Machine: J.C.R. Licklider and the Revolution That Made Computing Personal*, London, Penguin.

Walter, W. G. (1963): *The Living Brain*, New York, W.W. Norton.

Walter, W. G. (1972): "My Miracle", en *Theoria to Theory*, N° 6, pp. 38-50.

Woo, P. (2010): *Stroboscopy*, San Diego, Plural Publishing.